



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 22, lipiec 2009

**w numerze:  
wywiad z Ignacym Trzewiczkiem**

**Age of Conan**

**Blokus**

**Tongiaki**

**Berło Kyrosa**

**Mamma Mia! PLUS**

**Tomb**

**Glik**

**Graj Fabułą**

**D&D3,5: Księga Potworów**

**Changeling: The Lost**

**Nosferatu**

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



**REBEL.PL**  
Centrum gier

**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:**

Tomasz 'Sting' Chmielik

**Zastępca redaktora naczelnego:**

Marcin 'ajfel' Zawisłak

**Korekta stylistyczna i merytoryczna:**

Michał 'de99ial' Romaniuk

**Redakcja:**

Dominika 'jestem\_wredna' Rycerz-Jakubiec

Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

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](mailto:sklep@rebel.pl)

## Wstępniak



Lato. Żar lejący się z nieba, jezioro, napoje chłodzące, miły czas spędzany z przyjaciółmi. No, chyba że mówimy o polskiej odmianie lipca. Wtedy dodajmy do tego deszcz, niskie temperatury, nieprzewidywalne zmiany pogody i ogólną smętną szarugę za oknem. Cóż wtedy począć? Najlepiej sięgnąć po najnowszy numer Rebel Timesa i zapoznać się z tym, co w planszówkach, karciankach i erpegach piszczy! Uwierzcie mi, jest to najlepsza lektura na niespodziewane załamania pogody. W tym wydaniu z pewnością znajdziecie coś, co być może na dłużej przykuje Was nad planszą, z dala od kaprysów pogody za oknem.

Żeby jednak nie było tak pesymistycznie - cała ekipa RT życzy Wam, drodzy czytelnicy, udanych urlopów i wakacji! Oby słońce zostało z nami w końcu na dłużej!

## 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.

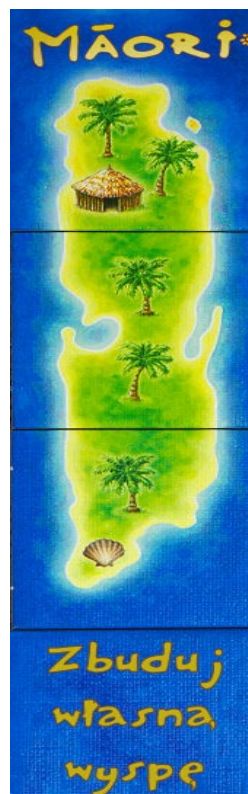
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
<b>10</b>	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ściska czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
<b>9</b>	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
<b>8</b>	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
<b>7</b>	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
<b>6</b>	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
<b>5</b>	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
<b>4</b>	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
<b>3</b>	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
<b>2</b>	ściska czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
<b>1</b>	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ściska czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 22, Lipiec 2009

# Spis treści

- 2                    **Wstępniak**  
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3                    **Jak oceniamy**  
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5                    **Nie chciałbym mieszkać  
w światach, które  
wymyśliliśmy**  
Wywiad z Ignacym Trzewiczkiem
- 10                  **Feniks na mieczu**  
Age of Conan
- 17                  **Zablokuj rywali**  
Blokus
- 20                  **Podróż w nieznane**  
Tongiaki
- 23                  **Terrinoth 10 lat później**  
Berło Kyrosa
- 26                  **O zmaganiach  
włoskich kucharzy**  
Mamma Mia! PLUS
- 28                  **Podziemia, potwory  
i cała masa zabawy**  
Tomb
- 32 **Kreatywna zabawa żetonami**  
Glik

- 35                  **Zbieranie szczęk z podłogi**  
Graj fabułą
- 38                  **Demony, smoki  
i inne „pedeki”**  
D&D ed.3.5: Księga Potworów
- 41                  **Każdy z nas jest jakimś  
Odmieńcem...**  
Changeling: The Lost
- 45                  **Zewnętrzna brzydota może  
maskować wewnętrzne...  
obrzydlstwo**  
Nosferatu
- 48                  **Plany na sierpień**  
czyli: co w następnym numerze?



Wywiad  
z Ignacym Trzewiczkiem

# Nie chciałbym mieszkać w światach, które wymyśliliśmy



**Ignacy Trzewiczek** - twórca i wydawca podręczników RPG, gier planszowych i karcianych, redaktor naczelny nieistniejącego już dwumiesięcznika Portal. Jeden ze współautorów polskiej Nowej Fali w grach fabularnych, a także współorganizator konwentu Dracool. Razem z Michałem Oraczem i Marcinem Blachą prowadzą Wydawnictwo Portal, które wydało tak sztandarowe produkty jak Neuroshima, Neuroshima: HEX, Monastyr, Zombiaki, czy Gwiazdny Pirat - czasopismo związane z fantastyką.

Ostatnimi czasy zaangażowany bardziej w gry planszowe. Organizuje między innymi cykliczne spotkania z grami planszowymi Pionek w Gliwicach.



*Witam! Na początek pomówmy na temat samego Wydawnictwa Portal. Jaka jest historia jego powstania?*

**Ignacy Trzewiczek:** Witam. W tym roku Portal obchodzi 10 lecie swojej działalności - o powstaniu opowiadałem już wiele razy, nie chciałbym zanudzać czytelników Rebel Times kolejny raz ta sama opowieścią. Historia jest niezwykle prozaiczna - studiowałem na Politechnice Śląskiej i wpadłem na pomysł, by spróbować wydawać pismo o grach RPG. Wydałem pierwszy numer, drugi i tak to się potoczyło.

Swoją drogą, na naszej stronie internetowej znajdują się kolejne odcinki podcastu, w którym opowiadamy różne historie i anegdotki z czasów powstawania Portalu, tak więc jeśli ktoś jest zainteresowany dawnymi czasami i chce dowiedzieć się jak to dawniej bywało, to zachęcam do posłuchania tych audycji - jest tam wiele, wiele anegdot.

*A.S.: W tej chwili w Polsce można kupić gry tak wielkich i znanych wydawnictw jak White Wolf czy Fantasy Flight Games, a jednak gry z Wydawnictwa Portal cieszą się wielką popularnością, mimo tak silnej konkurencji. Skąd to się według Ciebie bierze? Decyduje wysoka jakość Waszych produktów czy może patriotyzm grających?*

**I.T.:** Prawa rynku są, niestety, brutalne - po pierwsze klient zawsze chętniej sięga po coś z zachodu, wierząc, że to jest lepsze, bo jest głośnie, słynne, sprawdzone już za granicą. Polska gra nie jest „przetestowana” w bojach, wychodząc w Polsce debiutuje, tak więc jak każdy debiutant ma ciężko by się przebić i zdobyć rozgłos.

O klienta musimy więc ciężko walczyć, walczymy wkładając w proces twórczy olbrzymią ilość serca i pasji - i tym wygrywamy. Nasze gry są ciekawe, grywalne, dobrze napisane. Ludzie po nie sięgają właśnie dlatego. Nie dlatego, że są polskie. Zapewniam - to, iż produkt nie jest z USA jest dla klientów minusem.

A.S.: A teraz pomówmy o Tobie jako twórcy gier. Jesteś, wraz z Michałem Oraczem, najbardziej znanym twórcą gier w Polsce. Ciesząca się niemal kultową popularnością Neuroshima, doskonały Monastyr czy niezwykle udany, planszowy Witchcraft, nie wspominając już o całej masie dodatków i rozszerzeń – to dzieła, które tworzyłyś, bądź współtworzyłyś. Czy odczuwasz jakąś presję ze strony fanów i graczy na to by tworzyć rzeczy coraz lepsze? Czy raczej, siadając do pracy, tworzysz w spokoju, realizując swoją własną wizję, bez oglądania się na fandom?

I.T.: Nie odczuwam presji. Proces pisania gier od lat przebiega tak samo - siadam przy komputerze i staram się napisać najlepszy materiał jaki tylko potrafię. Tak samo silnie starałem się pisząc przed laty Jesienna Gawęda, jak później Neuroshimę RPG, jak dziś pisząc Graj z Głową.

Zawsze to jest tak, że włączam klimatyczną muzykę i daję się ponieść wyobraźni. Nie myślę wtedy o forach internetowych, nie myślę o tym, że gdzieś tam ktoś na sieci coś napisał. Proces twórczy wymaga skupienia na temacie - skupiam się na tym co piszę i oddaję w ręce wyobraźni.

Wysłuchiwanie się w fandom prowadzi w kozi róg, bowiem na każdy, absolutnie każdy temat znajdzie się tyle samo przeciwników, jak i zwolenników.

Ostatnio nawet była zabawna sytuacja - przez długi czas fani NS postulowali na forach, że nationbooki do NS są zbyt grube, zbyt drogie i zawierają tyle opisanych lokacji, że nie sposób tego zapamiętać i że MG, jak kupi taki nationbook, to mdleje po przeczytaniu. Ogłosiliśmy więc, że w 2009 roku ukaże się Nowy Jork, nowy nationbook, który będzie krótszy od poprzednich, będzie miał 128 stron. Co się stało? Na forum Portalu od razu pojawiły się wzburzone glosy, że zmniejszenie objętości to skandal i że grube nationbooki były super.

Gdybyśmy słuchali tych głosów, co tydzień musielibyśmy zmieniać decyzję względem kolejnej frakcji fanów - bo każdy pomysł ma swoich zwolenników.

Dlatego staramy się robić najlepiej to co potrafimy i wierzymy, że ludziom to się spodoba.

A.S.: Neuroshima jest jednym z najpopularniejszych systemów RPG w Polsce (jeśli nie najpopularniejszym) - jak sądzisz, co jest tajemnicą sukcesu tego systemu? Jakie elementy ma Neuroshima, których brak innym grom RPG?

I.T.: Wydaje mi się, że Neuroshima jest szczerą.

Nie udaje "Bóg-wie-czego", lecz jest fajnym, zwykłym RPG, w którym można sobie postrzelać, poeksplorować bunkry, odwiedzić różnorodne lokacje zrujnowanych Stanów. Gra nie jest udziwniona. Nie stara się wcisnąć graczom na siłę jakichś koncepcji i pierdół. Kupujesz podręcznik, robisz postać i grasz - klasyczne, fajne RPG w klasycznym, powszechnie znanym świecie postapokalipsy. Jest do tego z jajem napisana, więc jak ją czytasz to nabierasz ochoty do gry, a nie zasypiasz z nudów. To chyba atut Neuroshimy. Ale cóż, mogę się mylić. Mam bardzo subiektywny stosunek do tej gry i fani gry być może cenią ją za coś innego.

A.S.: Zostańmy chwilę przy RPG. Tak Neuroshima jak i Monastyr, to systemy bardzo mroczne. I nie chodzi tu o elementy demoniczne, okultystyczne, czy jakiś sztuczny, "rdzawy" sztafaż, typowy dla zachodnich systemów, lecz bardziej subtelny element moralnej klęski obecny w obu tych grach. Dlaczego, jako twórcy, ciężycie ku takim a nie innym, weselszym, klimatom?



**I.T.:** Obaj z Michałem Oraczem jesteśmy fanatycznymi miłośnikami Zewu Cthulhu, więc mroczny klimat horrorów to jest to, co lubimy najbardziej.

Michał zaczytuje się horrorami, ja zaczytuje się prozą dark fantasy - to nas kręci i to lubimy.

Oczywiście czasem mamy ochotę na stworzenie czegoś na wesoło - tak powstała Machina, taka powstaje Rzeczpospolita Odrodzona. Więc i wesołe rzeczy zdarza nam się stworzyć. Czasami! (śmiech)

*A.S.:* Neuroshima ma już kilkanaście dodatków w swej linii wydawniczej, Monastyr dużo mniej, ale także tu nie spoczywacie na laurach. Jak przebiega praca nad takim dodatkiem? Czy każdy twórca ma jakiś własny pomysł i forsuje go w dyskusji, czy może praca odbywa się na zasadzie burzy mózgów? A może wybieracie charakterystyczne tematy, które potem rozwijacie? Czy mógłbyś nam przybliżyć ten proces?

**I.T.:** Aktualnie pracujemy nad dodatkiem Ruiny. Wpierw Michał Oracz stworzył plan dodatku i spis treści - czyli określił co ma się znaleźć w środku. Następnie każdy z nas spojrzął na spis treści i wybrał te rozdziały, które z chęcią napisze. Na przykład ja wybrałem Księgę Szczura oraz Przepatrywacza, a Multidej wziął Znaleziska. Kiedy skończyłem pisać swoją część materiału, pokazałem go reszcie zespołu.

Chłopaki przeczytali, nanieśli uwagi, dorzucili kilka swoich pomysłów. Poprawiłem, dopisałem i gotowe. Jeden rozdział odhaczony. Czas brać się za kolejny.

Tak to sobie przebiega. Krok po kroku. Innymi słowy, jedna osoba pisze rozdział, a reszta zespołu wspiera go pomysłami i uwagami. W ten sposób udaje się zawrzeć w każdym rozdziale max pomysłów i patentów - bo każdy z nas wrzuca do każdego fragmentu książki wszystko co mu wpadnie do głowy. Jedna osoba to spisuje, ale tworzą de facto wszyscy. Stąd tyle haków i elementów na każdej stronie dodatku.

*A.S.:* Przejdźmy teraz do plastyki i estetyki. Neuroshima ma stały format od premiery pierwszego podręcznika, tymczasem Monastyr - całkiem na odwrót - dodatki są wydawane w różnych formatach. Ruch dość kontrowersyjny. Czy możesz wyjaśnić dlaczego, w przypadku Monastyru, zdecydowaliście się na taki zabieg?

**I.T.:** Opisywaliśmy to dokładnie onegdaj na stronie Monastyru. Kiedy spojrzysz na półkę z książkami (nie RPG) zobaczysz, że książki mają różne formaty, a nie jeden. Tworząc linie Monastyru chcieliśmy by dodatki na półce wyglądały właśnie jak biblioteka książek - o różnych rozmiarach i grubościach, dzięki czemu wygląda to jak prawdziwy księgozbiór.



*A.S.:* Jedną z rzeczy, która jest znakomita w Waszych systemach, jest bez wątpienia ich język! W Neuroshimie swoista gawęda, prowadzona pół żartem, pół serio, a w Monastyrze poważna narracja, poprowadzona wspaniałą polszczyzną. Jak to robicie, że tak świetnie się to czyta? Czy macie jakichś autorów literackich, którzy są inspiracją przy tworzeniu gier w taki a nie inny sposób?

**I.T.:** To jest największa zagadka wszechświata. O ile Michał Oracz w młodości coś tam pisywał i miał nieco wprawki w pisaniu, o tyle ja przez całe życie byłem gnębiony w szkole z języka polskiego i jechałem na słabych trójkach. Jak to możliwe, że nagle, gdy dorosłem i zacząłem pisać RPG okazało się, że potrafię dość poprawnie kleić zdania i że ludziom podoba się to jak pisze? Nie mam pojęcia. Poważnie.

Nie jesteśmy w stanie wyjaśnić jak to się dzieje. Ale faktycznie - nieskromnie powiem, że sygnały jakie do nas dochodzą świadczą, że nasze

podręczniki dobrze się czyta. Jak to się dzieje, nie wiemy (szeroki uśmiech).

*A.S.: Przejdźmy teraz do gier planszowych. Neuroshima HEX cieszy się dużą popularnością (wkrótce ukaze się drugi dodatek), Witchcraft również ma rzeszę wiernych fanów. Dlaczego zdecydowaliście się pójść także w tym kierunku? Czy nie obawialiście się ryzyka, wraz z wkroczeniem na nowe terytorium?*

**I.T.:** Przypominam, że to nowe terytorium powstało przed laty dzięki nam. Portal w 2001 roku wydał Machinę, a rok później Zombiaki. To nasza ekipa w 2001 roku stworzyła na konwencie Dracool pierwszy w historii w Polsce Games Room. Były to pierwsze kroki, byliśmy strasznie ciekawi jak to się potoczy - i cóż, okazało się, że to był strzał w dziesiątkę! Potem powstał Rebel, potem pojawiła się Galakta i nagle rynek planszowy eksplodował! Pionierskie początki wszak to nasz szalony pomysł (szczerzy śmiech)!

To ryzyko z Machiną i Zombiakami nie było duże, to były dość niewielkie inwestycje. A gdy się okazało, że całe nakłady tych gier się sprzedały, toteż nie obawialiśmy się pójść za ciosem i wydać NS HEX.

Dziś widać, że to był bardzo dobry wybór i gry planszowe mają przed sobą bardzo dobrą przyszłość.

*A.S.: Co jest dla Ciebie największą inspiracją przy tworzeniu gry - RPG, bądź planszowej? Literatura, kino? A może pomysły przychodzą same?*

**I.T.:** Oj, wszystko. Pomysły przychodzą do głowy gdy słucham muzyki i jeżdżę samochodem, gdy oglądam filmy, czytam książki, ostatnio bardzo wsiąknąłem także w komiksy, które są bardzo, bardzo inspirującym medium. Dorzućmy do tego gry komputerowe, a najlepiej czasopisma o grach komputerowych (screeny to kopalnia pomysłów!).

John Wick, kiedy opisywał swego czasu pracę nad swoją grą Orcworld, wspominał, że podczas prac

nad grą inspiruje go wszystko wokół - pojawiła się tam wtedy anegdota, że oglądał mecz baseballu i nagle przysłała mu do głowy myśl: "Hej, orki też mają jakieś zawody!" i tak powstał cały spory rozdział o zabawach i grach wśród orków.

