

w numerze: *Mechaniki nie szyte na miarę* str.38



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 39, grudzień 2010

DEFENDERS OF THE REALM

FAUNA
MYSTERY EXPRESS
PIRATES 2ED. - GOVERNOR'S DAUGHTER
GLOOM
BASILICA
SNOW TAILS
SKRÓT DO R'LYEH
SCION: GOD



REBEL.PL
Centrum gier

Ilustracja z okładki gry "Defenders of Realm" - (C) Eagle Games



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawislak

Korekta:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

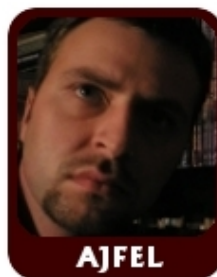
Marcin 'Ezechiel' Zaród

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawislak

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



Cześć!

Grudzień to czas, w którym często i gęsto zalewają Internet rozmaite podsumowania mijającego roku. Wydawcy, serwisy fanowskie i blogerzy piszą o tym, czego udało się dokonać, jak również o planach na nadchodzący rok.

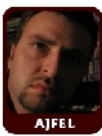
Bez obaw, daruję Wam statystyki dotyczące ostatnich dwunastu numerów naszego pisma. Powiem jedynie, że to kolejny rok, w którym oddaliśmy w Wasze ręce dziesiątki recenzji, wywiadów i innych tekstów, zaś w nadchodzącym roku oczywiście nie zamierzamy zwalniać tempa. Nie brakuje także w naszych głowach rozmaitych pomysłów na zmiany i nowości na łamach Rebel Timesa, możecie być więc pewni, że miesięcznik nadal będzie się rozwijał i zmieniał w oparciu o Wasze spostrzeżenia i sugestie.

Pisać z pewnością będzie o czym, nasz rodzimy rynek gier planszowych rozwija się intensywnie i na 2011 rok możemy patrzeć z optymizmem. W ostatnim czasie na półki sklepów trafiła prawdziwa lawina interesujących nowości (polskich i zagranicznych). Również zapowiedzi wydawców na najbliższe miesiące wyglądają niezwykle interesująco. My zaś zamierzamy konsekwentnie trzymać się przyjętych przed laty podstawowych założeń, w oparciu o które powstał Rebel Times, a więc przedstawiać także nieco miejsca dla starszych tytułów, o których dzisiaj mniej się mówi, a niewątpliwie warto się nimi zainteresować.

Na nadchodzący rok życzymy Wam wielu fantastycznych spotkań nad planszą i masy niezapomnianych wrażeń z rozgrywek z rodziną i przyjaciółmi. Cieszcie się swoim hobby i niech nigdy nie zabraknie wam na nie czasu.

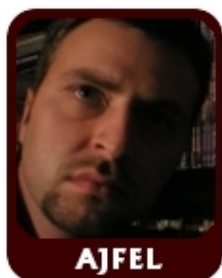
Nr 39, Grudzień 2010

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze 
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 8 **Na ratunek królestwu!**
Defenders of the Realm 
- 13 **Z kubikiem
wśród zwierząt**
Fauna 
- 16 **Kiedy Orient Express
poznał Cluedo...**
Mystery Express 
- 20 **Ahoj szczury lądowe!**
Pirates 2ed:
Governor's Daughter 
- 23 **Opowieści
dziwnej treści**
Gloom 

- 26 **Agresywne
budowanie katedr**
Basilica 
- 30 **Gra (nie) dla maszerów**
Snow Tails 
- 33 **Przez mękę na skróty**
Skrót do R'lyeh 
- 35 **Starcie tytanów**
Scion: God 
- 38 **Mechaniki nie szyte
na miarę** 
- 45 **Plany na styczeń**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Władca Pierścieni w formacie LCG

Jakiś czas temu wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie kolejnej gry karcianej w formacie LCG. Po przejściu na tę formułę od dawna obecnych na rynku Call of Cthulhu oraz Game of Thrones, a także opracowanej później, bardzo ciepło przyjętej Warhammer: Invasion przyszła pora na karciankę, która przeniesie nas do Śródziemia i pozwoli zagrać bohaterami z kart powieści J.R.R. Tolkiena. W odróżnieniu od wcześniejszych karcianek LCG, Lord of the Rings będzie grą kooperacyjną. Wydawnictwo Galakta, za sprawą którego mamy już polską edycję gry Warhammer: Inwazja, zapowiedziało premierę polskiej wersji Władcy Pierścieni równoległe do wydania zachodniego. Na stronie Galakty już teraz można się zapoznać z pierwszym artykułem wprowadzającym do gry. Premiera wiosną 2011 roku.