**Tak to właśnie jest - kiedy pracujesz nad jakimś projektem, zaprzęta ci on głowę i myślisz wciąż o nim i wszystko cię inspiruje.**

*A.S.: No i na koniec, pozwolę sobie zapytać o Twoje osobiste preferencje - co jest Ci bliższe? Post apokaliptyczna przyszłość czy raczej odchodzący w zapomnienie świat honorowych kawalerów? I czy w którymkolwiek z tych światów Ignacy Trzewiczek zdecydowałby się żyć naprawdę, gdyby miał taką możliwość?*

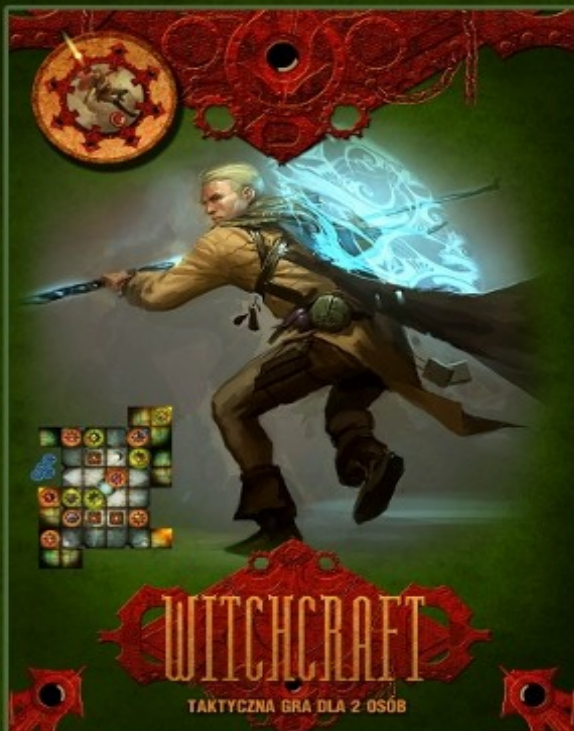
**I.T.:** Zdecydowanie wolę klimaty honorowych kawalerów. I zdecydowanie nie chciałbym mieszkać w światach, które wymyślił. (śmiech)





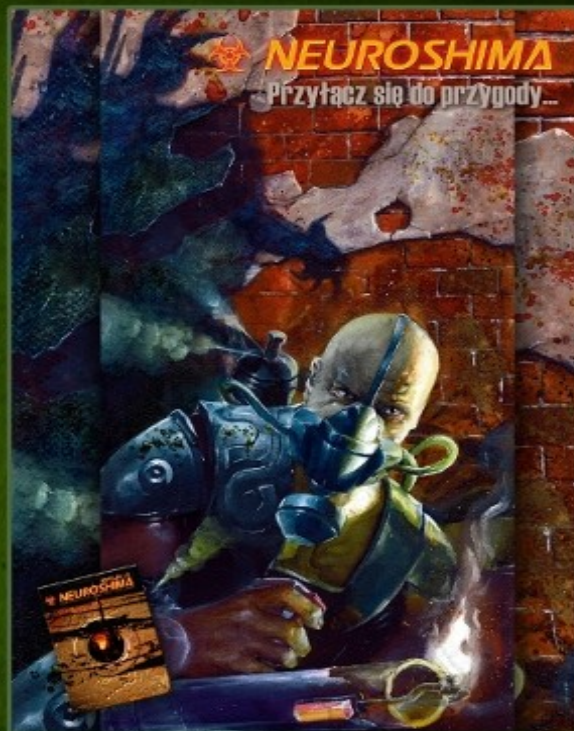


[www.wydawnictwoportal.pl](http://www.wydawnictwoportal.pl)



**WITCHCRAFT**

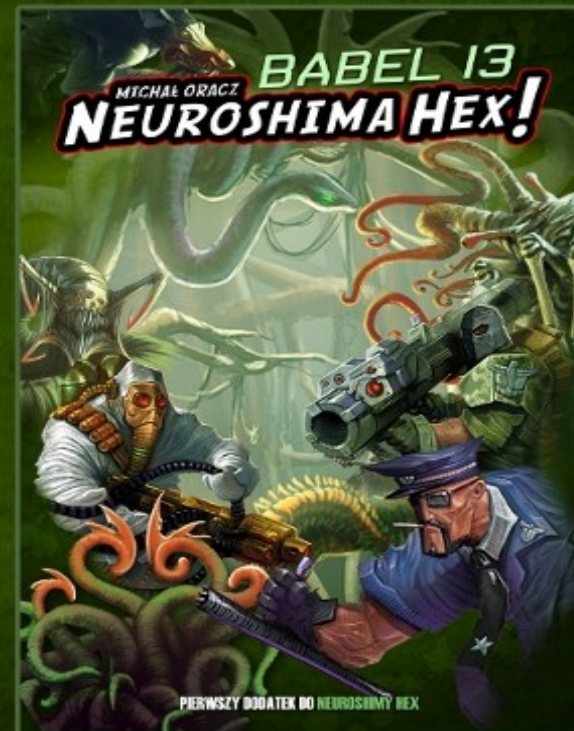
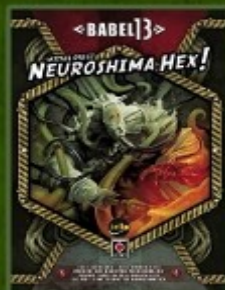
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB



**NEUROSHIMA**

Przyłącz się do przygody...

reklama



**BABEL 13**  
MICHAŁ ORACZ  
**NEUROSHIMA HEX!**

PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX



### Age of Conan

# Feniks na mieczu



Pamięci

Roberta E. Howarda  
poświęcam.

Conan. Barbarzyńca, łupieżca, pirat, niszczyciel, król. Bohater ponad osiemdziesięciu powieści, ogromnej liczby komiksów, dwóch filmów fabularnych... długo można by wymieniać wszystkie obszary współczesnej kultury, w których



Conan pojawił się całym swym mocarnym jestestwem. Cymmeryjczyk jest czymś więcej niż kolejnym bohaterem fantastyki – jest jedną z ikon kultury i popkultury XX wieku. Ile pokoleń zaczytywało się w jego przygodach? Ilu znanych i cenionych autorów fantastyki sięgnęło po dzieła Howarda i jego następców u progu swojej drogi? I

**Robert E. Howard** – urodził się 22 stycznia 1906 roku w Teksasie. Jako dziecko był często szykanowany przez swoich rówieśników z powodu drobnej budowy ciała i zamiłowania do książek. Z czasem, podjąwszy intensywny trening (w tym bokserski), stał się mocarnym młodzieńcem, co zakończyło szykany. W wieku 15 lat wysłał swoje pierwsze opowiadanie do czasopisma Adventure Magazine, gdzie zostało opublikowane. W roku 1930 wymyślił postać Conana z Cymerii, zaś w roku 1932 ukazało się pierwsze opowiadanie z tym bohaterem w roli głównej, zatytułowane Feniks na Mieczu (*The Phoenix on the Sword*). Conan był bohaterem kilkunastu krótszych i dłuższych opowiadań pisanych przez Howarda aż do roku 1936, i dziejących się w przypominającym realia historyczne, choć całkowicie fikcyjnym świecie Ery Hyboriańskiej. Tym samym Howard stał się twórcą nowego gatunku literackiego, który wiele lat później zwykło się określać jako fantasy. Howard stworzył też inne postacie: mocarnego Kulla, zawadiakę – marynarza Costigana, purytanina Salomona Kane'a czy Pikta Brana Mak Mornena – żaden z nich nie zyskał jednak takiej popularności jak Conan. Howard napisał też opowiadanie osadzone w mitologii Cthulhu, z której twórcą – H. P. Lovecraftem – prowadził intensywną korespondencję. Utrzymywał kontakt listowny także z innym pisarzem: Clarkiem Ashtonem Smithem. Robert E. Howard niestety nie kontynuował przygód swojego najbardziej udanego bohatera – Conana. 11 czerwca 1936 roku popełnił samobójstwo.

czym byłyby współczesna literatura bez tej postaci? Tak – wartość tego co stworzył Robert E. Howard w roku 1930 trudno jednoznacznie ocenić. Trudno także czynić to na chłodno. Przyznajmy – jeżeli jesteśmy miłośnikami Conana i świata Ery Hyboriańskiej, trudno nam zachować spokój, gdy słyszymy o premierze kolejnej książki, gry, komiksu... Mimo to, gdy usłyszałem o powstaniu gry planszowej osadzonej w realiach świata dzielnego barbarzyńcy, byłem sceptyczny. Sam tytuł teźże: Age of Conan, natychmiast wzbudził skojarzenie z grą komputerową, powstałą wcale niedawno. Oto, pomyślałem, przykład odcinania kuponów od popularności innego medium, próba uniesienia się na fali tej popularności.

Ale czy miałem rację?

## Czas barbarzyńców

*Oto wiek siły i magii. Wiek potęgi, splendoru i dekadencji.*

*Królestwa Hyborii dominują nad światem zachodu. Najpotężniejsza z nich jest Aquilonia, ale pozostałe już depczą jej po piętach. Te królestwa niepodzielnie władają światem zachodu, lecz barbarzyńcy ze spustoszonych ziem coraz bardziej rosną w siłę.*

*Na dalekim południu śpi czarodziejska Stygia, nie dotknięta inwazją z innych krain. Jej tajemniczy władcy zostali wygnani na południe wielkiej rzeki Styx, i teraz trudnią się sztuką magii i intryg, starając się odzyskać utraconą moc.*

*Na północy złotowłosi i niebieskoocy barbarzyńcy, potomkowie arktycznych dzikusów, wyprowadzili Hyboreańskie plemiona ze śniegów. Jedynie starożytne królestwo Hyperborei opiera się nawałowi dzikich. Jej tajemnicze i zimne miasta skrywają mistyczne sekrety, niezrozumiałe dla otaczających kraj barbarzyńców.*

*Przez wieki Hyrkanianie coraz bardziej posuwali się na zachód. Teraz jedno plemię zajęło południe wielkiego morza – Vilayet – i ustanowiło królestwo Turanu, na południowo – zachodnim brzegu.*

*W tenże czas budowy imperiów, heroicznym czynów i okrutnych intryg, wkracza Conan z Cymmerii, ciemnowłosa, o nieruchomym spojrzeniu, z mieczem w dłoni. Jest złodziejem, wojownikiem, pogromcą, skrywającym własne, bolesne tajemnice. Wszyscy drżą przed jego nadejściem, albowiem zdobędzie dla siebie jeden z tronów i zmiażdży wrogów pod swą mocarną stopą.*

*Oto nadszedł wiek Conana...*

Na początek warto zadać jedno zasadnicze pytanie: Jeżeli Conan ma być bohaterem gry planszowej, to jakiego typu miałyby być to gra? Nie wiem jak Wy, ale ja pomyślałbym w pierwszym odruchu, że przygodowa, ewentualnie jakiś typ gry kooperacyjnej. Wyobraźcie więc sobie jakie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że Age of Conan ma być grą strategiczną! Przyznam, że to ostatni gatunek jaki przyszedł mi do głowy.

A jednak! Age of Conan próbuje być grą strategiczną, ze wszystkimi charakterystycznymi takiej gry elementami. Każdy z graczy wciela się we władcę jednego z królestw Hyborii – Aquilonii, Stygii, Turanu lub Hyperborei, a następnie przy pomocy potężnych armii, przebiegłych dyplomatów i magicznych talentów postara się podbić pozostałe królestwa i objąć we władanie cały świat Hyborii na wieki. Tyle teorii – ale jak wszystko sprawdza się w praktyce? O tym za chwilę – na początek zajrzyjmy do pudełka, odkryjmy coś za skarby skrywa...



## Drewno, pergamin i żelazo

Pierwsze co zrobi na nas wrażenie to ilustracja na pudełku. Potężny Conan, w pozłacanej zbroi, z wielkim toporem w dłoni i silnym rumakiem u boku, przygląda się armii, której wkrótce stawi czoło. Ilustracja autorstwa J. P. Targete'a dosłownie przygniata nas monumentalizmem – wszystko tu jest wielkie i epickie: miasto w tle, armie, rumak Conana i jego mięśnie... no dobra, może całość wydaje się trochę za bardzo nadęta. Mi akurat odpowiada inny, mniej epicki, bardziej surowy styl ilustracji, ale przyznam, że grafika nie jest zła. Ma nas przygnieść monumentalizmem, wprowadzić w klimat gry, podkreślić jaką rolę odgrywa w niej

Conan. Wszystkie te funkcje spełnia idealnie. A więc, czy się podoba, czy nie – to już kwestia gustu.

Co znajdziemy w wielkim pudle? Nie – nie będę tu szczegółowo wymieniał. Elementów jest zatrzęsienie! Człowiek czuje jakby otworzył róg obfitości. Oprócz planszy, instrukcji i czterech kart ze skróconymi regułami, znajdziemy tam także kilkaset żetonów, dwa zestawy specjalnych kości sześciennych, kilka talii kart, 169 figurek (Armii, Emisariuszy, Wież, Twierdz) oraz figurkę Conana... Uff! Jak widzicie elementów jest naprawdę sporo! Ale jak się prezentują pod kątem wykonania i jakości? Przyznać muszę, z ręką na sercu, że Age of Conan prezentuje najwyższy światowy poziom w dziedzinie jakości i wykonania elementów.



Figurki są małymi dziełami sztuki. Przedstawiają cztery rodzaje elementów: Wojska, dzięki którym widzimy potęgę armii tak naszych jak i przeciwników; Emisariuszy, tychże wysyłamy jeżeli nie chcemy wszczynać wojny, lecz przejąć władzę nad daną prowincją metodami dyplomatycznymi („Jedne wojny wygrywają miecze, inne pióra i inkaust” jak mawiał Lord Tywin Lannister); Wieże, które stawiamy na prowincjach przejętych dzięki

naszym intrygom, oraz Twierdze, którymi oznaczamy prowincje zdobyte ogniem i mieczem. Co ciekawe, z czasem możemy rozbudować Twierdzę, zamieniając ją w Miasto. W jaki sposób to robimy? Po wydaniu odpowiedniej ilości funduszy, zwyczajnie ustawiamy figurkę Wieży na figurce Twierdzy. Figurki są zaprojektowane jak klocki lego, więc musimy tylko dopasować elementy i już! Z dwóch figur czynimy jedną. Podczas rozgrywek w mojej kompanii dostarczyło nam to rzadkiej radochy, a w początkowych rozgrywkach każdy z nas, całkiem bez strategicznego sensu, rozbudowywał Miasta gdzie tylko się dało, byleby móc pobawić się figurkami. Jeśli chodzi o Wojska i Emisariuszy, to przyznać muszę, że te figurki także robią wrażenie. Są bardzo wytrzymałe i niesamowicie szczegółowe – Legioniści Aquilonii noszą pięknie wymodelowane pancerze, na których

widać nawet emblemat Lwa (symbol tego kraju), na Emisariuszu Turanu doskonale można dojrzeć cały zestaw noży i sztyletów, które nosi za pasem, ba – nawet tunika Stygijskiego piechura jest oberwana i zdarta. Krótka – każda z figurek to absolutny majstersztyk! Chylić czoła śmiertelnicy! Wisienką na torcie jest figurka Conana. Potężny barbarzyńca zdaje się być posągim wykutym z kamienia. Oparty na mieczu, spokojny i cichy, w skupieniu czeka na każdego kto śmiałyby rzucić mu wyzwanie.

Druga sprawa to plansza i karty. Ich szata graficzna i wykonanie powalają. Plansza jest wielka i składana na cztery części, co sprzyja jej wytrzymałości. Karty także są dobrze wykonane i odporne na tasowanie, nawet naszymi wielkimi, barbarzyńskimi dłońmi. Ale tym co powala, jest szata graficzna całości. Plansza wygląda jak rozciągnięty na drewnianym stole pergamin z mapą Hyborii. Państwa są oznaczone kolorami i symbolami, rzeki, góry i równiny także są rozrysowane, choć w samej grze nie mają, niestety, żadnego znaczenia strategicznego. Po bokach mapy znajdziemy miejsca na talie kart, oznaczone ciemniejszą barwą pergaminu i kopertą, na której kładziemy talię kart strategii. Ponadto jest jeszcze

miejsce na kostki i tor Punktów Imperium, ale o obu tych elementach powiemy sobie za chwilę. Znacznie mnie, wiecie jak bardzo zwracam uwagę na oprawę graficzną, i jaki potrafię być niezdolny gdy jakiś element gry nie wygląda estetycznie czy ładnie. Dlatego rzecz muszę, że szata graficzna Age of Conan to absolutne mistrzostwo świata. Jest to zdecydowanie najładniejsza gra w mojej kolekcji. Nie dosyć, że plansza i karty rozplanowane są bardzo rozważnie i logicznie, to jeszcze cała otoczka plastyczna po prostu zwala z nóg! Plamy krwi, brud, kleksy inkaustu... wszystko to tworzy niesamowity klimat. W wielu planszówkach by wczuć się w atmosferę rozgrywki trzeba przeczytać klimatyczny wstęp, albo flavour text'y na kartach. W Age of Conan klimat uderza nas już jak rozłożymy planszę, jak potasujemy karty (także stylizowane na brudny pergamin rozłożony na drewnie), obejrzymy instrukcję... wszystko tu jest nim przesiąknięte i sprawia, że rozgrywka jest tak przyjemna!

Jeśli chodzi o pozostałe elementy, to prezentują one także najwyższy standard, ale już bez rewelacji. Żetony mają awers i rewers, kostki występują w dwóch kolorach (niebieskie kości Rozkazów, czerwone Wyzwań). Jeśli o żetony chodzi, to jest ich tyle, że można na początku poczuć się zagubionym! Żetony przedstawiają bowiem Złoto, Magię, oraz specjalny typ zwany „Cromie, policz poległych”. Do czego służy Złoto i Magia, tłumaczyć chyba nie trzeba, natomiast żetony Croma mają istotne znaczenie w czasie naszych bitew z innymi graczami – im więcej wojowników wroga wyróżniemy, tym więcej otrzymamy żetonów Croma, które sprzyjają

budowie naszej potęgi (można to wyjaśnić jako postrach, który u wrogów budzi nasze panowanie). Ponadto mamy żetony Najeźdźców, Punktów Imperium, żetony licytacji Conana... długo by wymieniać. Kluczowe są jednak żetony Przygód Conana. Dzielą się one na trzy kategorie: skarbów, które Conan zdobył w czasie swych podróży, Potworów, z którymi walczył, oraz kobiet, które... poznał w trakcie swoich przygód. Są one ważne z tego względu, iż im więcej ich zgromadzimy pomagając Conanowi w jego przygodach, tym więcej zyskamy pod koniec gry. Samo pudełko ma doskonale ułożone wgłębienia, w których zmieścimy figurki, bez mieszania ich, talie kart, żetony i kostki. Nie spodziewałem się, że wszystko będzie się tak ładnie mieścić w pudełku, a jednak! Oczywiście – warto nabyć woreczki strunowe na żetony, ale jak ktoś poświęci chwilę czasu na odpowiednie ułożenie tychże w pudełku, nabycie ich nie będzie konieczne.

Wreszcie instrukcja, równie ładnie zaprojektowana jak plansza i karty. Zasady rozpisane są klarownie, choć po pierwszej lekturze nie wszystko może być zrozumiałe. Na szczęście rozgrywka szybko rozwiewa niejasne kwestie. Generalnie zasady są w miarę złożone, nie przekombinowane, jak reguły niektórych gier, ale też pewne kwestie (jak na przykład toczenie kampanii wojennych w neutralnych prowincjach) mogłyby zostać rozwiązane lepiej. Pomocne są karty ze skróconymi regułami, dołączone

do gry. Pytanie tylko: dlaczego aż cztery? Rozumiem, że jedna ma przypadać na jednego gracza, ale jednak, nie są one na tyle duże by nie móc podawać sobie jednej w czasie rozgrywki, lub rozłożyć gdzieś obok, tak by zaglądać mogli wszyscy. Jak na moje oko, FFG po prostu znalazło sposób by jeszcze podbić i tak wysoką cenę gry



(choć i tak mistrzami w tej konkurencji są panowie z White Wolf... ale o tym w przyszłym miesiącu).

Dobrze – jak widać, elementów jest ogromna ilość. Ale jak właściwie przebiega rozgrywka i czy warto w Conana zagrać?