Inne nowości od Galakty

Prócz wspomnianej powyżej gry karcianej, Galakta szykuje na początek 2011 roku prawdziwy wysyp nowości. O części z nich już wspominaliśmy. Już w styczniu na półki sklepowe powinna trafić Zagłada Atlantydy oraz polska edycja nieco przebrzmiałego hitu, jakim jest niewątpliwie godna uwagi Fury of Dracula. Później ukażą się polskie edycje nowości FFG, czyli Sid Meier's Civilization oraz DungeonQuest. W mniej więcej tym samym czasie możemy się spodziewać po polsku pierwszego dużego dodatku do Horror w Arkham, czyli Koszmaru w Dunwich.



Portal w świecie mody

Najnowsza planszowa propozycja wydawnictwa Portal nosi tytuł Pret-a-porter. Jest to gra ekonomiczna przeznaczona dla od dwóch do czterech osób, która przeniesie uczestników w świat mody. Gracze rywalizują o wyróżnienia na pokazach, zatrudniają

modelki, zdolnych projektantów i stylistów, otwierają firmowe sklepy oraz biura projektowe. Gra powstała we współpracy z Narodowym Bankiem Polskim i jest pierwszą ekonomiczną planszówką w ofercie wydawnictwa. W chwili gdy czytacie te słowa, gra powinna być już dostępna w sprzedaży. Na stronie wydawnictwa Portal można zapoznać się z filmową prezentacją, zaś ze strony internetowej Rebela pobrać instrukcję.



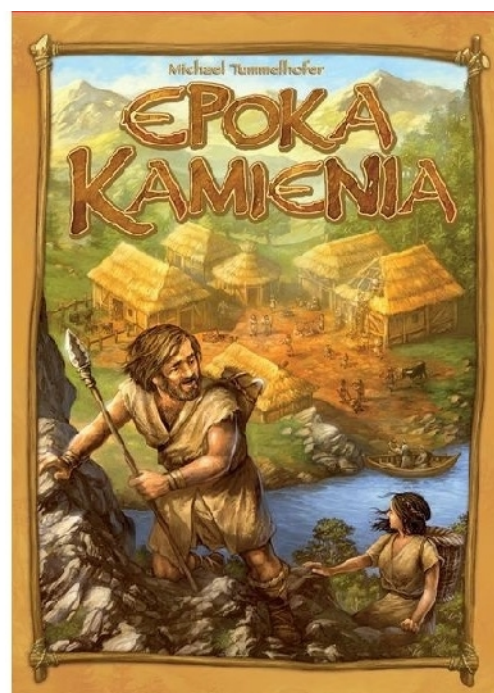
Świąteczny Munchkin

Od dłuższego czasu nie mieliśmy okazji informować was o nowych produktach w ramach polskiej edycji kultowej karcianki Munchkin. Wydawnictwo Black Monk Games przygotowało jednak na święta dodatek, który wzbogaci wasze talie o 55 nowych kart. Munchkin 3,5 - Piętno Śmierci to kompilacja mini-dodatku z wersji angielskiej: Marked for Death, Waiting for Santa oraz Santa's Revenge. Zawarte tu karty w przeabawny sposób nawiązują do świątecznych motywów, serwując nam nową porcję zwa-

riowanych potworów i skarbów. Premiera przewidziana jest dokładnie na 24 grudnia.