### „Idź i zwyciężaj...”

Kiedy przygotowujemy wszystkie niezbędne elementy, czas zasiąść do gry. W Age of Conan można bez przeszkód grać w dwie, trzy i cztery osoby, i po rozgrywkach z moją kompanią, przyznać muszę, że zabawa w dwie osoby jest równie ciekawa co rozgrywka w osób cztery. Każdy gracz wybiera jedno z królestw Hyborii, a następnie ustawia swoje dostępne na początku wojska i emisariuszy w rodzinnych prowincjach. Następnie licytują, który gracz na początku będzie pomagał Conanowi w jego przygodach. Ten gracz otrzymuje inicjatywę. Następnie gracze rzucają kośćmi Rozkazów, żeby stwierdzić jakie rozkazy będą mogli wydawać w swojej turze... zaraz, zaraz! Rzucają kostkami? A cóż to za losowy element w grze strategicznej?? No dobra, może coś się facetowi pomyliło, czytamy dalej. Potem losujemy talie Przygód dla Conana... moment, „talie Przygód losujemy”? Coś mi się tu nie podoba... Hmm – a co dalej? Potem sięgamy po żetony Przygód i zakryte ustawiamy w odpowiedniej wartości na planszy, na koniec losujemy karty Królestwa... CHWILA!! „Losujemy, losujemy, losujemy” – czy jest coś w tej grze czego się nie losuje? Jeżeli jesteś zatwardziałym fanem/fanką gier strategicznych i doczytałeś/łaś do tego momentu, to w tej chwili najpewniej szlochasz, w ubraniu (w przypadku Dam – z rozmazanym makijażem) pod odkręconym prysznicem w swojej łazience, całkiem na poważnie kontemplantując wizytę u psychiatry. Tak jest – przykro mi, ale Age of Conan to gra w której losowość jest wszechobecna. Losujemy niemal wszystko, karty, akcje, rozkazy, zaklęcia... Niestety – jak na grę strategiczną, którą Age of Conan pragnie być, losowości jest za wiele. O ile losowanie przygód dla Conana jestem w stanie zrozumieć, o tyle reszty już nie. Czy twórcom brakowało pomysłów na reguły? A może chcieli być na siłę oryginalni? „Zróbmy grę strategiczną, ale na

zasadach Chińczyka”, no dobra, może przesadzam, w końcu strategia i planowanie odgrywają tu bardzo istotną rolę, ale jednak, nawet najbardziej pomysłowa strategia, czy zaplanowana kampania, runie, gdy zwyczajnie, w puli kości Rozkazów, zabraknie rozkazu Działań Militarnych. Jest to, zresztą, sytuacja z jednej z moich rozgrywek, gdy grający potężną Aquilonią kolega ugrzązł ze swymi niezwyciężonymi legionami w Centralnym Shem, tuż przy granicy ze Stygią (którą grałem ja), ponieważ ciągle podbierałem kości Działań Militarnych, by prowadzić udaną kampanię na wschodzie – przeciwko Turanowi.

Na szczęście do takich sytuacji nie dochodzi nagminnie. Ogromną zaletą tego systemu jest na pewno to, że tury poszczególnych graczy nie ciągną się w nieskończoność. Gracz w swojej turze sięga po kostkę na której wypadł symbol Rozkazu, który chce wydać, wydaje go i już – kolejny gracz wykonuje swoje działania. Gra jest więc bardzo dynamiczna – nie ma długiego siedzenia, w trakcie tury niezdecydowanego gracza, powoli wykonującego każdy rozkaz (a znamy to chociażby z planszowej Gry o Tron). Poruszanie Emisariuszami i gromadzenie Armii sprawia dużo radości, a dynamika gry z czasem pozwala zapomnieć o losowości. Najwięcej dzieje się w środkowej fazie rozgrywki, gdy każdy dysponuje już potęgą z którą trzeba się liczyć, ale którą można także bardzo szybko utracić. Gra nie oferuje wiele w aspekcie ekonomicznym – złota rzadko nam brakuje, dlatego nacisk położono na walkę i przelewanie krwi naszych wrogów. Ale jak tę walkę rozwiązano, skoro odgrywa ona tak istotną rolę?

### Aż poleje się krew

Niestety – podstawowe reguły walki są równie losowe jak cała reszta. Gracze wyliczają jak dużą armią dysponują i rzucają taką ilością kości Walki. Jedna figurka biorąca udział w walce to jedna kość. Jak widzicie – przewaga liczebna jest tu kluczem do zwycięstwa. Wygrywa ten, kto wyrzuci więcej sukcesów na swych kostkach. Ale tu już pojawia się

pewien niuans, który walkę w Age of Conan ratuje od hańby. Mianowicie Karty Królestwa i Strategii. Dysponując odpowiednią kartą, nawet walcząc przeciw przeważającym wrogom, możemy zwyciężyć. Wystarczy użyć danej Karty Strategii (by zamienić porażki na kostkach w sukcesy) lub Karty Królestwa (umożliwiającej nam wystawienie wyjątkowych, doborowych oddziałów na czas tej bitwy, czy dodanie do armii wybitnego wodza) i już losowość jest zniwelowana. Owszem – mając wyjątkowego pecha, nawet karty nam nie pomogą, ale są one elementem, który ratuje walkę od ognia wiekiustego potępienia.

Ale gra nosi tytuł Age of Conan, a o Conanie i jego wpływie na rozgrywkę nie wspomniałem jeszcze, prawda? Najlepsze musi zostać na koniec. Conan podróżuje po całym kontynencie i bierze udział w rozmaitych przygodach. Nikt tak naprawdę nie kontroluje Conana, może mu jedynie pomóc w jego przygodach. Ale Conan jest żywiołem – planując cokolwiek musimy brać pod uwagę jego obecność. Może on sprawić, że nawet doborowa armia sromotnie przegra bitwę, lub przeciwnie – pomoże nam w realizacji naszych planów. W czasie moich rozgrywek, mimo iż zdawałem sobie sprawę jakie korzyści oferuje pomoc barbarzyńcy, wolałem go jednak trzymać z daleka od moich prowincji. Pomagając Conanowi, można wszak namieszać daleko „za linią frontu” przeciwnika, tymczasem jego obecność na naszych ziemiach może przynieść klęskę i zniszczenie. Tak – Conan to element, dzięki któremu gra nabiera rumieńców! Nie tylko wpływa na naszą strategię, ale samo patrzenie na jego podróże i przygody, które przeżywa, jest fascynujące. Ponadto, pod koniec gry (która dzieli się na trzy Ery) możemy podjąć próbę ukoronowania Conana i tym samym znacząco poprawić nasze szanse na zwycięstwo. Ale strzeżcie się – jeżeli Conan odrzuci naszą propozycję, zamorduje władcę naszego Królestwa i tym samym przegramy grę. Dlatego dobrze się zastanówcie, nim podejmiecie decyzję o koronacji Conana. Osobiście, nigdy się na to nie zdecydowałem – po prostu myśl, że barbarzyńca miałby zasiadać na tronie mej ukochanej Stygii, była dla mnie nie do zaakceptowania.

No właśnie – a co z wyważeniem stron konfliktu? Cóż – trzeba przyznać, że i ten element wypada znakomicie. Królestwa są dobrze zbalansowane, tak więc nigdy nie zdarza się by ktoś od początku miał przewagę nad pozostałymi graczami. Jedyne zastrzeżenia jakie mam dotyczą Stygii i Turanu. Oba te kraje (szczególnie Stygia) są krainami, w których mocno praktykuje się magię. Tymczasem jest to za słabo podkreślone na początku rozgrywki, a późniejsze używanie zaklęć zwyczajnie nie ma sensu (czary dają tylko szansę na zmianę sukcesów na kościach Walki i to wszystko), grając Stygią wolałem inwestować w armię niż bawić się w czary – mary.

## Ostatnia era

Więc jaką grą jest Age of Conan? No cóż – patrząc na mnogość elementów i ich wykonanie na pewno można rzec, że jest grą monumentalną. Ale czy jest grą strategiczną? Nie do końca. Owszem – planowanie jest tu bardzo istotne, podobnie wojna manewrowa (otoczenie armii przeciwnika, wpuszczenie jej głęboko na nasze rubieże i wycięcie – bodaj najlepsza taktyka Hyperborei), Emisariusze także się sprawdzają, niejednokrotnie wygrywali, ku chwale Stygii, te bitwy, których nie wygrał oręż. Magia okazuje się całkiem zbędna, złoto – nie tak cenne. Gwarantuję, że grając pograżycie się w krwawym szale, starając się zgromadzić jak



# Rebel Times

najwięcej żetonów Croma, niżli innych. Sam Conan jest wspinałym dodatkiem do gry, mogącym nas tak wspomóc jak i zniszczyć.

Age of Conan na pewno jest grą bardzo dobrą. Owszem – w powyższej recenzji przytrzymałem się do całej masy elementów, ale nie zmieniają one faktu, że gra się w to po prostu bardzo przyjemnie. Age of Conan to masa frajdy! Nie jest to gra strategiczna, raczej strategiczna gra przygodowa. Jeżeli chcesz w pełni poczuć się jak Juliusz Cezar czy Ryszard Lwie Serce – kup Warrior Knights lub Grę o Tron. Ale jeżeli chcesz się spotkać z przyjaciółmi i zagrać w dobrą grę planszową – Age of Conan jest dla Was! A jeżeli jesteście fanami dzieł Howarda i jego

następców – jest to dla Was nabytek wręcz wymarzony.

Oto nadszedł wiek potęgi, oręża i chwały... Oto nadszedł wiek Conana!

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Pierwszy raz nie miałem żadnych wątpliwości co do wysokości tej noty. Age of Conan jest jedną z najładniej wydanych gier na rynku. Mnogość elementów i ich wykonanie to absolutne mistrzostwo, owszem – piękne figurki, czy żetony z awersem i rewersem, już powoli stają się standardem, ale to estetyka tej gry jest tu najważniejsza. Rzadko zdarza się, by samo patrzenie na planszę wprowadzało nas w atmosferę rozgrywki, podobnie z wykonaniem kart. Najwyższa nota, chylcie czoła przed potęgą Conana!

**Miodność:** Tu już mniej ciekawie. Wszechobecna losowość to pięta achillesowa tej gry. Z pewnością nie porównałbym Age of Conan do Warrior Knights czy Gry o Tron. Jednakże gra sprawia ogromną frajdę w czasie rozgrywek, a to także istotny czynnik. No i obecność Conana ma tu istotny wymiar. Ogółem – mimo, iż gra ma pewne niedociągnięcia, zasługuje na wysoką ocenę – twardzi stratedzy raczej nie znajdą w niej za dużo dla siebie, ale granie sprawia przyjemność. Ogromną! I o to chodzi!

**Cena:** No cóż – portfel się na Was obrazi, a lepsza połówka wyprowadzi się do mamusi, ale jednak gra jest warta swej ceny. Owszem – cztery karty streszczonych reguł to przegięcie pały, ale to drobiazg. Takie gry po prostu tyle kosztują i już! Tym bardziej, że w relacji do wykonania, rzecz jest absolutnie warta swej ceny.

## Age of Conan



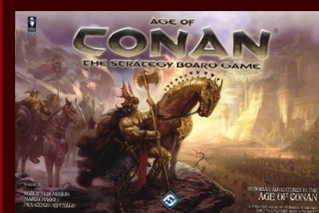
240-300  
min.



12+



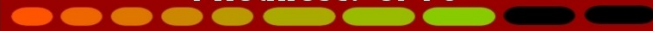
2-4



Wykonanie: 10/10



Miodność: 8/10



Cena: 7/10

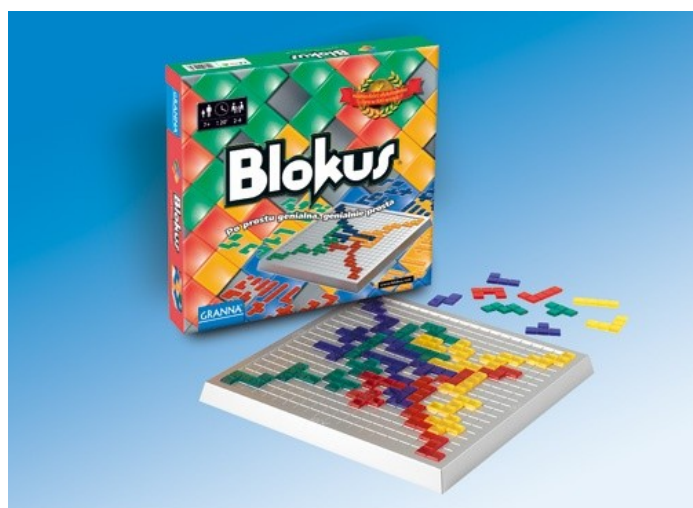
259,95zł





## Blokus

## Zablokuj rywali



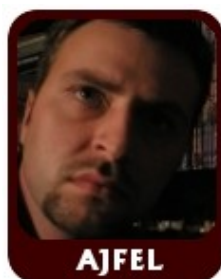
## Elementy gry

Grę otrzymujemy w dużym, kwadratowym pudełku. Wewnątrz znajdziemy estetycznie wykonaną, pokrytą siatką pół, planszę oraz cztery pojemniczki wypełnione różnokolorowymi płytkami w różnych kształtach. Wszystkie wymienione elementy wykonane są z ładnie prezentującego się, chociaż dość delikatnego, plastiku. Różnokolorowe płytki, w kształcie połączonych ze sobą na różne sposoby kwadratów, błyskawicznie przywodzą na myśl legendarnego Tetrisa. Kwadratowa siatka 20x20 kwadratowych pół na planszy wytłoczona została w taki sposób, że płytki idealnie do niej pasują. Ogólnie pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. Niemniej z produktem należy obchodzić się dość ostrożnie, komponenty sprawiają bowiem wrażenie podatnych na uszkodzenia.

## Przebieg rozgrywki

Zasady Blokusa są genialne w swej prostocie, a wytłumaczyć można je w kilku zdaniach. Każdy z uczestników rozgrywki otrzymuje zestaw płytek w jednym kolorze. Zaczynając od narożników planszy, gracze naprzemiennie układają swoje płytki tak długo, jak to możliwe. Ograniczenie stanowią płytki już zajmujące miejsce na planszy oraz jedna prosta zasada, w świetle której aktualnie dokładany przez nas element musi się stykać przynajmniej jednym narożnikiem (i żadnym bokiem!) z elementem w tym samym kolorze. Do elementów w innych kolorach kładziona płytka może przylegać w dowolny sposób lub nie przylegać wcale. I to w zasadzie wszystko! Oczywiście aby wygrać, trzeba pozbyć się jak największej ilości płytek ze swojego zestawu, starając się jednocześnie uniemożliwić kolejne ruchy rywalom.

W tych szalenie prostych zasadach kryje się magia, która sprawia, że gra w Blokusa to autentyczna przyjemność. To jedna z tych gier, których zasady z łatwością opanuje dziecko, zaś przebieg rozgrywki nie znudzi wytrawnych, dorosłych graczy. Przebieg



Nieczęsto piszemy na łamach naszego magazynu o abstrakcyjnych grach logicznych. Być może to błąd, bowiem w gronie gier wpisujących się w ten gatunek znaleźć można niejedną godną uwagi produkt. Osobiście, mimo iż większość czasu z grami spędzam nad złożonymi mechanicznie, bogatymi fabularnie przedstawicielkami planszówek w tzw amerykańskim stylu, to od czasu do czasu z niekłamaną przyjemnością sięgam po ładnie wydane, proste w założeniach, abstrakcyjne gry logiczne. Obok cenionych przeze mnie Abalone, serii gier firmy Gigamic, czy też recenzowanej przeze mnie w ósmym numerze RT gry Hive, jedną z niewątpliwych perełek tego gatunku jest Blokus, przedmiot niniejszej recenzji.

# Rebel Times

partii zazwyczaj jest bardzo dynamiczny, zaś przyjemność z gry potęguje wspomniane już, bardzo ładne wykonanie produktu.

## Warianty Blokusa

Oprócz „klasycznego” Blokusa, będącego przedmiotem tej recenzji, pojawiło się kilka innych produktów bazujących na tym pomysle. Osoby najczęściej zasiadające do rozgrywek w dwuosobowym składzie, powinny zainteresować się grą **Blokus Duo**. Jest to połowę tańsza wersja gry, przeznaczona wyłącznie dla dwóch osób. Zestaw zawiera mniejszą planszę oraz dwa zestawy płytek i w rozgrywce dwuosobowej sprawuje się znacznie lepiej niż pierwowzór. Zupełnie innych doświadczeń dostarczy nam **Blokus 3D**, w którym, jak sama nazwa wskazuje, zabawa zamiast na planszy z płaskimi płytkami, odbywa się w trzech wymiarach (zamiast płytek układamy bryły ze złożonych sześciątów). Inna propozycja autorów, to **Blokus Trigon**, w którym zasady rozgrywki pozostały bez zmian, ale plansza ma kształt sześciokąta, zaś pola (i elementy składowe płytek) zamiast kwadratów przyjęły tu formę równobocznych trójkątów.



## Podsumowanie

Blokus to bardzo sympatyczna gra logiczna. Co można uznać za jej wadę? Jak to zwykle w przypadku tego typu produktów bywa, prostota zasad i abstrakcyjność mechaniki nie dla wszystkich

jest atutem. Ci, którzy nie boją się tego typu gier, powinni być usatysfakcjonowani, pod warunkiem że uznają tę grę jako atrakcyjną przystawkę do planszowych spotkań, a nie danie główne. Osobiście uważam Blokusa (podobnie jak inne gry tego typu, wskazane na początku tej recenzji) za produkt, który sprawdza się jako ciekawa odmiana i sympatyczny przerywnik pomiędzy partiami gier bardziej skomplikowanych. Krótki czas rozgrywki sprawia, że Blokus, mimo swej prostoty, nie nudzi się za szybko i chętnie się do niego powraca.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest bardzo starannie. Planszę i płytki wykonano z miłego dla oka plastiku. Elementy sprawiają jednak wrażenie dość kruchych, ostrożność podczas rozgrywek jest więc wskazana.

**Miodność:** Gra genialna w swej prostocie. Teoretycznie przeznaczona dla każdego, kto nie unika abstrakcyjnych gier logicznych. Mało wymagająca i szybka. Polecam jako sympatyczny przerywnik, bowiem, mimo wspomnianych atutów, niewiele osób tytuł ten pochłonie na tyle, by zdominował regularne, planszowe spotkania.

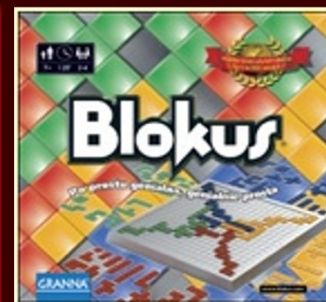
**Cena:** Biorąc pod uwagę jakość wydania, aktualna cena gry jest atrakcyjna.

## Blokus

 ok. 20 min.

 7+

 2-4



**Wykonanie: 8/10**



**Miodność: 8/10**



**Cena: 8/10**

**99,95zł**





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!



# 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.



# WIZIOMEN 2

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



Nowe spojrzenie na wyścigi furmanek!

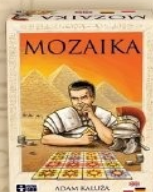
**UWAGA**  
gra zawiera Beret!



# MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny.

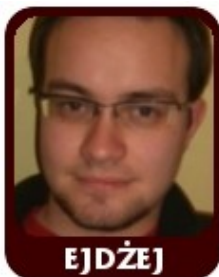
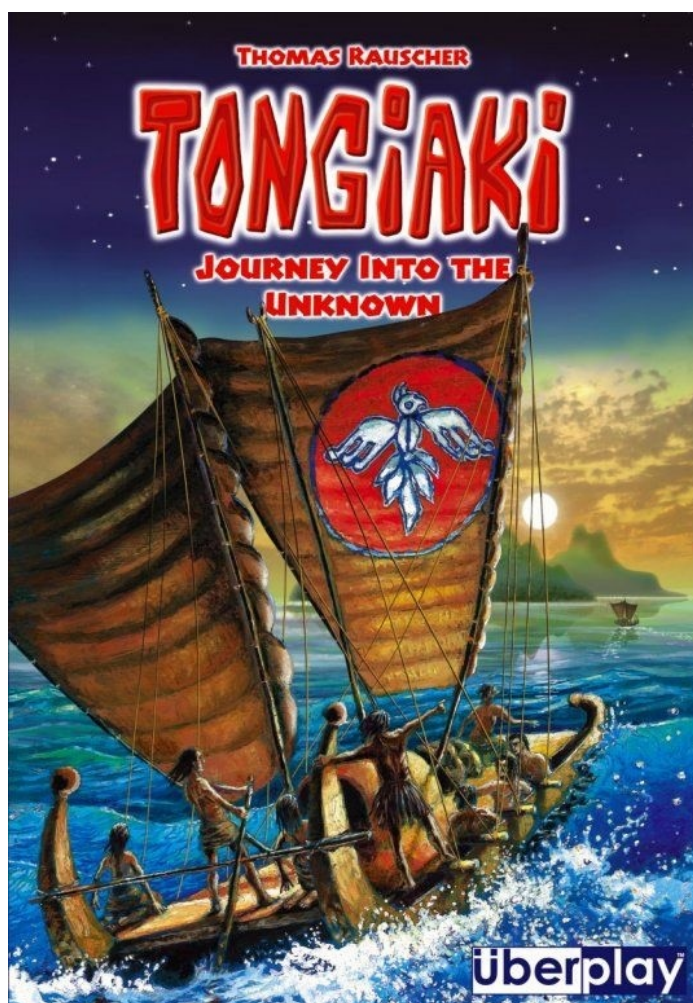
Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.



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

## Tongiaki

# Podróż w nieznane



300 AD: Polinezyjczycy wyruszają w morze na swych katamaranach zwanych Tongiaki, by odkryć tysiące wysp Pacyfiku. Bez pomocy instrumentów nawigacyjnych, kurs wyznaczają przy użyciu słońca, gwiazd, wiatru i temperatury wody.

*O obecności lądu świadczą jedynie ptaki, rafy koralowe, chmury i specyficzny rytm fal. Każda wyprawa podejmowana jest z narażeniem życia, gdyż lądowanie jest częstokroć niemożliwe, a drogę powrotną odcinają zdradliwe nurty. Czy następne godziny, następne dni, przyniosą ze sobą widok upragnionego celu... czy też morskie prądy porwą niewielkie stateczki na ogromny przestwór oceanu?*

Tongiaki to prosta gra familijna przeznaczona dla 2-6 osób, w której gracze wcielają się w polinezyjskich żeglarzy z III wieku. Ich celem jest wysłanie własnych katamaranów na, jak największą liczbę wysp celem ich zasiedlenia i zdobycia tym samym punktów zwycięstwa. Nie jest to jednak łatwe, gdyż zdradliwe prądy morskie potrafią zatopić okręty nawet najodważniejszych żeglarzy, a podróżowanie samemu najczęściej kończy się porażką.

Czy jesteście gotowi na odrobinę morskiego szaleństwa?

Zawartość pudełka nie powala. Ot, do naszej dyspozycji zostaje oddanych 90 drewnianych stateczków w 6 różnych kolorach (po 15 dla każdego gracza), a także 16 płytek z wyspami i 16 płytek z morzem. Do tego instrukcja i... tyle. Jak się wkrótce okazuje niewielka liczba elementów w zupełności pozwala cieszyć się relaksującą, a jednocześnie emocjonującą rozgrywką.

Wszystkie elementy są bardzo trwałe. Stateczki wykonano z gładko oszlifowanego drewna, a płytki mają miły dla oka quasi-heksagonalny kształt. Grafiki raczej nie zachwycą estety, ale zupełnie to nie przeszkadza. Płytkom z wyspami zarzucić można jedynie małą przejrzystość, jeśli idzie o przynależne poszczególnym plażom mola, ale drugi rzut oka niemal zawsze rozwiewa wszelkie wątpliwości.

Instrukcja jest krótka i przejrzysta. Poszczególne fazy opisane zostały szczegółowo i dodatkowo okraszono je przykładami. Wszystko na swoim miejscu. Nic dodać, nic ująć.

Sama rozgrywka też nie przysparza zbyt wielu kłopotów. Wszyscy gracze zaczynają z dwoma statkami na centralnej wyspie, Tondze, z której to wyruszą na pierwsze podboje. Zasada jest prosta – w każdej turze gracz ma prawo dostawić do jednej wyspy tyle stateczków, ile miał na danej wyspie do tej pory. Każda wyspa ma pewną liczbę plaż (od 2 do 6), które z kolei oferują ograniczoną liczbę miejsc. Jeśli po dostawieniu statku (lub statków) któraś z plaż się zapelni, zacumowane przy niej stateczki wyruszają w podróż. Jeśli dana trasa nie została jeszcze odkryta, to aktualnie działający gracz dociąga ze stosu płytek jeden element i dokłada go w miejscu, z którego wyruszają katamarany. Wypłynięcie w morze jest o tyle niebezpieczne, że każda morska trasa posiada przypisaną do siebie cyfrę (od 1 do 4). Cyfra ta oznacza, ile RÓŻNEGO KOLORU stateczków musi wpłynąć na tę trasę, by przebyć ją bezpiecznie. Podczas gdy przy rozgrywce 4-6 osobowej w ogóle to nie przeszkadza (gracze bardzo często mieszają swoje katamarany, zwiększając swoje szanse na przeżycie), to należy zwrócić uwagę, że przy 2-3 uczestnikach jest to znaczące utrudnienie. Ogólnie rzecz ujmując – im mniejsza liczba graczy, tym wynik rozgrywki bardziej losowy. Skalowanie nie jest być może wielką bolączką tej gry, ale jakość rozgrywki przy 4 i więcej osobach dość wyraźnie wzrasta.



Jeśli graczowi uda się pozbyć statków innych uczestników zabawy (poprzez wysłanie ich na dalsze wojaże) z którejś z wysp, ma on prawo zamienić dany kawałek lądu w swoją wyspę królewską. Takie posunięcie uniemożliwia dalsze podróże na tę wyspę, jednocześnie zapewniając zdobywającemu ją graczowi punkty zwycięstwa.



Rozgrywka kończy się w chwili, w której na stole znajdują się wszystkie płytki wysp ALBO wszystkie płytki morza. Gdy tura aktualnego gracza dobiegnie końca, wszyscy podliczają punkty. Każda wyspa, na której poszczególni gracze posiadają przynajmniej jeden stateczek warta jest określoną liczbę punktów (od 2 do 5 w zależności od wyspy). Gracz, który zdobędzie największą ilość punktów zostaje zwycięzcą.

W tym momencie najczęściej następuje efekt, który zwykliśmy nazywać „O, wygrałem!”, albowiem Tongiaki to gra odrobinę dziwna. W zasadzie nie istnieje pewny sposób na wygraną, istnieje bowiem bardzo wiele zmiennych, a poszczególni gracze mają bardzo niewielki wpływ na przebieg rozgrywki. Bardzo duże znaczenie ma losowe rozłożenie płytek w stosie. Bardzo często na samym końcu okazuje się, że zwycięzcą został uczestnik zabawy, którego szanse na wygraną przez większość czasu wydawały się dość znikome. Dla osób, które lubią

kontrolować przebieg gry, będzie to niezaprzeczalny minus. Ale znajdują się zapewne i tacy, dla których będzie to jedynie kolejny element zabawy. Mi on nie zupełnie nie przeszkadzał.

## Summa summarum

Okres letni zazwyczaj przynosi upały i brak chęci do bardziej wymagających czynności. W tej sytuacji z pomocą przychodzą Tongiaki. Ta lekka i zabawna gra potrafi wciągnąć swoją prostotą i ogólnym urokiem. Świetnie nadaje się zarówno do rozgrywek w gronie rodzinnym (zasady zostały przystosowane również z myślą o młodszych graczach), jak i do przyjacielskich pogawędek przy piwie. Ze względu na specyficzną atmosferę wokół gry, jej wady (spora losowość, słaba skalowalność) są niemal niezauważalne. Jeśli więc ktoś szuka łatwej, prostej i przyjemnej rozgrywki, powinien zwrócić na Tongiaki baczniejszą uwagę. Moim zdaniem warto!



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Jeśli miałbym opisać tę grę dwoma przymiotnikami, to byłyby to słowa – solidna i estetyczna. Grafiki nie powalają, ale całość jest przyjemna dla oka. Niewielki minus za odrobinę nieprzejrzyste wysepki. Poza tym nie mam większych zastrzeżeń.

**Miodność:** Świetna pozycja na upalne, letnie popołudnia albo na szybkie wypadki z przyjaciółmi. Gra jest niewielka i z łatwością zmieści się w niedużym plecaku. Krótki czas rozgrywki i lekka, przyjemna atmosfera to właśnie to, czego należałoby oczekiwać od tego typu rozrywki.

**Cena:** Bardzo atrakcyjna. Za niecałe 50 zł otrzymujemy bardzo solidny produkt (zarówno pod względem wykonania, jak i grywalności), który perfekcyjnie sprawdza się jako gra rodzinna, w gronie przyjaciół lub jako przerywnik pomiędzy cięższymi pozycjami. Tongiaki po prostu warto posiadać w swojej kolekcji.

## Tongiaki



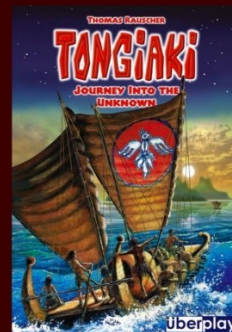
ok. 45 min.



10+



2-6



**Wykonanie: 9/10**



**Miodność: 8/10**



**Cena: 9/10**

49,95zł



# Runebound: Berło Kyrosa

## Terrinoth

### 10 lat później



RAFAL CHOLEWA

Od pokonania Margatha minęło 10 lat, podczas których ludność Terrinoth żyła w spokoju. Bohaterowie rozproszyli się po krainie, a płomień ich chwały przygasł. Nie mogło być tak wiecznie. Z za gór wylania się nowe zagrożenie. Czy będziecie wstanie je powstrzymać?

„Berło Kyrosa” jest dodatkiem zawierającym 30 nowych kart Przygód oraz nowy scenariusz, wedle którego toczyć będzie się rozgrywka. Jednak to nie wszystko – w rozszerzeniu znajdziemy również jeszcze dwa inne dodatki: „W czeluściach grobowca” (9 kart Wyzwań i 21 kart Spotkań) oraz „Legendarne relikty” (6 kart Sprzymierzeńców i 24 karty Przedmiotów). Całość zatem składa się z 90 nowych kart oraz nowej przygody i znajduje się w małym poręcznym pudełku, które śmiało można chować w tym z podstawki.

Forma dystrybucji, przyjęta przez wydawnictwo Galakta, polegająca na sprzedaży trzech karcianych dodatków jako jeden, przypadła mi do gustu, gdyż, pomijając już niższą cenę, gra jest poszerzana w każdym aspekcie co da się odczuć podczas rozgrywek.

## Wykonanie kart

Wydawać by się mogło, że w dodatku zawierającym w zasadzie tylko karty nic popsuć się nie da. Niestety – tylko by się mogło wydawać. Kolory kart mają odrobinę inne odcienie niż w podstawce przez co można je bez problemu odróżnić – jest to istotny element więc należy się duży minus. Reszta – czyli oprawa i grafiki – stoją na podobnym poziomie jak karty z podstawki.

## Treść

Dodatek mniej więcej równomiernie poszerza wszystkie stopy zarówno pod względem rodzaju (zielone, żółte, czerwone), jak i typu (wyzwania, spotkania). Wyjątek stanowią karty Handlu, których w porównaniu do reszty jest trochę za dużo (30 z 90). Osobiście bardziej cieszyłaby mnie większa ilość kart Wyzwań kosztem kart Handlu, ponieważ trochę niepotrzebnie powiększają już i tak ogromny stos. Jednak ilość kart determinowana jest przez sam tytuł dodatku z którego pochodzą – „Legendarne relikty”, co przesądza o ich rodzaju.

Jeżeli chodzi o treść to karty prezentują się interesująco. Fantasy Flight Games stara się nie powtarzać rozwiązań znanych z podstawki, tworząc nowe, jeszcze bardziej uprzykrzające nam życie potwory, bardziej intrygujące zdarzenia czy jeszcze bardziej zróżnicowany oręż. Szkoda, że już w samych dodatkach nie brakuje powtórzeń. I tak jeden przeciwnik jest odporny na wszystkie rany zadane w fazie walki dystansowej, inny na rany zadane w fazie walki wręcz, jeszcze inny na te zadane w fazie walki magicznej. Wśród kart Handlu



mamy przeróżne sztandary (dzika, jednorożca, wilka, czy barana), których działanie opiera się na tej same zasadzie (kosztem punktu zmęczenia). Wspomniana powtarzalność razi i sprawia wrażenie, że niektóre karty tworzone były na siłę.

Poziom trudności Wyzwań cieszy, gdyż sprawiają niejednokrotnie dużo większe problemy, niż ich odpowiedniki z podstawki, dzięki czemu aktualnie częściej zdarza się nam „przejechać” nawet na zielonych przeciwnikach, co poprzednio zdarzało się niezwykle rzadko. Ciekawym, aczkolwiek nie wszystkim odpowiadającym rozwiązaniem, jest stworzenie kilku kart, których efektem jest powstawanie na planszy trwałych obiektów poruszających się po planszy (na przykład: dodatkowy Bohater, którym sterujemy i możemy nim atakować innych graczy, ale który nie może walczyć z Wyzwaniami, zdobywać przedmiotów, ani sprzymierzeńców; czy też przejmujemy kontrolę nad wrogiem i od tej pory przemieszczamy go po planszy, uprzykrzając życie naszym konkurentom). Z jednej strony jest to na pewno bardzo interesujące rozwiązanie, które urozmaica rozgrywkę, jednak w późniejszym etapie gry, gdy gracze są zbyt potężni, by takie przeszkody robiły na nich jakiegokolwiek wrażenie, przemienia się tylko w niepotrzebną uciążliwość.

## Berło Kyrosa - rozgrywka

Esencją rozszerzenia jest nowa, tytułowa przygoda: 10 lat po pokonaniu Margatha do krainy Terrinoth przybywa nowe zagrożenie – Lordowie Olbrzymów, którym przewodzi Kyros Potężny.

Fabula zawsze była mocną stroną Runebound'a – nie inaczej jest i teraz. Karty ponownie zawierają krótkie opisy umożliwiające nam poczucie klimatu przeżywanej przygody.

W tym momencie można zadać sobie pytanie: jak karty z „Powrotu władców smoków” mogą współgrać z tymi z „Berła Kyrosa”? Dzieje się tak, gdyż oprócz nowego scenariusza, dodatek

wprowadza również kilka zasad zmieniających niektóre elementy rozgrywki i dostosowujące je do nowej przygody. Po pierwsze: karty z dodatku ozdobione są innym symbolem niż te z podstawki, dzięki czemu bez problemu można je w każdej chwili odróżnić. Po drugie: w nowej rozgrywce nie biorą udziału czerwone Wyzwania. Po trzecie: niebieskie Wyzwania z wersji podstawowej zastępowane są przez ich odpowiedniki z „Berła Kyrosa”, a obok zielonych i żółtych, kładzie się te odpowiadające im z dodatku. Zielone i żółte karty z podstawki mają pierwszeństwo przed tymi z dodatku, jednak za każdym razem, gdy wylosujemy wśród nich spotkanie lub wydarzenie, nie stosujemy się do jego instrukcji, a w zamian bierzemy kartę dodatku.



Rozgrywka dzieli się na dwa etapy. Pierwszy, poza wspomnianymi wyżej różnicami, nie odbiega od standardowej rozgrywki. Wędrujemy po planszy, pokonując Wyzwania i zdobywając doświadczenie, kupując nowe, potężne przedmioty, czy też wynajmując wspierających nas sprzymierzeńców. Etap ten kończy pokonanie ósmego Olbrzyma. Prawdziwa zmiana następuje w etapie drugim, który rozpoczyna najazd Kyrosa i jego świty. Olbrzymy najeżdżają miasta (ich liczba zależy od liczby graczy). Do podbitych miast nasi Bohaterowie nie mają wstępu, za to mogą próbować je odbijać. Olbrzym okupujący miasto może posługiwać się wszystkimi dostępnymi w nim kartami Handlu. Ponadto za każdą taką kartę dostaje on żeton



doświadczenia zwiększający jego atrybuty. Jakby tego było mało, podczas próby odbicia miasta, naszym przeciwnikiem kieruje gracz, który znajduje się po naszej lewej stronie. Rozgrywka kończy się, gdy ostatecznie miasto zostanie oswobodzone, a zwycięzcą jest ten, kto pokonał największą liczbę Olbrzymów.

Jak widać drugi etap gry wysoko stawia nam poprzeczkę. Pojedynek z przeciwnikiem prowadzonym przez Innego gracza, wyposażonego dodatkowo, w często bardzo potężne przedmioty, jest niejednokrotnie nie lada wyzwaniem, a w dodatku, liczba miast w których możemy się leczyć i zaopatrywać, zostaje mocno ograniczona. Wszystko to sprawia, że w „Berło Kyrosa” gra się bardzo przyjemnie. Rozgrywka wymaga od nas stosowania innej taktyki, niż tej, którą posługiwaliśmy się w „Powrocie władców smoków”, dlatego też nawet weterani będą musieli poświęcić trochę czasu na odnalezienie najlepszej drogi prowadzącej do zwycięstwa.

## Podsumowanie

Kompilacja dodatków, opatrzona tytułem „Berło Kyrosa”, wywołuje u mnie mieszane uczucia. Z jednej strony mamy całkiem nową, wprowadzającą powiew świeżości do gry przygodę, która potrafi

znów przyciągnąć nas do niej na wiele godzin. Z drugiej natomiast drażniąca wpadka przy wykonaniu, powtarzalność rozwiązań, zbyt mała ilość kart Wyzwań w porównaniu do kart Handlu skutecznie obniża ocenę całości. Sytuację ratuje niejako cena, która, biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw, jest warta tego co otrzymujemy, dlatego też dodatek ten warto mieć, choćby dla samej przygody.



### Runebound: Berło Kyrosa



60-120  
min.



12+



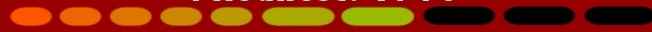
1-6



Wykonanie: 6/10

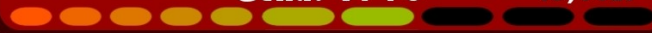


Miodność: 7/10



Cena: 7/10

45,00zł



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Karty mają jedną wadę – kolory różnią się lekko odcieniem, a w dodatku opartym wyłącznie na kartach jest to niestety bardzo dużo minus. Pomijając to reszta trzyma wysoki poziom poprzedników.

**Miodność:** Sama przygoda jest dużym urozmaiceniem i pozwala poczuć emocje towarzyszące pierwszym partiom Runebound'a. Jednak wkład pozostałych kart jest nierówny: z jednej strony wprowadzają one rozwiązania niespotykane wcześniej, a z drugiej same je powielają, czasem kilkakrotnie.

**Cena:** Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw uważam, że cena odpowiada zawartości dodatku i tego co wnosi do gry.

### Mamma Mia! PLUS

# O zmaganiach włoskich kucharzy



ŻUCHO

Mamma Mia! PLUS to nowa, rozszerzona wersja wydanej w 1998 r. gry Mamma Mia! autorstwa Uwe Rosenberga. Ta sympatyczna karcianka niemieckiej firmy Abacus Spiele, której tematem jest pieczenie pizzy, została w 2000 r. nagrodzona tytułem najlepszej gry pamięciowej pisma Games Magazine. Uczestnicy wcielają się w niej w role kucharzy i starają się zrealizować jak najwięcej zamówień na pizzę przyniesionych im przez kelnerów.

## Wykonanie

Na pierwszy rzut oka gra sprawia dobre wrażenie. W bardzo nietypowym jak na gry planszowe i karciane, bo metalowym, pudełku znajduje się aż 180 niezłej jakości kart. Ich poziom wykonania, choć mógłby być nieco wyższy, nie ustępuje powszechnie panującemu wśród karcianek standardowi, natomiast pancerne, a przy tym wcale nie bardzo ciężkie opakowanie należy zaliczyć na duży plus. Ilustracje są proste, wręcz schematyczne, ale dzięki temu bardzo czytelne, a przede wszystkim o to w tej pozycji chodzi, a nie o dopieszczenie elementów gry pod względem artystycznym. Najkrócej podsumowując - estetyka przeciętna, natomiast jeśli chodzi o funkcjonalność pozycja ta zdecydowanie wybija się spośród innych karcianek.

## Rozgrywka

Mamma Mia! PLUS zapewnia rozrywkę 2-6 osobom (poprzednia wersja gry pozwalała na zabawę max. 5 uczestnikom). Jest grą pamięciową o dość prostych zasadach, które jednak w instrukcji wytłumaczone są nie do końca jasno, przez co przed pierwszą rozgrywką warto przestudiować reguły przynajmniej 2-3 razy. Na szczęście, instrukcja nie jest długa, a potem gra przebiega już naprawdę szybko i przyjemnie.

Polega ona na składaniu takich kombinacji kart składników, aby odpowiadały pizzom widniejącym na kartach zamówień. Zwycięzcą zostaje oczywiście gracz, który upiecze najwięcej pizz.

Rozgrywkę w Mamma Mia! PLUS każdy gracz rozpoczyna z 8 kartami składników pizzy na ręku i stosem 15 zakrytych kart zamówień obok siebie. Dobiera wierzchnią z nich, a potem co turę zagrywa na wspólny dla wszystkich uczestników stos, zwany piekarnikiem, dowolną liczbę kart jednego składnika, podając ją przy tym do wiadomości przeciwników. Można też z ręki rzucić na stos kartę zamówienia, jeśli uważa się, że będzie ono możliwe do zrealizowania ze składników znajdujących się pod spodem. Turę gry kończy dobranie kart ze wspólnej puli bądź osobnego dla każdego gracza stosu kelnera, zawierającego zamówienia. Wszyscy uczestnicy kontynuują grę do momentu wyczerpania wszystkich składników w puli. Potem następuje otwarcie piekarnika i sprawdzenie czy zagrane zamówienia udało się zrealizować. Gra kończy się zwykle (choć są wyjątki) po trzecim otwarciu.

## Podsumowanie

Mamma Mia! PLUS jest sympatyczną, prostą grą, choć bywa monotonna i raczej nie wciąga na dłużej. Jej zasadniczą trudnością i jednocześnie osią, wokół której zbudowana jest cała rozgrywka, jest zapamiętanie kart zagranych przez przeciwników i ich odpowiednie wykorzystanie do własnych potrzeb. Wymaga to sporego skupienia i jest jednocześnie właściwie jedynym elementem interakcji pomiędzy graczami, z wyjątkiem możliwości proszenia innych o pomoc w skompletowaniu zamówienia. Pomoc jest jednak opcjonalna i instrukcja dopuszcza rezygnację z tej zasady.

Mamma Mia! PLUS nie jest tytułem wybijającym się spośród wielu niekolekcyjnych karcianek, ale kilka fajnych partii zdecydowanie potrafi zapewnić. Wykonanie gry stoi na przyzwoitym poziomie. Choć w kwestii ilustracji nie należy się spodziewać fajerwerków, na pewno warto zwrócić uwagę na

metalowe pudełko, którego nie sposób uszkodzić podczas transportu. W środku też ma idealną ilość miejsca na karty – raz posegregowane nie będą się przemieszczać i mieszać.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wykonanie kart stoi na przeciętnym poziomie, nie zachwyca, ale nie ma też się do czego przyczepić. Proste, ascetyczne wręcz ilustracje nie rażą, a dzięki nim karty są bardzo czytelne. Duży plus za niezwykle wytrzymałe metalowe pudełko – nowość w stosunku do poprzedniej edycji gry. Ogólnie – bardzo solidny produkt, choć klarowność instrukcji miejscami pozostawia nieco do życzenia.

**Miodność:** Fajna, niezobowiązująca gra pamięciowa na spotkanie w gronie rodzinnym lub imprezę ze znajomymi. Jej największe wady to schematyczność rozgrywki i fakt, że z czasem robi się monotonna. Do zalet należy „smakowita” tematyka i ciekawe rozwiązanie mechaniczne wspólnego piekarnika, z którego korzystają wszyscy uczestnicy, przez co muszą pamiętać jakie karty zagrano wcześniej. Mamma Mia! PLUS nie rzuca na kolana, ale na kilka partii nadaje się na pewno.

**Cena:** Być może nieco zawyżona w stosunku do miodności gry, ale całkowicie usprawiedliwiona wykonaniem pudełka.

## Mamma Mia! PLUS



**40-60**  
min.



**10+**



**2-6**



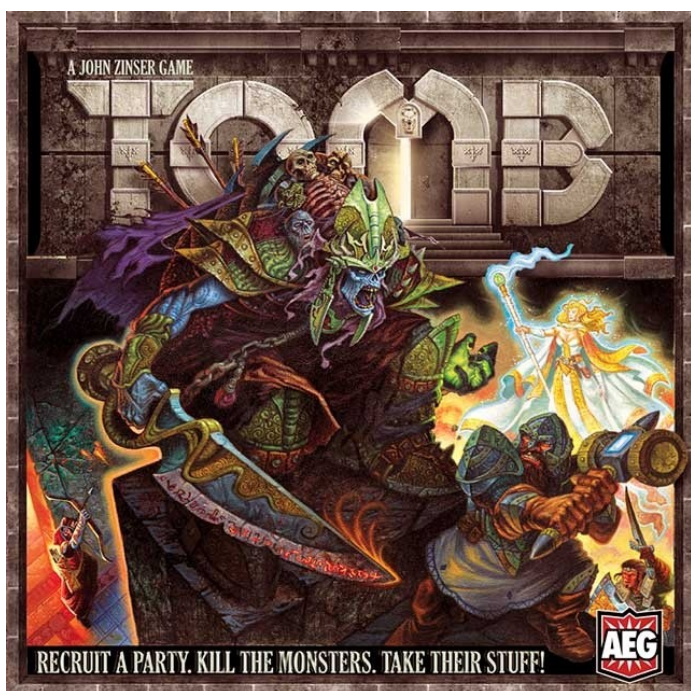
**Wykonanie: 8/10**

**Miodność: 7/10**

**Cena: 7/10** **59,00zł**

## Tomb

# Podziemia, potwory i cała masa zabawy



## Zawartość

Pudełko dostajemy wylądowane niemal po brzegi. Powiem szczerze, iż jest to pierwsza gra planszowa AEG, którą mam okazję recenzować i jej wykonanie robi naprawdę pozytywne wrażenie. Po pierwsze, wypraska, która pozwala na bezstresowe przechowywanie elementów gry. Po drugie, płócienny woreczek służący do losowego dobierania bohaterów, których możemy dołączyć do naszej drużyny. Ot, taki mały bajer, ale na przykład w Arkham Horror, w którym również ważny jest losowy dobór pewnych elementów, go zabrakło. Po trzecie, reszta, która stoi na bardzo wysokim poziomie wykonania. Lakierowane karty (25 kart Czarów, 25 kart Modlitw, 25 kart Przedmiotów, 25 kart Taktyki i 200 kart Krypty) wydrukowano na grubej, odpornej na zużycie tekturze. Karty przedstawiające postacie zostały wykonane równie pancerne (jest ich 84), a jakość wszelkiego rodzaju kostek, znaczników i podstawek to już pewnego rodzaju standard dla tzw. „gier z górnej półki”. Na uwagę zasługuje również instrukcja, której skład i łamanie zrywają z pewnym utartym schematem pisania tego typu tekstów. Akapity są krótkie, wyraźnie oddzielone od reszty tekstu i pozwalają na niemal natychmiastowe odnalezienie interesujących nas informacji. Dodatkowo instrukcja jest krótka, rzeczowa i na temat, co przy prostocie zasad pozwala wyjaśnić podstawowe reguły Tomba w zaledwie kilka minut.



STING

Czy można zrobić ciekawą grę planszową o eksplorowaniu podziemi, zabijaniu potworów i szabrowaniu ich skarbów? FFG udowodniło nam, wydając Descenta, że tak, jednak w porównaniu do opisywanej dzisiaj gry jest on przeladowany warstwą fabularną. Panie i

panowie, przedstawiam wam Tomba, grę, która stawia przed graczem niezwykle proste zadanie – zebranie w karczmie drużyny, zejście do podziemi i wesołą rozwałkę wszystkiego, co się tam znajduje.

Plansza do gry została wydrukowana obustronnie i przedstawia dwie różne mapy podziemi, różniące się od siebie znacząco stopniem skomplikowania. Dzięki temu gra skaluje się doskonale zarówno pod względem czasu rozrywki, jak i jej poziomu trudności. Z pewnością Tomb wystarczy na bardzo długo i pozwoli rozegrać wiele niepowtarzalnych partii.

Wykonaniu gry naprawdę trudno cokolwiek zarzucić – stoi ono na bardzo wysokim poziomie również pod względem graficznym. Ilustracje

zdobiące wszystkie karty są jednymi z ładniejszych, jakie widziałem w grach planszowych.

## Rozgrywka

Tomb posiada niezwykle proste założenie fabularne. Wcielamy się w nim w rolę kapitana bandy najemników, którzy eksplorują krypty starożytnego grobowca w poszukiwaniu skarbów. W momencie, w którym ostatnia z krypt zostanie opróżniona, gra się kończy, a drużyna, która zdobyła najwięcej Punktów Doświadczenia, wygrywa. Prawda, że banalne?



Całość zabawy rozpoczynamy od zapelnienia krypt znajdujących się na planszy kartami Krypty. Każda krypta ma do siebie przypisany numer, od 1 do 5, i może pomieścić tylko taką liczbę kart. Każdy z graczy ciągnie po trzy karty Krypty i następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy gracze kładą po jednej z nich na krypcie, do której można jeszcze dołożyć karty. Za każdym razem, gdy położą kartę, dobierają kolejną. Rozkładanie kart Krypty kończy się w momencie, w którym nie ma już na planszy żadnych wolnych miejsc. Reszta kart Krypty chowana jest do pudełka, gdyż nie będą już one wykorzystywane. Faza budowania planszy ma w Tombie dość duże znaczenie – jeśli gracze rozłożą w odpowiedni sposób karty Krypty, to mogą już na samym początku gry znacząco ułatwić sobie życie i

utrudnić zadanie przeciwnikom. Krypty zawierające jedną kartę są zazwyczaj bardzo łatwym łupem, natomiast te zawierające po pięć, śmiertelnie groźną pułapką. Oczywiście, im większa krypta, tym większe nagrody (każda karta Krypty, czy będzie to Skarb, Pułapka czy Potwór, ma do siebie przypisaną wartość Punktów Doświadczenia, jaką otrzymujemy, gdy uda nam się ją pozyskać, rozbroić lub pokonać), więc czasami warto zaryzykować i rzucić się na przysłowiową głęboką wodę. To, co zapewnia Tombowi ogromne *replayability*, to fakt, że budując planszę nigdy nie wykorzystamy nawet połowy dostępnych w grze kart Krypty – prostszy wariant rozgrywki budujemy z 42, natomiast trudniejszy z 65. Zbudowanie dwóch takich samych plansz jest zatem w tej grze praktycznie niemożliwe.

Kolejnym krokiem jest rekrutacja bandy awanturników. W pierwszej turze gry każdy z graczy losuje pięciu bohaterów, bierze jednego z nich, a resztę odkłada na planszę Karczmy. Pozostaną oni tam do momentu, w którym ktoś przyłączy ich do swojej bandy. Za każdym razem, gdy jakiś bohater ginie, na jego miejsce dobiera się kolejnego i umieszcza w karczmie. W Tombie występują cztery klasy postaci – Wojownik, Łotrzyk, Kleryk i Czarodziej oraz ich wszelkiego rodzaju możliwe dwuklasowe kombinacje. Istotny jest fakt, że za każdym razem, gdy dołączamy do naszej drużyny Kleryka lub Maga, ciągniemy z puli kart kartę Modlitwy lub Czarar. Początkowo są one nieprzypisane i znajdują się na naszej ręce. Dopiero, gdy pierwszy raz ich użyjemy, zostają one przypisane do postaci, która je zagrała. Jest to na tyle istotne, że w momencie, w którym dana postać ginie, przypisane do niej czary, modlitwy, przedmioty lub skarby przepadają razem z nią. Pewnym mankamentem Tomba jest fakt, że jedynie za pomocą Łotrzyków może dojść do bezpośredniej interakcji pomiędzy graczami. Łotrzyk może bowiem próbować ukraść przedmiot należący do postaci innego gracza. Cóż, nie jest to zbyt wiele, ale podczas rozgrywki mamy i tak całkiem sporo do roboty, więc brak rozbudowanej interakcji nie razi aż tak bardzo.

W momencie, w którym wylosowaliśmy bohaterów i każdy z graczy wybrał po jednym z nich, rozpoczyna się właściwa część rozgrywki. Podzielona jest ona na tury, a podczas każdej z nich, każdy z graczy może wykonać jedną standardową akcję oraz jedną akcję darmową na początku tury. Darmowa akcja to redystrybucja ekwipunku pomiędzy postaciami i całkowite ich wyleczenie, jeśli znajdują się akurat w karczmie. Standardowe akcje występujące w tej grze to:

- *Działanie*, czyli użycie zdolności bohatera, przedmiotu lub miejsca na planszy,
- *Dociągnięcie karty* (tylko w Karczmie), a raczej dwóch kart z talii Czarów, Modlitw, Przedmiotów i Taktyk,
- *Leczenie* (tylko w Krypcie), możliwe, gdy posiadamy w drużynie Kleryka,
- *Ruch*, do dziesięciu pól w pionie lub poziomie,
- *Kradzież* (tylko w Krypcie), możliwa, gdy posiadamy w drużynie Łotrzyka,
- *Zagranie karty*, czyli rzucenie Czaru, Modlitwy lub Taktyki z ręki,
- *Rekrutacja* (tylko w Karczmie), słowem dorzucenie kolejnej postaci do drużyny (maksymalnie pięć postaci w drużynie),
- *Powrót do Karczmy* (tylko w Krypcie),
- *Plądrowanie krypty* (tylko w Krypcie).

Ostatnia z akcji, czyli *Plądrowanie krypty*, stanowi esencję całej rozgrywki w Tomba. To właśnie za pomocą tej akcji pokonujemy potwory, rozbijamy pułapki i pozyskujemy skarby, czyli otrzymujemy Punkty Doświadczenia, dzięki którym wygrywamy całą grę. Mechanika jest w tym przypadku bardzo prosta. Gracz siedzący po naszej lewej lub prawej stronie (w zależności od symbolu znajdującego się na planszy) wciela się w rolę Mistrza Krypty i wykonuje wszystkie czynności przedstawione na znajdujących się w niej kartach. Kolejność ich rozgrywania jest zawsze taka sama - najpierw Pułapki, później Potwory, a na końcu Skarby. Każdą

pułapkę należy próbować rozbroić, a gdy się to nie uda, zostaje ona na planszy, a drużyna może kontynuować eksplorację krypty. Należy zauważyć, że pułapki w tej grze są dość mordercze i nieudane próby ich rozbiora kończą się zazwyczaj śmiercią jednego z bohaterów znajdujących się w drużynie. W tym momencie warto nadmienić o tym, jak wykonuje się w Tomba testy. Każdy z bohaterów posiada cztery atrybuty - Atak, Wiedza (ang. *Skill*), Magia i Świętość. Za każdym razem, gdy musimy wykonać odpowiedni test, używamy liczby kości przypisanej do danego atrybutu. Kości mają trzy kolory - zielony (najsłabsze), niebieski i czerwony (najmocniejsze) i w zależności od barwy opatrzone są większą szansą na uzyskanie sukcesu (są to k10 i w zależności od ich koloru na większej ilości ścianek widnieje symbol sukcesu). Sumujemy zatem kości, rzucamy i zliczamy uzyskane sukcesy, a później porównujemy je z wymaganymi.

Po tym, jak uporamy się z pułapkami, przychodzi czas na potwory. Walka rozgrywana jest w systemie turowym, na zasadzie „akcja za akcją”. Raz Mistrz Krypty wybiera jednego ze swoich potworów i wykonuje nim atak, gracz zaś wybiera jedną ze swoich postaci, która go przyjmie; potem gracz wybiera swoją atakującą postać oraz potwora, który przyjmie atak. Cała walka trwa do momentu, w którym wszystkie potwory zostaną zabite, wszyscy bohaterowie zostali zabici lub gracz postanowił wycofać się ze starcia, czyli najwyczejniej w świecie uciec do karczmy. Walka jest banalna - rzucamy kośćmi Ataku i obrażenia po prostu w kogoś wchodzi - nie ma parowania, przyjmowania na pancerz i tym podobnych mechanizmów. Gracze lubiący skomplikowane rozwiązania mogą nieco kręcić nosem, ale ów system się sprawdza, choć miałem czasami mieszane uczucia. Oczywiście wykonując swoją akcję możemy miast atakować użyć zdolności, rzucić czar, itd.

Po pokonaniu potworów pozostaje nam już tylko zebrać znajdujące się w krypcie skarby i zdecydować się czy od razu je zdeponujemy (ang. *banking*) i dostaniemy ich wartość w Punktach Doświadczenia czy dołączymy je do któregoś z bohaterów i będziemy korzystali z ich zdolności. Jest

to wbrew pozorom dość istotna decyzja, ponieważ Skarby można nam ukraść lub władająca nimi postać może zginąć i wtedy przepadną one razem z nią. Podczas rozgrywek, w których uczestniczyłem, była to niejednokrotnie jedna z najistotniejszych decyzji, przesądzająca o wygranej lub przegranej danego gracza.

## Dwa dodatkowe smaczki

Twórcy Tomba wzbogacili swoją grę o dwa smaczki, które zdecydowanie wydłużają możliwość zabawy tym tytułem. Pierwszy z nich to wariant rozgrywki dla jednego gracza, w którym walczymy do momentu opróżnienia wszystkich krypt lub śmierci wszystkich dostępnych nam bohaterów. Pod koniec rozgrywki podliczamy zdobyte PD i odczytujemy swoją rangę z dołączonej do gry tabelki. Jako ciekawostkę podam fakt, że 100 i więcej PD to Power Gamer, a osiągnięcie owego tytułu jest niezwykle trudne. Wariant dla jednego gracza potrafi przykuć do Tomba na długie godziny i jest to zdecydowany plus tego tytułu.