Nowości od Barda

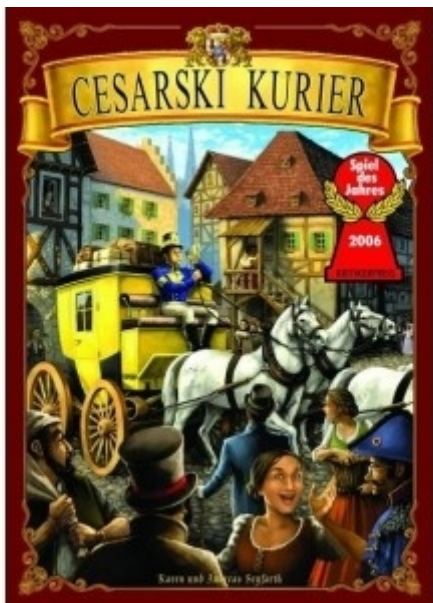


Wydawnictwo Bard zaserwowało nam w grudniu dwie znakomite planszówki po polsku. Pierwszą z nich jest Epoka Kamienia (Stone Age) – świetna gra strategiczna, w której gracze walczą o przetrwanie,

Rebel Times

działając jako myśliwi, zbieracze, rolnicy i wytwórcy narzędzi. Zbierając surowce i hodując zwierzęta, starają się konstruować narzędzia niezbędne do tego, aby zbudować własną cywilizację.

Druga propozycja to Cesarski Kurier (Thurn und Taxis) – w której uczestnicy rywalizacji wcielają się w



konkurujące między sobą rodziny zajmujące się dostarczaniem listów oraz rozbudową urzędów pocztowych w Europie. Oba tytuły już trafiły do sprzedaży.

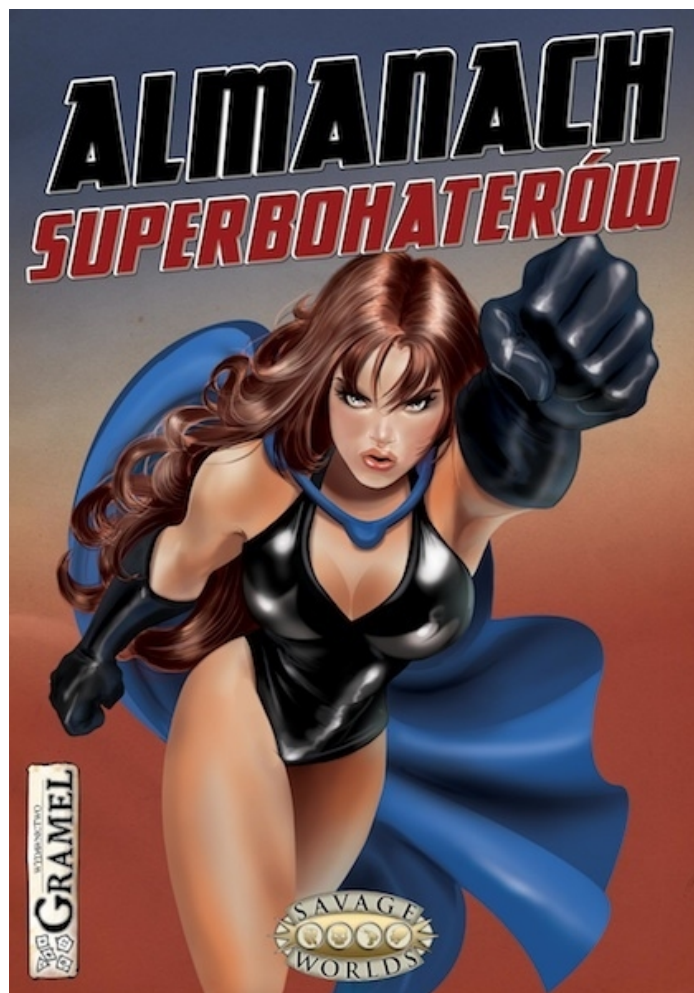
Superbohaterowie Gramela

Za sprawą wydawnictwa Gramel polska edycja Savage Worlds regularnie rozszerza się o nowe podręczniki. Najnowszy z nich nosi tytuł Almanach Superbohaterów i już trafił do sprzedaży. Podręcznik zawiera komplet informacji niezbędnych do tego, aby wprowadzić do gry obdarzonych nadludzkimi mocami herosów i stworzyć setting, w którym stanęliby w obronie zwyczajnych ludzi.