Drugi smaczek to Kampania i dopiero z jej zastosowaniem Tomb nabiera prawdziwych rumieńców. Na czym ona polega? Każdy z graczy, po każdej zakończonej rozgrywce, sumuje ze sobą zdobyte dotychczas Punkty Doświadczenia i awansuje na kolejne poziomy. Każdy poziom daje mu zaś jakiś miły bonusik, pozwalający na lekkie naginanie zasad (np. przerzucenie jakichś kości, większy limit postaci w drużynie, itp.). Mechanizm Kampanii jest świetnie zbalansowany - nie występuje w niej sytuacja, w której jeden z graczy odskoczy innym i zdominuje rozgrywkę. Oczywiście jest mu nieco łatwiej, ale nie przesądza to o jego wygranej. Twórcy gry rozpisali poziomy doświadczenia, aż do 3000 PD i uwierzcie mi, że zdobycie takiej ich ilości to, co najmniej 20-30 rozgrywek, czyli długie miesiące gry.

## Podsumowanie

Tomb to produkt przemyślany i niezwykle udany. Świetne wykonanie, dobre i proste zasady oraz dwa

bardzo grywalne opcjonalne warianty rozgrywki. Jest to jedna z najlepszych gier planszowych w jakie dane mi było ostatnimi czasy zagrać. Zdecydowanie polecam! Tomb to prawdziwa uczta dla wszystkich miłośników planszowych *dungeon crawli*.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Świetne rysunki, dobra jakość użytych materiałów, wypraska, materiałowy woreczek na żetony bohaterów, wytrzymałe pudełko... niemal ideał.

**Miodność:** Rozgrywka jest szybka, dynamiczna i zapewnia całą masę zabawy. Drobny minus należy się za ograniczone możliwości interakcji pomiędzy graczami. Czas rozgrywki jest bardzo dobrze wyważony i daje się odpowiednio skalować poprzez użycie mniej lub bardziej skomplikowanej wersji planszy. Ogromny plus za niezwykle grywalne warianty opcjonalne (dla jednego gracza i Kampanii) oraz wysokie *replayability*.

**Cena:** Atrakcyjna, jeśli weźmiemy pod uwagę wykonanie gry i jej miodność.

### Tomb

**ok. 60 min.**

**12+**

**1-6**

**Wykonanie: 9/10**

●●●●●●●●●●

**Miodność: 9/10**

●●●●●●●●●●

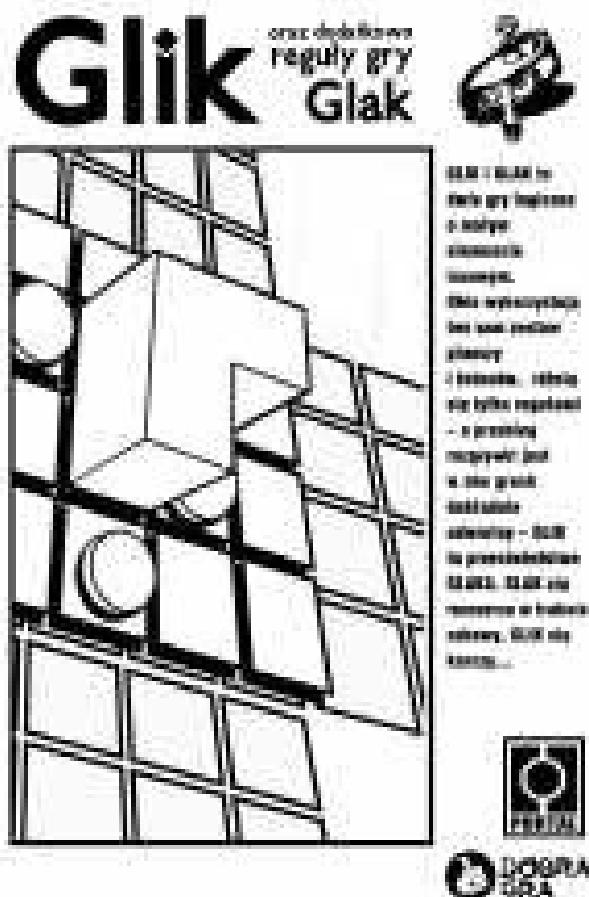
**Cena: 8/10** **139,95zł**

●●●●●●●●●●

# Glik

## Kreatywna zabawa żetonami

*Tekst pierwotnie publikowany był  
w serwisie Wrota Wyobraźni*



Glik jest grą logiczną wydaną w ramach serii Dobra Gra Wydawnictwa Portal. Cała seria – gwoli przypomnienia – jest realizacją idei „dobra gra za małą kasę”, czyli oszczędzamy, na czym się tylko da. Oczywiście należy pamiętać, że „tania gra” nie oznacza gry kiepskiej.

Glik jest grą logiczną stworzoną przez Adama Kałużę. Cała idea opiera się o starego dobrego „Chińczyka”, czyli mamy grupkę pionów, które należy doprowadzić w pewne określone miejsce przed wszystkimi innymi graczami. Tutaj jednak podobieństwo się kończy. Po pierwsze plansza Glika jest bardzo duża, podzielona na małe kwadraciki, z których część robi za ściany. Po drugie piony – może powinienem napisać żetony – poruszają się zawsze do końca planszy lub do napotkania przeszkody. Po trzecie żetony innych graczy działają, jak ściany, a po czwarte dokładamy tzw. „strażników”, czyli żetony nienależące do żadnego z graczy, ale każdy z nich ma prawo je przestawiać. I z tego prawa każdy gracz korzysta nader często. Ot i cała filozofia Glika. Prościzna, nie?

Zanim napiszę więcej o samej rozgrywce, kilka słów o grze od strony jej wydania. Jak można się domyślić po pierwszych kilku zdaniach, wydanie jest oszczędne, rzekłbym nawet bardzo oszczędne. Powiem wprost – Glik jest brzydki. Koszmarnie brzydki. Żetony to niewielkie kółeczka pomalowane na zwyczajne kolory. Plansza to kilkanaście kwadratów z naniesioną na nie siatką. Wszystko to na bardzo grubej tekturze plus instrukcja, a całość w strasznie niepraktycznym pudełku. I to tyle. Czy to źle? Moim zdaniem nie, bo do zabawy w Glika nie potrzeba super wypasionych figurek, ani kosmicznych plansz ze złota. Zasady są proste, więc oprawa jest do nich po prostu dopasowana. I tyle, więcej nie trzeba. Tylko to pudełko... Nie wiem, jak się sprawdza w innych tytułach z Dobrej Gry, ale w przypadku Glika jest szczytem niefunkcjonalności.



Trzeba się nagimnastykować, żeby spakować do niego całą grę, a jak chcesz wyjąć tylko instrukcję, to zapomnij o jej odłożeniu bez wywalania zawartości.

Teraz o wrażeniach. Rozegrałem w Gliku kilkanaście partii, zostawiłem go bratu na długi czas, a on z tego skorzystał i rozegrał tych partii kilkadziesiąt. Wniosek jest jeden - im więcej graczy, tym lepsza zabawa. Bo zabawa jest przednia. Daje radochę, wzbudza emocje i wymusza intensywne myślenie. Nie ma przy tym obliczeń, nie ma szacunków, ani innych zabijających zabawę elementów. Po prostu frajda. O ile grasz z więcej niż jednym przeciwnikiem, ponieważ rozgrywki na dwóch bardzo szybko stają się monotonne.

Jak z tego wniosek? Glik to tania, brzydka gra dla grupy przyjaciół, którzy mają kilkanaście minut wolnego czasu i brakuje im pomysłu, co z nim zrobić. Wtedy z całego serca polecam Glika - a pisze to jako osoba, która za logicznymi grami nie przepada. Jeżeli zaś macie, co robić to nie odrywajcie się od swoich zajęć, a po Gliku sięgnijcie w wolnej chwili. Na przykład podczas przerwy w pracy. Dodam, że razem z Glikiem nabywacie Glaka - o czym to? Przekonajcie się sami.



## Glik

 **ok. 30 min.**

 **7+**

 **2-4**



**Wykonanie: 3/10**

**Miodność: 6/10**

**Cena: 7/10** **29.00zł**

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra jest brzydka, ale jej poszczególne elementy są bardzo solidne. Tektura jest naprawdę gruba, a żetony odporne na czynniki zewnętrzne. Mimo wszystko to zupełnie inna epoka. I jeszcze to fatalne pudełko...

**Miodność:** Dla dwóch graczy zabawa bardzo szybko staje się monotonna, ale dorzucenie jeszcze dwie osoby i rozgrywka nabiera rumieńców. Powyższa ocena powinna być modyfikowana o +1 za każdego kolejnego gracza powyżej 2 - wnioski wyciągnijcie sami.

**Cena:** Dla tego typu produktów, bardzo typowa. Niska, aczkolwiek nie okazyjna.

**reklama**

# Q-WORKSHOP.COM

*Niesamowite Kostki*

```

import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser

database = conf.get('directories', 'mainpath')
base = database + conf.get('directories', 'datadir')
base = database + conf.get('directories', 'database')
qp = qpba(conf)
open(database)

conf = ConfigParser.ConfigParser()
conf.readfp(open('qq.conf'))

if (document.layers) {
  window.moveTo(
    document.location.href
  )
}

if (document.all) {
  window.moveTo(
    document.location.href
  )
}

if (document.all) {
  document.write(wp)
} else if (document.all) {
  document.write(wp)
}
  
```

NARRATIVES

REPORT

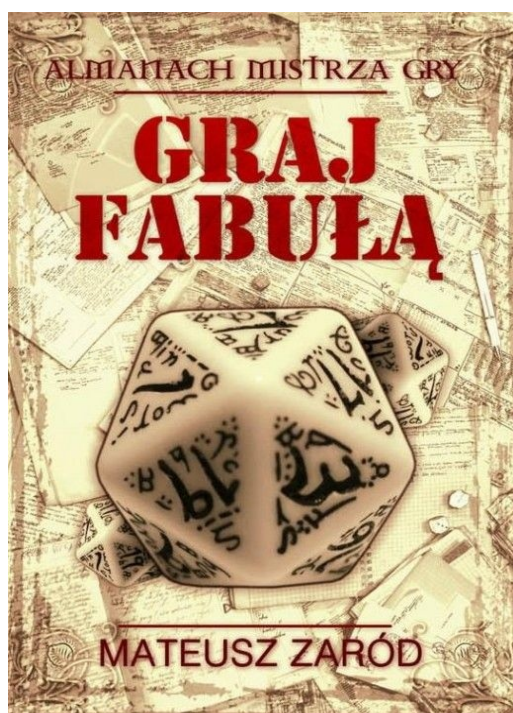
**DOSTĘPNE KOMPATYBILNE KOLOROWE KOSTKI :**


**KOLOROWA W KWADRACIE ODPOWIADA KOLOROWI ZNAKÓW GRAWEROWANYCH NA KOSCIACH**  
**TOŻE W MIEJSCACH PODRÓŻNEM ODPOWIADA KOLOROWI KOSTKI**  
**KWADRACI 2 PRZEPROZYSTY, BIAŁY, ODPOWIADAJĄ KOSTKOM TRANSPARENTNYM**

Q-workshop Pułk Strzelniczy  
 ul. Świdzka 14/12  
 60-163 Poznań, Poland  
 email: [sklep@q-workshop.com](mailto:sklep@q-workshop.com)  
[shop@q-workshop.com](mailto:shop@q-workshop.com)  
[verkauf@q-workshop.com](mailto:verkauf@q-workshop.com)  
[www.q-workshop.com](http://www.q-workshop.com)

Graj Fabułą

# Zbieranie szczęk z podłogi



## Kolejny z serii

Graj Fabułą to trzeci tom serii Almanachów Mistrza Gry - pozycji, które w zamierzeniu autorów mają nie tylko pomóc Mistrzom prowadzić lepiej i sprawniej, ale także dostarczyć im wielu inspiracji na niezapomniane przygody. Książki o charakterystycznych okładkach (z wizerunkiem k20) ukazują najczęstsze błędy i uczą, jak rozwiązywać problemy, a wszystko okraszane jest przykładami i anegdotami. Pierwszy tom serii, Graj Twardo (autorstwa Johna Wicka), spotkał się ze skrajnymi ocenami. Wytykano wybujałe ego autora,

mentorski ton i nieprzydatność uwag. Dużo lepiej odebrany został Graj z Głową, napisany przez Ignacego Trzewiczka - opisujący, jak radzić sobie z postaciami graczy i samymi graczami (obydwa tytuły zostały zrecenzowane w Rebel Times, odpowiednio w numerach 15. i 16.).

Graj Fabułą, napisany wspólnymi siłami Mateusza Zaróda, Ignacego Trzewiczka i Rafała Szymy, ma za zadanie pomóc Mistrzom Gry pisać przygody. W książce znajdziecie zatem porady dotyczące zagnieżdżania graczy i ich postaci w przygodach, konstruowania spójnej i ciekawej fabuły, przedstawiania intryg, zagadek czy Bohaterów Niezależnych podczas sesji, a także mnóstwo anegdotek, pomysłów na przygody i drobnych, ale użytecznych trików, mających uatrakcyjnić grę.

## Mistrzowie słowa?

Czytelnicy poprzednich tomów, przyzwyczajeni już do specyficznego stylu almanachów, z pewnością pokiwają ze zrozumieniem głowami. Niestety, dla nowego odbiorcy wspomniany styl będzie nie lada szokiem. Autorzy piszą rozwlekle, lejąc miejscami wodę nie gorzej niż przeciętny uczeń przy tablicy, ich wstępy są nierzadko dłuższe niż sama „prawda objawiona” zawarta w tekście. Niejednokrotnie powtarzają się, popadają w mentorski ton i rozwlekają treść działu poprzez nadmierną ilość akapitów, często zawierających jedno zdanie w stylu „sami widzicie, jakie to fajne”. Na tym tle pozytywnie wypada Mateusz Zaród, którego teksty, choć dalekie od ideału, są zdecydowanie konkretniejsze niż gadanina Trzewiczka. Swoją drogą, tytułowe „zbieranie szczęk z podłogi” wzięło się właśnie z najczęściej powtarzanego przez Trzewiczka zdania (tak mają reagować gracze na opisane w książce pomysły). Niestety, zbyt lekki styl, między innymi obfitość mocnych słów, może razić, zamiast ułatwiać odbiór.

W tym szaleństwie jest jednak metoda. Lekki styl i konfidencjonalny ton sprawiają, że książkę czyta się bardzo przyjemnie. Anegdoty i przykłady, mimo iż nie zawsze potrzebne, są zawsze ciekawe i

przypominają własne „kwiatki” z sesji. Po odjęciu tego wszystkiego nadal zostaje sporo „mięcha”, o którym niby (prawie) każdy wie, ale jakoś nie każdy je stosuje, i sporo zupełnie oryginalnych, użytecznych pomysłów.

W pierwszym dziale spisane zostały wszystkie podstawowe zasady, jakie powinny przyświecać nam przy tworzeniu przygody. Jeżeli sądzicie, że jest to dział dla żółtodziobów, mylicie się. To oczywistości, ale teoria a praktyka to często dwie zupełnie różne sprawy i lepiej czytać nagłówki tego rozdziału przed tworzeniem każdej przygody, dopóki nie będziemy recytować ich z pamięci. Bez tych fundamentów nie mamy bowiem szans na dobry scenariusz. Dobrze, że ktoś to zatem spisał. Drugi dział wytyka z kolei błędy – tutaj, rzeczywiście, więcej skorzystają początkujący Mistrzowie, ale i ci z dłuższym stażem na pewno znajdą coś użytecznego. Chyba każdy z nas, Mistrzów, miał kiedyś swojego Ulubionego BN-a, a ciekaw jestem, ilu Mistrzów zbywa opis tak barwnej lokacji, jak gospoda, słowami „wchodźcie do karczmy”.

Kolejne trzy rozdziały to już same konkrety. W Rozdziale 3 opisane są najróżniejsze sposoby na przygodę. Tutaj każdy przykład to niemalże gotowa przygoda do takich systemów, jak *Warhammer*, *Neuroshima*, *Monastyr*, *Dzikie Pola* czy *D&D*. Obok kilku starych, sprawdzonych sposobów (metoda pytań czy słów-kluczy) jest też kilka egzotycznych pomysłów, wśród których tworzenie przygody na podstawie kart do CCG to jeden z tych mniej zakreślonych. Wspomniano też o celach postaci, tle przygody, drugim, a nawet trzecim i czwartym dnie fabuły i rozdzielaniu fabuły pomiędzy postacie graczy (dobre dla niekoniecznie spójnych drużyn). W następnych dwóch rozdziałach zawarto triki mające, jakżeby inaczej, umiejscowić szczęki graczy na podłodze. To zdecydowanie najbardziej naszpikowana radami, i dlatego najprzydatniejsza, część podręcznika. Przyznam, że zaprezentowane przez autorów sztuczki są naprawdę na wysokim poziomie i robią wrażenie. Dynamizują rozgrywkę, dodają równowagi przygodom opartym na

śledztwie, prowadzą graczy do trudnych wyborów i tego, co napędza RPG – emocji. Dobrze mieć pod ręką taki spis trików, który, nawet jeżeli nie zrzuci na podłogę, to może chociaż naruszyć szczęki graczom.

A propos trików – podręcznik zapowiada kolejny tom z cyklu, opowiadający o sztuce prowadzenia sesji, przygotowywany przez Ignacego Trzewiczka i Michała Oracza – *Graj Trikiem*. Oby kolejny tom prezentował poziom co najmniej dwóch poprzednich, i oby nie było ich w końcu zbyt wiele.

## Ładnie, lekko, przyjemnie

Warstwa graficzna książki dobrze komponuje się z treścią. Okładka jest bardzo ładna, grafiki rozpoczynające działy znamy już z poprzednich tomów – sprawdzają się. Ogólnie mówiąc, została zachowana ciągłość w stosunku do poprzednich tomów. O ile jednak w *Graj z Głową* znajdziemy ilustrację stosu podręczników do przeróżnych systemów, tutaj trafimy na stosy notatek – kartek A4 z zapisanymi przygodami, jakichś zdjęć, wykresów i planów budynków. Fajna sprawa, bo te ilustracje same z siebie są inspiracją do napisania jakiejś przygody. Kolejnym udogodnieniem jest szczegółowy spis treści, dzięki któremu łatwo połapać się w zawartości książki i odnaleźć odpowiednie informacje.

*Graj Fabułą*, w porównaniu z poprzednim tomem, wypada podobnie. Jeżeli spodziewacie się końca przydługich wstępów, monstrualnych marginesów i niepotrzebnych komentarzy, zawiedziecie się. Nadal jednak w te blisko 130 stron wciśnięto masę porad i wskazówek dla Mistrzów gry na każdym poziomie i z różnym erpegowym „stażem”. A przynajmniej, dzięki specyficznemu stylowi, przynajmniej czyta się to przyjemnie i lekko. Nie ma co zresztą ukrywać, to jedyna tego typu pozycja na rynku – lepszej zatem nie znajdziecie.

□

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** „Graj Fabułą”, podobnie jak poprzedniczki, wydana jest ładnie i estetycznie. Dodatkowo szczegółowy spis treści i graficzne rozdzielanie zagadnień pozwalają szybko odszukać potrzebne informacje – a sytuacja taka bez wątpienia będzie miała miejsce przed tworzeniem niejednej sesji.

**Miodność:** Biorąc pod uwagę ilość nagromadzonych informacji, książka niczym nie ustępuje „Graj z Głową”. Oczywiście, na tych 128 stronach zmieściłoby się spokojnie trzy razy więcej „mięcha”, ale – trzeba przyznać – lepszej pozycji o prowadzeniu nie znajdziecie.

**Cena:** Odpowiednia, biorąc pod uwagę pracę włożoną w przygotowanie tego typu lektury i ilość możliwych inspiracji. Z drugiej strony, książka o takiej cenie, którą przeczytamy w jeden wieczór, pozostawia niedosyt.

## Graj Fabułą

opis świata - mechanika

nie dotyczy

ilość stron / oprawa:

128 / miękka

linia wydawnicza:

Almanach Mistrza Gry



Wykonanie: 7/10



Miodność: 9/10



Cena: 7/10

35,00zł



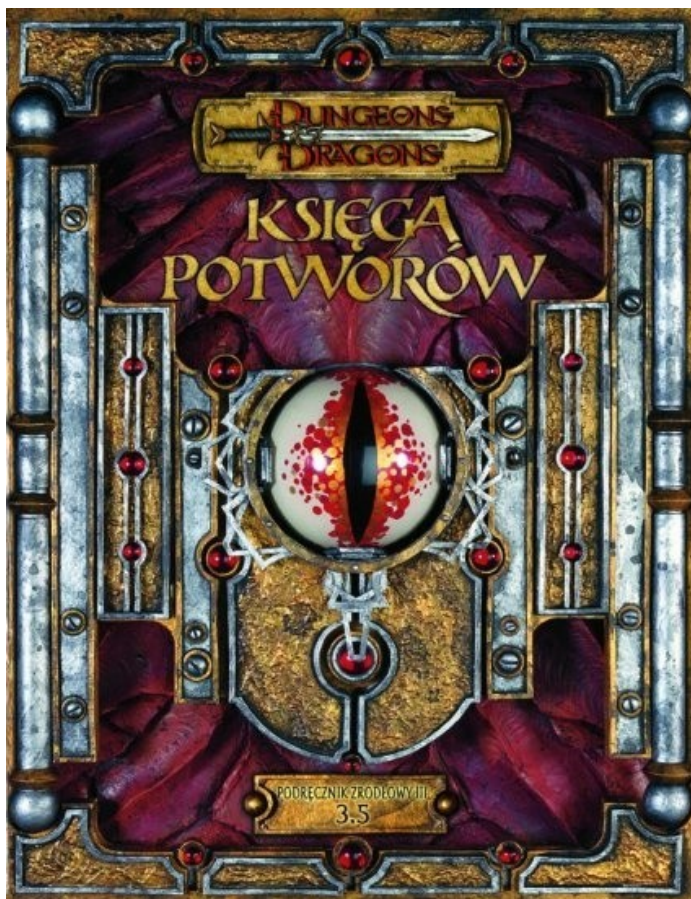
# ONEIROS

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

### Dungeons&Dragons ed.3,5: Księga Potworów

# Demony, smoki i inne „pedeki”



podręczniki źródłowe do edycji 3.5 RPG Dungeons and Dragons. Seria tych recenzji, zakończona w tym numerze Księgą Potworów, jest swoistym preludem do recenzji czwartej edycji tego legendarnego (dosłownie i w przenośni) systemu. Podręcznik Gracza to zbiór mechaniki i wskazówki dla graczy; Przewodnik Mistrza Podziemi rozszerza mechanikę i wprowadza informacje potrzebne Mistrzowi Gry do poprowadzenia przygód i kampanii. Księga Potworów natomiast to po prostu rozbudowany bestiariusz, niezbędny jednak do gry w RPG skupiające się na eksterminacji kolejnych przeciwników.

W stosunku do edycji 3.0, nowa wersja systemu jest wyraźnie ukierunkowana na taktykę i planowanie walki, również z wykorzystaniem pól, siatki bitewnej i żetonów, czy nawet makiet i figurek, co czyni z niej oczywiście produkt quasi-RPG. Oprócz tego nastawiono się wyraźnie na jeszcze większe zrównoważenie gry. Jak te zmiany odbiły się na Księdze Potworów?

## Nowości wśród kłów i kości

Na szczęście, nie ograniczono się jedynie do mechanicznego poprawienia istniejących monstrów, chociaż to również miało miejsce. I dobrze, gdyż niektóre statystyki (np. smoków) bądź Skale Wyzwania (np. tytana) wymagały drobnej korekty. Poprawiony został także mechaniczny dysonans pomiędzy demonami, diabłami a niebianami – dzięki temu grupy te są porównywalne potęgą (niebiańskie istoty są nawet nieznacznie silniejsze).

Oprócz tego zmieniło się naprawdę dużo, oczywiście jak na bestiariusz. Dodano garść nowych potworów, ale zrezygnowano na szczęście z tworzenia kolejnych wynaturzeń i bezkształtnych stworów, często krytykowanych przez graczy jako tworzone „na siłę”. Większość z dodanych stworów należy do którejś z większych grup: tanar’ri, baatezu czy guardinali, są to jednak mechanicznie grywalne potwory, zwykle przedrukowane z wcześniejszych dodatków do starszej edycji. Na szczególną uwagę zasługują dodane nareszcie gitjanki i gitzerai, oraz



DARCANE

## Trzeci podręcznik źródłowy

W poprzednich dwóch numerach Rebel Times recenzowałem pierwsze dwa

świetni Nieuchronni – praworządne konstrukty z Planów Zewnętrznych.



Asortyment przeciwników został rozszerzony sprytnym zabiegiem – potwory zostały wzbogacone o nowe, potężniejsze wersje. I tak, oprócz zwykłej mumii, otrzymaliśmy „mumię władcy”, oprócz złudnej bestii – „złudną bestię przywódcę stada” i tak dalej. Mimo tego, że wydaje się to lenistwem twórców (i pewnie nim po części jest) to dobrze – gracze na wyższych poziomach mogą spotkać się jeszcze raz z potężniejszymi wersjami „starych znajomych”, a dodatkowo uniknęliśmy wyciągniętych z chorych umysłów autorów kup szlamu, galaretowatych grzybów i tym podobnych aberracji.

## Kilka miłych smaczków

Do Księgi Potworów wprowadzono także trochę kosmetycznych, ale ciekawych zmian. I tak szablon zostały przeniesione do głównego spisu potworów, gdzie podano również przykładowe wersje takich stworzeń. Przykładowe likantropy mają wreszcie odrębne statystyki dla wszystkich trzech form, co znacznie ułatwia pracę MP. Co więcej, wprowadzono kilka innych udogodnień dla Mistrza. Przy wielu inteligentnych potworach dodane zostały działy o tychże potworach jako Bohaterach Graczy. Rozpisane tam zostało nie tylko EPP ale także lista zmian, jaką trzeba uwzględnić przy tworzeniu postaci wywodzącej się z takiej rasy, wraz z modyfikacją atrybutów. Inne przydatne zmiany to opisy „na pierwszy rzut oka”, czyli zdanie czy dwa, jakimi można opisać graczom nowo napotkanego potwora. Przydatne dla tych, którzy do tej pory woleli otworzyć podręcznik na odpowiedniej stronie i powiedzieć „widzicie właśnie to”. Najbardziej jestem jednak wdzięczny twórcom za opracowanie listy przykładowych czarów i mocy psionicznych dla potworów, które są w stanie czarować/manifestować. Nareszcie koniec z zastanawianiem się, ile i jakich czarów jest w stanie rzucić naga czy lillend.

Na koniec niespodzianka dla kreatywnych MP: na końcu podręcznika znajduje się rozdział dotyczący tworzenia własnych potworów, który krok po kroku i tabelka po tabelce przedstawia proces tworzenia własnych antagonistów dla Bohaterów Graczy. Zawarto też tam wskazówki dotyczące ustalania Skali Wyzwania i fabularnego osadzenia potwora w kampanii. Naprawdę, miły akcent.

## Rzućmy na to.. okiem?

Okładka, tak jak w poprzedniej wersji podręcznika, wita nas sugestywnym i sugerującym zawartość demonicznym okiem. Tak jak w Podręczniku Gracza i Przewodniku Mistrza Podziemi, styl został „unowocześniony”, tradycyjny (czerwony) kolor przewodni jednak pozostał. W środku graficznie nic nowego, czyli wysoki, ale pokryty patyną, poziom. Z jednej strony cieszą dodane ilustracje

## Rebel Times

„zapomnianych” potworów, jak choćby pseudosmoka, slaadów, niektórych diabłów i demonów, oraz ilustracje nowych potworów, które pasują graficznie do reszty. Cieszy również zmiana wybitnie nieudanych ilustracji, np. magmowca, nimfy czy driady. Z drugiej strony, zdecydowano się także na kilka niefortunnych zmian, np. świetnej ilustracji migopsa. Wizerunki demonów i diabłów wyglądają pokraccznie i raczej śmieją, zamiast wywoływać respekt.

Trudno odrębnie ocenić Księgę Potworów. To bestiariusz, swoją drogą chyba największy wśród systemów RPG, będący integralną częścią świetnego systemu heroic fantasy, i jako taki, dobrze się sprawdza. Wprowadzone zmiany wyszły mu zdecydowanie na dobre, choć trudno spodziewać się rewelacji po czysto użytkowej książce.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Podręcznik jest bogato ilustrowany, kilka niezbyt udanych grafik zostało zastąpionych innymi, nowe ilustracje są ładne i pasują do reszty. Twarda oprawa i dobry papier to również atuty książki, a charakterystyczny styl serii *Dungeons and Dragons* doskonale wprowadza w świat *epic fantasy*. Ocena jest zatem taka sama, jaką otrzymał *Podręcznik Gracza*, niższa jednak od zaskakująco dobrego graficznie *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

**Miodność:** Porównując *Księgę Potworów* z bestiariuszami do innych systemów, z pewnością docenimy ogromną ilość stworzeń, z jakimi mogą spotkać się BG, łatwość w ich edycji i dogłębny opis ich zachowań. Z kolei porównując edycję 3.5. do poprzedniczki, na pewno ujmą nas poprawione zasady wcielania się w niestandardowe rasy, przydatny dla Mistrza Podziemi opis „na pierwszy rzut oka” i przykładowe czary dla bytów magicznych. Nowa *Księga Potworów* to dobra i solidna praca jej twórców.

**Cena:** Podana ocena jest wspólna dla wszystkich trzech podręczników źródłowych – a zatem również dla *Podręcznika Gracza* i *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Wynika z jednej strony z wysokiej oferowanej wartości, z drugiej strony zaś – z faktu, że nie zagramy w *D&D* póki nie kupimy wszystkich trzech podręczników.

### D&D: Księga Potworów

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

**320 / twarda**

linia wydawnicza:

**Dungeons&Dragons  
edycja 3,5**



**Wykonanie: 8/10**

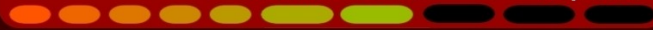


**Miodność: 9/10**



**Cena: 7/10**

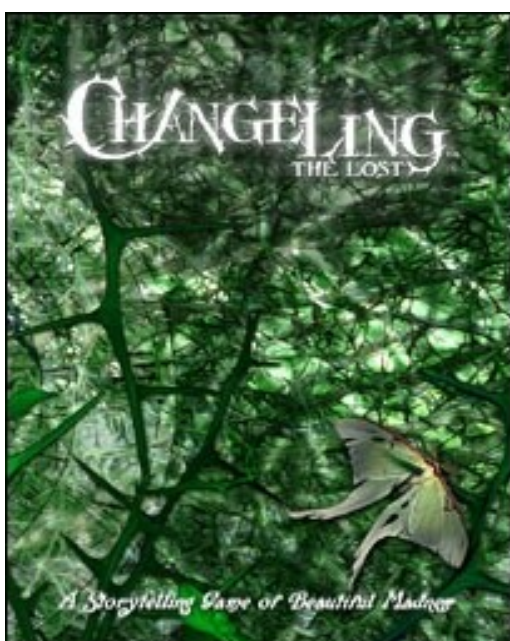
**60,00zł**





## Changeling: The Lost

# Każdy z nas jest jakimś Odmieńcem...



KASTOR KRIEG

Przypominasz sobie swój dom, swe życie, jakim było nim Oni przyszli po ciebie. Głosy twojej rodziny, zapach domu, barwy jego okolic. Nawet mimo oślepiającej chwały i okrutnych czeluści Faerie, pamiętasz je. Twe wspomnienia były dla ciebie latarnią. Bez nich nie udałooby ci się odnaleźć drogi poprzez kręty labirynt Cierni i paść z wycieńczenia na chłodną ziemię świata, w którym przyszło ci narodzić się ponownie. Dzięki nim wiesz, że twój dom już nie należy do

ciebie, że twoim życiem żyje uzurpator, a ty nie jesteś już sobą. Do ciebie należą piękno i groteska, iluzje i żelazo, intuicja i obłąd.

Gdzie teraz udasz się, gdy jesteś jednym z Zagubionych? Kogo pokochasz, z kim toczyć będziesz wojny, kim się staniesz? Jaki jest finał twojej opowieści? - czwarta strona okładki Changeling: The Lost

Każda z gier wydawnictwa White Wolf zaprojektowana jest tak, by odwoływać się do konkretnego aspektu naszej wrażliwości. Najnowsze wcielenie Wampira muska tematykę naszej szeroko pojętej zmysłowości, dotykając jednocześnie sposobów w jakie odnosimy się do rygorów sztucznie narzucanych nam przez społeczność, której częścią jesteśmy. Wilkołak ukazuje nam, między innymi, zarówno nasze odniesienie do konceptu bliskości innych, nam podobnych, wierności, lojalności, wykształcania i więzów niemalże rodzinnych, jak i bestialstwa jakiego potrafimy się dopuścić oraz naszych reakcji w obliczu niepojętego. Mag rozlicza się z naszą dumą i pychą, z wolą którą pragniemy narzucić światu, by nie być wobec jego ogromu bezsilnymi, z pytaniami o ostateczną Prawdę. Prometejczyk pyta nas o prawdziwą istotę człowieczeństwa i tolerancję dla odmienności, o to, co jesteśmy w stanie zrobić, by przynależeć, by nie być wykluczonymi z tłumu. Na kartach Łowcy zadawane jest nam pytanie o lęk wobec tego, co skrywają przed nami cienie, o subtelny grę z własną wyobraźnią, która dzięki naszej intuicji podpowiada nam straszliwe wizje potencjalnych prawd o Świecie Mroku, prawd które w nim właśnie się ziszczają. Nadchodzący Geist zdaje się podchodzić do kolejnego, po dawnym Upiorze, rozliczenia z tematyką śmierci, utraty i prawdziwej wartości emocji. Odmieniec natomiast, odwołuje się do naszej wrażliwości na piękno, wszelkie przejawy nienamacalnej granicy sztuki, przejście pomiędzy rzemiosłem, a geniuszem, na którym to rozdrożu czai się przyrodni brat geniuszu - obłąd. Stosownie też się więc Odmieniec tytułuje - mieni się Grą Przepięknego Obłądu.

Motywy przewodnim Odmieńca jest poszukiwanie drogi do domu. Gra realizuje go na wiele sposobów, doszukując się go na sesjach zarówno w dosłownym sensie, pod postacią walki Zagubionego o odzyskanie swej rodziny, swego domu i swej przeszłości z rąk podstawionej w zamian za niego Kukły (Fetch). Umysł i osobowość Odmieńców nawykły do niezwykłego, obcego ludzkiemu rozumowaniu, zestawu zasad rządzących Arkadią vel Faerie (o którym dalej). Ponowne wejście w rygory społeczeństwa śmiertelnych, a tym bardziej zajęcie swego miejsca w dawnej rodzinie, mogą okazać się dla postaci ogromnym wyzwaniem. Jego trud będzie zaś osobistym doznaniem, zarówno dla samego Zagubionego, jak i prowadzącego go gracza. Odmieńcy usiłują radzić sobie z tym wyzwaniem tworząc własną społeczność, w której ich inność będzie akceptowana, w której ich dotychczasowe przejścia będą dla wszystkich oczywiste. Społeczność ta to system tak zwanych Dworów (Courts) realizujących między sobą faktycznie „dworską” politykę, oraz podzielonych według podejścia do problemu polujących na zbiegów Fae. Dwór Lata emanuje gniewem, w zapewnianiu bezpieczeństwa Odmieńcom jest proaktywny, preferuje podejście agresywne. Dwór Jesieni natomiast koncentruje się na emocji lęku, z wpływami Fae walcząc gromadzeniem wiedzy tajemnej.

Drugim z motywów przewijających się w kronikach Odmieńca jest „feeryczność”. Język polski zachował „fae” wyłącznie w rdzeniu słów takich jak właśnie „feeryczny”, czy „feeria”. Znaczenia ich jednak są wciąż bardzo zbieżne - bogactwo, różnorodność mieniących się barw, pulsujących światła, wibrujących dźwięków. Fae są niesamowite, zachwycające, tak samo jak ich feeryczna energia, Splendor (Glamour, zwany też przez niektórych polskich Narratorów Blaskiem). Są również bardziej podstępne, zdradzieckie, nieludzkie i kapryśne od najgorszego z wampirów. Fae bowiem to nie protagoniści kronik Odmieńca, jak miało to miejsce w starej grze. Fae to Oni, Inni, Tamci, ci którzy pozbawili Odmieńców ich życia i tożsamości. Ci,

którzy porywają ludzi, czynią z nich swych niewolników, którzy w Arkadii służą im swymi talentami, zmieniając się na podobieństwo swoich oprawców. Fae nie są szlachetnymi sidhe, Fae nie są elfami Tolkiena. To tytułowi „Panowie i Damy” Pratchetta, istoty tak dojmująco nieludzkie, tak dalece pozbawione ludzkich motywacji, tak odległe od choćby strzępów człowieczeństwa, iż nie sposób nawet nazwać ich złymi. Po prostu są, po prostu czynią, niczym Crowley'owskie anioły Thelemy - czynią wolę swoją i ona jest całym prawem. Są niczym żywioły, ich czyny są całkowicie nieprzewidywalne, decyzje absolutnie nieodwołalne. Jest niewiele prawdziwie weryfikowalnych zasad, którymi Fae się kierują, a i te zdają się być również podtrzymywane jedynie dla kaprysu. Działania Panów i Dam czasem dążą wyłącznie do tego, by „czynić sprawy interesującymi”, by wprowadzać kolejne utrudnienia, zmieniać „fabułę” wydarzeń. Okazjonalnie udaje się złapać Fae na haczyk „fabularnie odpowiednich” zdarzeń, gdy konwencja wymaga pewnych ustalonych zachowań. Fae mają bowiem jedną paradoksalną słabość - są istotami odwiecznymi, a źródło ich prawdziwej mocy to Pakty „podpisane” z samym światem u zarania dziejów. Według niektórych Odmieńców wszystko, co dzieje się na świecie, to efekt jakiegoś starożytnego Paktu. Ogień karmi się drewnem, gdyż taka była umowa między Ogniem, a Drewnem. Ogień ogrzewa Odmieńca, gdyż Fae zawarły Pakt z Ogniem, by dzielił się z nimi ciepłem - a efekt tego Paktu przechodzi na Odmieńców, jako sługi Panów i Dam. Inna z teorii mówi również, że Fae dlatego zainteresowały się ludźmi, ponieważ ci byli w stanie nawiązywać nowe Pakty, czyniąc Ziemię sobie podległą i poddając ją przemianom zgodnie ze swoją wolą, powoli naśladowując zdolność Fae do naginania rzeczywistości Arkadii do swojej.