Podręcznik zawiera nowe przewagi i zawady dla postaci, niezwykle sprzęt i reguły konstruowania tajnych siedzib superbohaterów, dziesiątki supermocy oraz bestiariusz. Podręcznik uzupełnia zbiór felie-



tonów Jakuba "Erpegisa" Osiejewskiego, poświęconych prowadzeniu kampanii z superbohaterami w roli głównej.



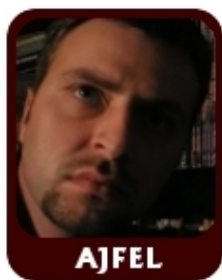
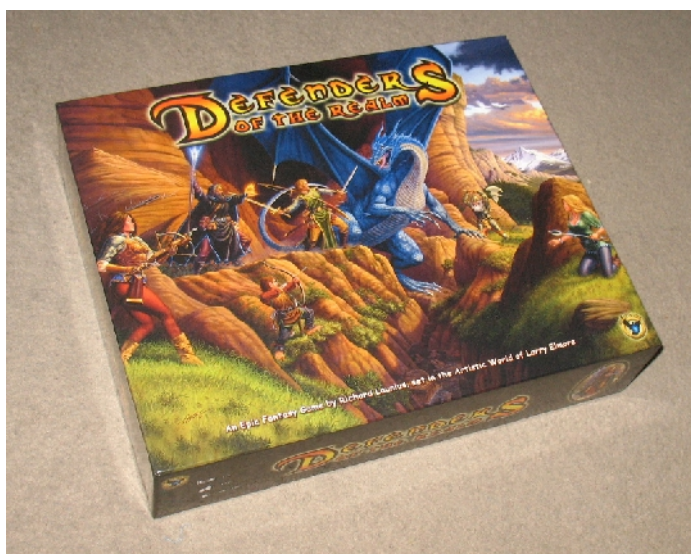
Krew i rdza 2

Fani gry fabularnej Neuroshima doczekali się siedemnastego oficjalnego dodatku do swojego ulubionego systemu. Dodatek liczy 128 stron, co w neuroshimowych suplementach stało się standardem. Podręcznik stanowi zbiór scenariuszy i pomysłów na przygody, a także obfita porcja nowych informacji o świecie gry. Interesująco zapowiada się także zawarty w dodatku, nowy neuroshimowy setting: Neuroshima 2020. Proponuje on rozgrywkę nie trzydzieści lat po zagładzie, lecz właśnie wtedy, gdy na Stany spadły bomby. Krew i Rdza 2 jest trzecim podręcznikiem, jaki ukazał się w ramach akcji 3xRPG, obok alamanachu MG – Graj Trikiem oraz gry fabularnej In Spectres.



Defenders of the Realm

Na ratunek królestwu!



AJFEL

Patrząc na tytuły, które zdecydowałem się recenzować w ostatnim czasie łatwo zauważyć, że chętnie sięgam po gry kooperacyjne. Stanowią one ciekawą odmianę od rywalizacji, zarówno w grach wypełnionych interakcją po brzegi, jak i takich, w których każdy z uczestników koncentruje się na optymalizacji własnych strategii, bez znaczących ingerencji w podwórko konkurentów.

Miesiąc temu prezentowałem wam efektowną wizualnie planszówkę D&D: Castle Ravenloft oraz niezwykle klimatyczną karciankę Space Hulk: Anioł Śmierci. Dzisiaj zaś pragnę przedstawić kolejną grę kooperacyjną: Defenders of the Realm, wydaną w tym roku przez Eagle Games.