Nastrój gry określany jest w podręczniku jako słodko-gorzki, my zaś moglibyśmy powiedzieć, że jest w nim zarówno łyżka miodu, jak i łyżka dziegciu. Konwencja Odmieńca bowiem to klasyczna baśń, aczkolwiek jeszcze sprzed oczyszczenia jej z najbardziej pierwotnych

motywów. Opowieści z udziałem Zagubionych to stare baśnie braci Grimm, to ludowe klechdy pełne insynuowanej lub wręcz bezpośrednio podkreślonej przemocy, patologii i seksualności. Pokusy są zdradliwe, a piękno złowieszcze. Feeryczna magia jest barwna i zachwycająca, niczym korporacyjny kontrakt najeżona jest jednak obwarowaniami i poważnymi konsekwencjami niedotrzymywania zawartych umów. Gęstwa (Hedge), czyli odmieńca „podszewka” naszego świata, pogranicze między nim, a Arkadią, to jednocześnie doskonałe schronienie dla Zagubionych, źródło ratujących nieraz życie Goblinich Owoców, jak i skrót pomiędzy miejscami w świecie materii. Jest jednak również źródłem największych zagrożeń - to w niej kryją się wrogie hobgobliny, tam przebywają często Odmieńcy wysługujący się Fae, niczym polujący na zbiegów hycle, a także stamtąd nadchodzą Oni i tam władza ich jest, prawie jak w Arkadii, niemalże nieograniczona. Odmienność od ludzkiego punktu widzenia zaś pozwala postaciom zachwycać się zarazem pięknem i goryczą aury smutku i żalu, unoszącej się nad pogrzebem, desperacją porzuconego kochanka, stresem tkwiących w korku, ulgą młodego ojca widzącego swe nowonarodzone dziecko oraz żonę w zdrowiu. Napawając się tymi emocjami, sącząca przenikająca je Splendor, Odmieńcy zbroją się i zyskują siły do walki z Fae, jednocześnie stając się przez to im podobnymi. Zawsze jest jakaś cena, zawsze jest jakiś haczyk.

Jak widać więc, szkic Odmieńca jest bardzo obiecujący, jak sam świat gry przesycony zarówno rzeczami pięknymi, jak i ocierającymi się o owe „łyżki dziegciu”. W przeciwieństwie do starego Changeling: The Dreaming, The Lost nie ma oporów przed udowadnianiem graczom, że żyją w Świecie Mroku. Jak jednak spisuje się jako gra? Na ile wspiera wyżej zarysowane motywy i nastrój?

Struktura Odmieńca, w porównaniu ze sztywnym przekrojem „5x5” przez typy postaci z Wampira, Wilkołaka, czy Maga, jest nieco bardziej otwarta. Choć wciąż mamy do czynienia z pięcioma grupami tożsamości ideologiczno-społecznej (cztery Dwory

pór roku i jako piąta opcja bycia Courtless), typów „wrodzonych”, tak zwanych Oblicz (Seemings) jest już sześć - zwierzęce i dzikie Beasts, mroczne i ponure Darklings, nieprzewidywalne niczym same żywioły Elementals, próżne i pełne pychy Fairest, czy też brutalne, potężne Ogres, czy mądrzy i doświadczeni Wizened. Co więcej, każdy z tych typów ma swoje liczne, wymienione w podręczniku podtypy. Nadobni (Fairest) mogą być kimś w rodzaju Jadis z Narni, ale również dumnymi potomkami arkadyjskich smoków (Draconic). Mroczni (Darklings) to zarówno przestający z umarłymi Gravewights, wampiry energetyczne (Leechfingers), jak i oślisłe podziemne gobliny (Tunnelgrubs). Największą zaletą takiego schematu jest jednak to, że wymyślanie i wprowadzanie nowych „podtypów” rodów (kiths) jest wyjątkowo proste - wiąże się bowiem jedynie z koniecznością spisania specyfiki danego rodu oraz przysługującego mu błogosławieństwa. Z tego powodu odzwierciedlanie niezliczonych rodzajów baśniowych istot i ich archetypów staje się zadaniem bardzo prostym, a ich różnorodność czyni kroniki niesamowicie barwnymi, pozwalając Narratorom na nieustanne zaskakiwanie i zachwycając graczy.

Odmieniec jest grą, która również w sposób mechaniczny wspiera odbiór sesji zgodny z powyższe opisanymi pożądanymi cechami fabuły. Kontrakty, czyli moce, którymi posługują się Zagubieni, zawsze zawierają Haczyk (Catch). Kiedy postawione w nim warunki zostaną dopełnione, Odmieniec ma prawo skorzystać z mocy nie płacąc części ceny, np. punktu Splendoru. Co więcej, dzięki swemu podobieństwu do Fae i świadomości zasad na jakich Inni działają, Odmieńcy są w stanie samodzielnie zawierać Pakty (Pledges), nie tylko z innymi świadomymi istotami, śmiertelnymi i nadnaturalnymi, lecz także z samym otaczającym je światem. Pledges mają natychmiastowy efekt, lub efekt aktywowany po dopełnieniu ich warunków. Można w ten sposób umożliwić nie-Odmieńcowi zobaczenie prawdziwego, feerycznego oblicza Odmieńca, które normalnie jest ukryte przed nawet najbardziej przenikliwymi magami i wampirami, można wspierać innych w ich działania lub żądać wsparcia

od otoczenia. Oddzielną kwestią jest również możliwość Kształtowania Snów (Dream-Shaping), wpływania na piękne sny i koszmary, wywoływanie tychże, zmienianie jednych w drugie, a nawet przekazywanie informacji, czy wręcz uczenie się wzajemnie, umożliwianie przeżycia niespotykanych lub niezwykłych doznań koniecznych do nauki. Dream-Shaping może być również formą ataku, zwłaszcza na tych, którzy nie posiadli zdolności świadomego śnienia (lucid dreaming).

Kiedy zbierze się te wszystkie składowe i połączy je w jedną całość, nie sposób dziwić się temu, że Changeling: The Lost jest grą tak utytułowaną. Uehonorowano ją zarówno za jakość wydania (złoto Ennies Award 2008 w kategoriach Interior Art oraz Best Production Values), jak i za kunszt autorów (kategoria Best Writing). Changeling: The Lost zostało również grą roku 2008 (złoto w kategorii Game of the Year). Osobiście nie jestem aż tak bardzo przekonany o słuszności tych nagród, w tym sensie, że choć Changeling był w roku 2008 grą najlepszą, nie był grą idealną. Stricte wydawniczo jest przepiękny, jednak sporo ilustracji, wbrew nagrodzie za Interior Art, jest brzydkich, a te „zdobiące” opisy Dworów ocierają się, niestety, o groteskę. Szkoda, że w tak konsekwentnym pod względem stylu i liternictwa podręczniku znalazły się ilustracje na poziomie czysto amatorskim. Przydarzyły się również drobne potknięcia w projektowaniu części mechanicznej - nie są tyle błędami, bo przyzwoleniem na nadmierną, w moim odczuciu, komplikację zasad Kształtowania Słów oraz reguł Paktów. Czasem na sesji okazuje się, że opcji, wariantów, obwarowań, permutacji jest tyle, że gracze muszą projektować Pakty i Sny z wyprzedzeniem, a wprowadzenie jednego z tych elementów ad hoc jest nader utrudnione i wymaga przynajmniej kilkunastominutowej przerwy na ustalenie. Może to rozbijać tempo i napięcie sesji, choć niechybnie znajdą się gracze, dla których złożone i wielofasetowe zasady będą pozytywną cechą Changeling: The Lost i wybawieniem od uznaniowości.

Taki jest więc Changeling - zachwyca okładką, by po chwili wbić szpilę w serce niektórymi ilustracjami, ujmuje wszechstronnością i

pomysłowością, czasem jednak utrudniając cieszenie się nimi. Jest jednak z absolutną pewnością grą wartą posiadania w celu zarówno aktywnego grania, jak i podkradania z niej pomysłów i rozwiązań do kronik w realiach innych systemów. Polecam gorąco.



## Changeling: The Lost

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:  
**320 / twarda**

linia wydawnicza:  
**Changeling: The Lost**



**Wykonanie: 7/10**

**Miodność: 9/10**

**Cena: 5/10**      **119,00zł**

## Komentarz do oceny

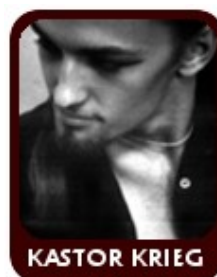
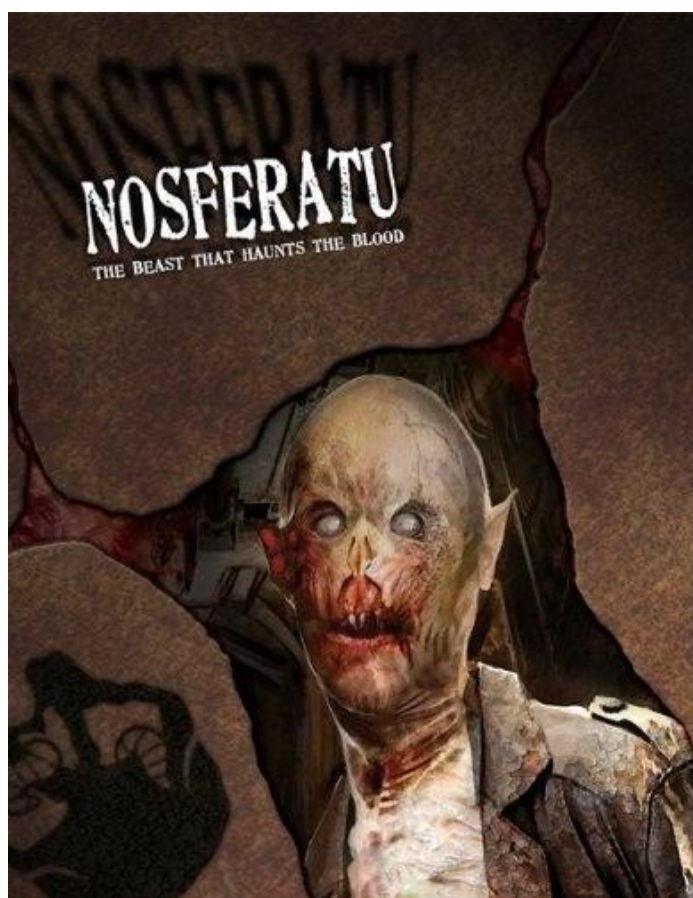
**Wykonanie:** Fenomenalna okładka, dobry układ, świetne liternictwo, niestety również fatalne lub przeciętne ilustracje z nielicznymi naprawdę dobrymi. Podręcznik jest szyty i klejony a papier oraz tusz trwałe.

**Miodność:** Tu nie ma co narzekać, Changeling po prostu zapiera dech w piersiach.

**Cena:** W tym momencie już drogo, nawet jak na czasy słabego złotego. Polska to podręczniki o połowę tańsze (Wampir, Wilkołak), albo zbliżone cenowo, lecz o połowę grubsze, a w dodatku w pełnym kolorze (Klanarchia). Tym niemniej, wysoka jakość treści daje tu Changelingowi dodatkowe punkty.

Nosferatu

# Zewnętrzna brzydota może maskować wewnętrzne... obrzydlistwo



Muzyką nowego wcielenia **Wampira** od samego początku było ponure, poważne requiem. Podręczniki były opasłe, gęsto wypełnione suchą, obiektywnie serwowaną, treścią. W ostatnich latach wydawnictwo White Wolf mogło już pozwolić sobie na coraz śmielsze eksperymenty.

Jednym z nich było uruchomienie serii przygód i podręczników wydawanych przez dział Alternative Press wyłącznie w postaci plików PDF, innym zaś rozpoczęcie serii książek wampirzych klanów w miękkich okładkach i pełnym kolorze. Sam format tych podręczników również uległ zmianie. Księgi Przymierzy zawierały mnóstwo informacji o społeczeństwie i sporo mechaniki. Wszystko to prezentowane było jednak w standardowy sposób. Księgi klanów zerwały z taką prezentacją materiału, przechodząc w perspektywę samych bohaterów niezależnych. Mamy do czynienia z innym już gatunkiem muzyki, prostymi środkami przekazującym silne emocje – muzykę klasyczną zastąpił mocny rockowy kawałek. Co więcej, okazało się, że na żywo brzmi jeszcze lepiej. Zaczął się ozdobnym, kunsztownym intro (**Ventruë**), które przeszło w sugestywną zwrotkę, której brakowało jednak odrobiny pazura (**Daeva**). Ten znalazł się w głównym, drapieżnym riffie piosenki (**Gangrel**), nie tracącym charakteru mimo bycia nieco monotonnym i pomimo okazjonalnych potknięć gitarzysty. Tajemnicza, kunsztowna i egzotyczna solówka (**Mekhet**) na szczęście pozbawiona była już większości wad. Teraz przyszedł czas na codę.

Ta zaś, jak na **Nosferatu: The Beast That Haunts The Blood** przystało, jest niemalże samodzielną symfonią grozy. Wszystkie księgi klanów dotyczą pewnych elementów osobowości - pychy, pasji, gniewu i skrywanych tajemnic. **Nosferatu** jednak to przede wszystkim lęki. Pamiętnik małej, zaszczutej przez despotyczną Matkę, dziewczynki i opowieść o jej tajemniczych wyzwolicielach ze strychu, ukazujące lęki i uwarunkowania społeczne narzucane nam przemocą przez innych. Historia Rufusa Septimusa, Władcy Robaków, samozwańczego Imperatora

Nekropolii Averneńskiej, ukazuje nam archetyp przerażającego, a przede wszystkim odrażającego, zdeprawowanego władcy. Mit mówiący o Ukrytych napawa grozą nie tylko czytelnika, lecz także, a może przede wszystkim, samych Spokrewnionych. Nie mniej straszliwe są eksperymenty prowadzone przez Nemo, chirurga na usługach Rufusa Septimusa. Martwy Porucznik, wampir-policjant wciąż pozostający na służbie, zdaje się przy nich niegroźny, jednak sposób w jaki budzi zwyczajny niepokój jest nie mniej dyskomfortowy. Pośród Nosferatu opisanych na kartach dodatku są również figury isticie groteskowe, jak na przykład Wiktor Trepan, zwany wieloznacznie *War Pig*, będący żądnym zemsty na Władcy Robaków.

Wampiry opisywane przez **Nosferatu** są potworne, nieludzkie, zdesperowane, szalone, przerażone swym stanem lub upajają się przerażeniem innych. Co najcenniejsze jednak, nie są wyłącznie potwornościami czyhającymi za rogiem, starają się również, mniej i bardziej świadomie, stawiać czoła swemu stanowi, jak choćby opiekun małego chłopca z ostatniej z ilustracji wieńczących niniejszą recenzję. Informacje i wskazówki na ich temat serwowane są sprawnie, a mimo to barwnie. Co więcej, uzupełniane są, po każdym opisie, lub zapisie rozmowy, naprawdę dobrymi zahaczkami, mogącymi dać początek kilku przygodom czy wręcz całej kampanii. Zaserwowane w dalszej części rozwiązania mechaniczne również mogą się podobać. Dwie nieskomplikowane, acz nośne linie krwi (*Cockscomb Society*, pozornie nader kulturalni i godni arystokraci, którzy nie odczuwają korzyści ze spełniania wymogów Cnoty, oraz czczący ciemność jako żywą istotę *Lygos*, których zmysły szaleją w kontakcie ze światłem - jest to cena, jaką płacą za Dyscyplinę *Auspex* w swej krwi), nieco ciekawych i miejscami prawdziwie groteskowych *Atutów* oraz *Devotions*, a także dwa największe smakołyki podręcznika. Pierwszy to wzorowane na **Damnation City** zasady budowy Nekropolii, czyli tzw. *Nor (Warrens)*, podziemnych miast Nosferatu. Drugi smaczek zaś to zasady i sugestie dotyczące tworzenia deformacji klanowych Robaków. Część mechaniczną wieńczy półtorej strony pomocne w

odgrywaniu Nosferatu, oraz standardowe dwie postaci wampirów mogących być źródłem informacji zawartych w podręczniku.

Technicznie podręcznik jest niemalże bezbłędny. Świetna okładka robi doskonale pierwsze wrażenie, które podtrzymują fenomenalne ilustracje i bardzo dobre liternictwo. Edytorsko również stoi na bardzo wysokim poziomie, czego przyczyną niechybnie jest zrezygnowanie z usług firmy Scribendi, na korzyść własnych redaktorów.

**Nosferatu: The Beast That Haunts The Blood** to podręcznik bardzo równy, nader sugestywny, wyjątkowo inspirujący. Największym komplementem dlań ode mnie może być fakt, iż jest w moim uznaniu godnym dopełnieniem pierwszego, dotychczas ewidentnie najlepszego, **Ventru: Lords Over The Damned**. Stanowi idealną klamrę dla całego cyklu i szkoda, że po drodze, zwłaszcza w przypadku **Gangrel** i **Daeva**, zdarzało się developerom nieco zbłądzić. Gdyby tych błędów dało się uniknąć, mielibyśmy do czynienia z jedną z najdoskonalszych, tak pomysłem, jak i wykonaniem, ze znanych mi serii podręczników do RPG. Tym niemniej, książki klanów zapisują się w historii RPG złotymi zgłoskami, zmazując haniebną nieraz zawartość i nieprzydatność swych odpowiedników przeznaczonych do **Wampira: Maskarady**, które stały się swego czasu synonimem wodolejstwa, marnotrawstwa przestrzeni w podręczniku i ogólnie niskiej jakości. Wydawnictwo White Wolf stanęło tym razem na wysokości zadania, **Nosferatu** nabyć zdecydowanie warto, tak samo zresztą jak pozostałe części cyklu.



## Komentarz do oceny

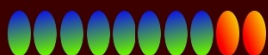
**Wykonanie:** Nie ma się do czego przyczepić. Dobrze zredagowany, świetnie zilustrowany i złożony, bez zarzutu wydrukowany. Sama prezentacja materiału jak zwykle w serii bardzo widowiskowa.

**Miodność:** Praktycznie nie ma tu elementów dla mnie zbędnych, drażniących, nie do wykorzystania. Wszystko przyprawione jest a to doskonałą ilustracją, a to seria inspirujących zahaczek. Lektura podręcznika i późniejsze podpieranie się nim w trakcie opisywania kolejnych Nosferatu swojej scenerii są prawdziwą przyjemnością.

**Cena:** W skali cen podręczników WW nie jest źle, gdyż dochodzą do 120 złotych. Należy jednak pamiętać, że w tej cenie można dostać polskie podręczniki podstawowe do Wampira i Wilkołaka.

## Nosferatu

opis świata - mechanika

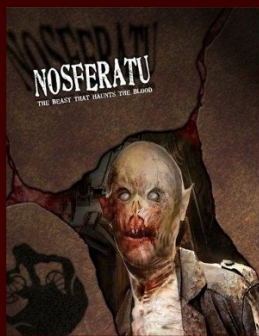


ilość stron / oprawa:

**128 / miękka**

linia wydawnicza:

**Vampire: The Requiem**



**Wykonanie: 9/10**



**Miodność: 10/10**



**Cena: 4/10**

**79,00zł**



Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 23, sierpień 2009



w numerze między innymi:  
Exalted  
The Name of the Rose  
Chang Cheng

Ilustracja z okładki: Exalted Second Edition - (C) White Wolf