Typowi bohaterowie w typowej krainie fantasy

Defenders of the Realm to gra, która przeniesie uczestników do pewnego królestwa w bliżej nie określonym świecie fantasy. Jest to malownicza kraina, która miłośników konwencji niczym nie zaskoczy: mroczne lasy, nieprzebyte góry, wszędybylska magia i niezwykle stwory. W centrum tej krainy mamy stolicę prawego królestwa, któremu (jakże by inaczej) zagrażają straszne, bezwzględne i złe do szpiku kości siły. Są to cztery potężne armie, które przedarły się przez granicę kraju i siejąc spustoszenie zmierzają w stronę murów królewskiego miasta. Na czele każdej z armii stoi arcypotężny generał: okrutny smok, piekielny władca demonów, wódz niezliczonych zastępów orków oraz przerażający przywódca armii nieumarłych.



Tej typowej krainie fantasy, której zagraża dość typowe niebezpieczeństwo potrzebna jest pomoc. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, król wzywa grupę dzielnych bohaterów by odwalili za niego czarną robotę i uchronili kraj przed zniszczeniem. Postaci bohaterów też raczej nikogo nie zaskoczą, są wśród nich między innymi: krzepki krasnolud, potężny czarodziej, szlachetny paladyn, uduchowiony kleryk, czy przebiegły łotrzyk.

Każdy z graczy wciela się w jedną z dostępnych w grze postaci i cała grupa stara się pokonać czterech złych generałów nim królestwo upadnie. Zadanie nie jest łatwe, gdyż armie nieustannie się rozrastają i podążają w kierunku stolicy, plugawiąc przy okazji okoliczne ziemie.

Fabula gry za bardzo odkrywczą nie jest i być nie musi, bowiem beztraska walka ze złymi siłami w klimatach fantasy zawsze pozostanie w modzie. Pod warunkiem oczywiście, że produkt spełni nasze oczekiwania pod względem grywalności i jakości wydania.



Wykonanie

Sporych rozmiarów pudełko zdobi ilustracja, której autorem jest Larry Elmore. Jego charakterystyczny styl bez trudu rozpoznają fani drugiej edycji gry fabularnej Advanced Dungeons&Dragons. Dość cukiernicze, cieszące oko krajobrazy fantasy ze szlachetnymi bohaterami na pierwszym planie w stylu Elmore'a świetnie się komponują z klimatem Defenders of Realm, a ilustracje tego twórcy zdobią również planszę i liczne karty, składające się na grę.

W pudełku Defenders of Realm prócz wspomnianej planszy i okazałego zestawu kart, znajdziemy teksturowe żetony, dwanaście sześciościennych kostek w różnych kolorach, dwanaście plastikowych kryształków, instrukcję oraz ponad setkę plastikowych figurek. Na pierwszy rzut oka dość wysoka cena gry jest uzasadniona, bowiem komponentów jest sporo.

Wszystkie elementy są wykonane bardzo solidnie i po wielu rozgrywkach nie powinny nosić najmniejszych śladów zużycia. Duże karty bohaterów i generałów, podobnie jak żetony, wykonane są z bardzo grubej tektury. Plansza także jest bardzo solidna. Ilu-

stracje Larrego Elmore'a świetnie pasują do tej gry, ale nie same obrazki stanowią o jakości szaty graficznej produktu. I tutaj niestety pojawia się problem, bowiem sympatyczne grafiki umieszczono na kartach o fatalnej kolorystyce. Czarne i czerwone napisy naniesiono kiepską i słabo czytelną czcionką, koszulki kart bohaterów postanowiono ubrać w różowe (!) barwy, a żetony życia graficznie przywodzą na myśl wykonanie godne gier planszowych produkowanych 30 lat temu. W podobnej do kart stylistyce utrzymana jest instrukcja do gry. Solidność komponentów pozostaje bez zarzutu, ale estetyka wykonania pozostawia wiele do życzenia.



Pokaźny zestaw figurek dobrze spełnia swoją rolę podczas rozgrywki. Nie są to zbyt szczegółowe i urodziwe modele, ale na planszy prezentują się przyzwoicie. Figurki bohaterów wykonano z szarego plastiku i przypominają nieco te z gier Descent i Talisman, tyle że są trochę mniejsze i brzydsze. Cztery armie, z którymi będą walczyć nasi bohaterowie reprezentowane są przez figurki w różnych kolorach (zielone, niebieskie, czerwone i czarne). Figurka każdego z generałów jest inna i ich jakość jest na poziomie figurek bohaterów. Wyróżnia się jedynie niebieski smok, którego model jest znacznie większy od pozostałych i wykonany nieco lepiej. Każdy generał ma 25 figurek sługusów w swoim kolorze, z których budowana jest jego armia. Tutaj psuje efekt fakt, że figurki każdej armii są identyczne, różni je jedynie kolor plastiku. Gra z pewnością prezentowała by się lepiej, gdyby sługusy w armii orków wyglądały inaczej niż nieumarli, czy demony. Z pewnością nie

zwiększyłoby to także w jakiś drastyczny sposób kosztów produkcji. Plastikowe kryształki służą w grze do oznaczania obszarów zniszczonych przez armie wroga. Wyglądają dość sympatycznie, ale są słabo widoczne na planszy i zwykły, wyraźny żeton spisałby się w tej roli znacznie lepiej.

Podsumowując: gra ma sporo elementów i wykonana jest bardzo solidnie, chociaż nie przesadnie urodziwie. Łatwo wskazać pewne niedociągnięcia, mimo to uczciwie muszę przyznać, że wszystko jest czytelne i dobrze przemyślane pod kątem rozgrywki.



Rozgrywka

Na początku gry każdy z bohaterów znajduje się w stolicy, w centralnej części planszy. Na obrzeżach ustawiani są generałowie i ich sługusy. Do tego, roz-

mieszczane są dodatkowe siły nieprzyjaciela (losowo, przy użyciu kart, a więc początkowy układ w każdej rozgrywce jest inny).

W Defenders of the Realm bohaterowie mogą zwyciężyć tylko na jeden sposób: pokonując każdego z czterech generałów. Za to sposobów na poniesienie klęski jest kilka: wtargnięcie odpowiedniej ilości nieprzyjacielskich jednostek do stolicy, pojawienie się w stolicy któregośkolwiek z generałów, dopuszczenie do zniszczenia zbyt dużej ilości obszarów lub umieszczenie na planszy zbyt dużej ilości figurek którejkolwiek z armii. Wniosek z tego nasuwa się jeden: uczestnicy rozgrywki muszą nieustannie obserwować sytuację na planszy i zwalczać ten element, który aktualnie najbardziej im zagraża.



Repertuar dostępnych bohaterom akcji jest spory, można więc na rozmaite sposoby dzielić się zadaniami, wykorzystywać specjalne zdolności naszych herosów i szukać rozwiązań, które najefektywniej przyczynią się do obrony królestwa. Bohaterowie odwiedzają rozmaite lokacje na planszy, zależnie od dostępnych środków poruszając się pieszo (najwolniej), konno lub na wielkim orle (najszybciej). Można także pokonywać ogromne odległości przy użyciu magicznych portali (sami bohaterowie mogą je budować w wybranych miejscach). Odwiedzając gospody zdobywają informacje na temat nieprzyjaciela (w formie użytecznych kart), atakując sługusów wroga zmniejszają postępujące zagrożenie, uzdrawiając splugawione obszary oddalają widmo klęski. Oprócz tego każdy z bohaterów otrzymuje karty za-

dań, których wykonanie daje dodatkowe przywileje. Wykonując zadania można m.in. otrzymać pomoc lokalnych społeczności w walce z wrogiem, albo pozyskać legendarny artefakt, który uczyni naszego bohatera jeszcze potężniejszym. Pod koniec tury każdego z graczy na planszę trafiają nowe siły wroga, a czasem generałowie wraz ze swoją armią przemieszczają się w stronę stolicy. Zagrożenie postępuje nieustannie i bohaterowie muszą być bardzo efektywni w swych działaniach, jeśli chcą ocalić królestwo.



Walka odbywa się w oparciu o rzuty kośćmi. Każda armia ma unikalne cechy (sługusów niebieskiego smoka trudniej jest zabić, nieumarli wzbudzają strach, orki szybciej się mnożą, zaś demony szybciej plugawią obszary). Podobnie rzut kostkami decyduje o wyniku walki z generałami – tutaj jednak kluczowe jest to, na ile do walki się nasz bohater przygotował (im więcej odpowiednich kart zgromadził, tym więcej kostek ma do dyspozycji). Na szczęście reguły pozwalają graczom na przeprowadzanie wspólnych ataków na wybranego generała, co jest znaczącym ułatwieniem. Losowość wynikająca z rzutów kostkami nie wpływa negatywnie na rozgrywkę, trzeba po prostu umiejętnie stosować specjalne zdolności, dające rozmaite przerzuty, bonusy itp. Bardziej nieprzewidywalne są karty „gęstniejącej ciemności”, które ciągniemy pod koniec tury każdego gracza, celem ustalenia gdzie pojawią się kolejne jednostki nieprzyjaciela oraz czy któryś z generałów

poruszy się po planszy. Z jednej strony mechanizm ten sprawia, że przebieg rozgrywki za każdym razem jest inny, z drugiej jednak stopień trudności w poszczególnych partiach zmienia się znacząco. Gdy nie mamy szczęścia, wroga armia szybko brnie w głąb kontynentu, zostawiając za sobą zrujnowaną okolicę i ciężko nad tą inwazją zapanować. Innym razem zagrożenie pozostaje odległe, bohaterowie bardziej beztrząsco wykonują sobie podoczne zadania, przy okazji niszcząc pojedynczych wrogów, którzy staną im na drodze.

Podsumowanie

Największym atutem gry jest duży repertuar możliwości dla każdego z graczy podczas rozgrywki. Zwykle, gdy przyjdzie nasza kolej nie mamy „jednego słusznego wyboru”, lecz co najmniej kilka możliwych opcji. Gdzie wyruszyć? Które zastępy nieprzyjaciela zaatakować? Przy poświęcić czas na zbieranie informacji w gospodzie? Czy mogę skoncentrować się na moim pobocznym zadaniu, czy są pilniejsze sprawy do wykonania? Czy to jest dobry moment na zaatakowanie potężnego generała? To oczywiście sprawia, że rozgrywka jest pełna emocji i pozytywnych wrażeń. Z jednej strony współpraca na drodze do wspólnego celu, z drugiej strony mamy też element rywalizacji, bowiem jeżeli uda się obronić królestwo, najbardziej zasłużony z graczy zostanie królewskim faworytem. To oczywiście sprawia, że łatwo ulec pokusie, która może nas wiele kosztować. Mechanika gry jest mocną stroną tego produktu: działa bardzo fajnie, mimo iż losowy czynnik sprawia że stopień trudności w poszczególnych rozgrywkach nie jest równy. Jak już wspominałem, gra przy tej cenie mogłaby być wydana nieco lepiej. Rozgrywki można toczyć samemu lub w grupie nie przekraczającej 4 osób. Warto tu wspomnieć, że stopień trudności znacząco uzależniony jest od ilości uczestników, co osobiście uważam za wadę produktu. O ile siły wroga postępują proporcjonalnie do ilości graczy, o tyle walka z generałami jest już praktycznie nieskalowalna. Sprawia to, że jedno lub dwuosobowa rozgrywka jest znacznie trudniejsza niż kooperacja czterech herosów, z których każdy dysponuje unikalnymi zdolnościami.

Rebel Times

Na tle innych gier kooperacyjnych Defenders of the Realm wypada bardzo dobrze. Rozgrywcy towarzyszy fajny klimat epickich walk i fascynujących przygód, mechanika daje się polubić, zaś zestaw różnych bohaterów z odmiennymi zdolnościami sprawia, że do gry chętnie się powraca.



Wygląda znajomo?

Rozgrzywka Defenders of the Realm od razu wyda się znajoma osobom, które grały w kooperacyjną planszówkę Pandemic (recenzja w 11 numerze Rebel Times). Ten sam pomysł i mechanikę ubrano w inną fabułę i wzbogacono o kilka dodatkowych elementów. Mimo iż nie mamy tu do czynienia z klonem reguł w innym wydaniu, to dużego podobieństwa nie da się ukryć. Osoby dobrze znające Pandemicę, rozważające zakup Defenders of the Realm powinny więc mieć na uwadze, że od strony mechanicznej gra nie znosi wiele nowego.

Plusy:



Dobrze działająca mechanika



Spory repertuar możliwości



Klimatyczna rozgrywka

Minusy:



Nie najlepsze skalowanie



Budząca zastrzeżenia estetyka wykonania

Czas gry: 90-120 minut; Liczba graczy: 1-4

Wiek graczy: od 12 lat; Cena: 229,95 zł

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

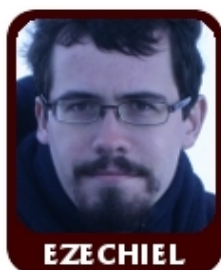
51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy



Fauna

Z kubikiem wśród zwierząt



EZECHIEL

Kochany Rebel Timesie! Z nieznanym dla mnie przyczyn, moi znajomi nie chcą już ze mną grać w dobre gry planszowe. Dobre, czyli takie, w których wygrywam. A wygrywam, bo w każdy z moich ulubionych tytułów grałem już setki razy i znam każdy możliwy trik. Moi znajomi

już nie mają ochoty mózdzyc i chcą tylko dobrej zabawy. Drogi Rebel Timesie, jak mogę znowu zachęcić do grania ze mną?

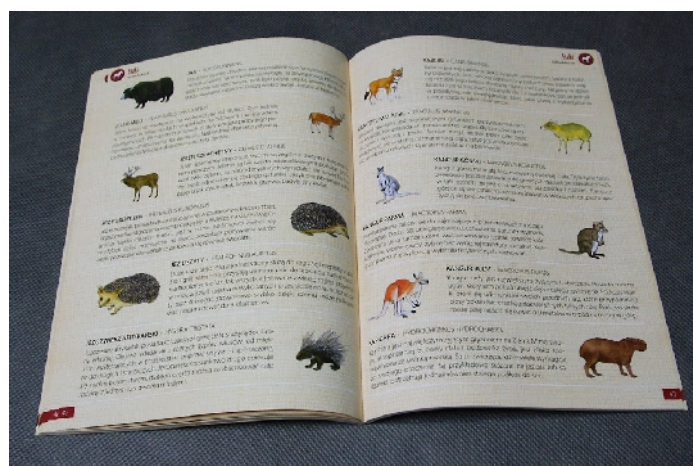
Aby rozwiązać Twój problem musisz wrócić do natury. Kluczem do sukcesu jest wiewiórecznik pospolity. Jeśli Twoje planszówkowe relacje przeżywają kryzys, zadaj sobie pytania: Ile waży płetwal błękitny? Gdzie występuje surykotka? Jak duża jest antylopa bongo? Znajdź odpowiedź w swoim sercu a osiągniesz oświecenie.

Podobno zwierzaki i dzieci są najgorszymi wrogami dorosłych aktorów. W chwili, gdy pojawiają się na scenie – kradną całą uwagę. Myślę, że podobną prawidłowość można zaobserwować w planszówkach –

wystarczy słodziutki kotek (patrz Animalia), puchata panda (Zooloretto) czy choćby owieczka (Osadnicy z Catanu) aby gra wylądowała na stole.

W Faunie zwierzaki pełnią jeszcze istotniejszą rolę. Nie są dekoracją, wabikiem czy zasobem – są samą esencją mechaniki. Ale zanim dowiemy się na co dybie w wielorybie, mała dygresja na temat genezy gry.

Friedeman Friese (autor Wysokiego napięcia) miał dziewczynę zoolożkę. Wszystkie nazwy gier pana Friedmana, po niemiecku zaczynają się na literę F. Chcąc zrobić swojej dziewczynie prezent, wymyślił grę o zwierzątkach. Nazwał ją Fauną.



Mechanika

Mechanika Fauny jest genialnie prosta. Na początku każdej rundy, losowany jest zwierzak. Zwierzaki dzielą się na bardziej i mniej znane. Zadaniem graczy jest oszacować długość ogona i tułowia oraz wagę wylosowanego delikwenta, a także zgadnąć regiony, w których występuje. Pal licha, gdy chodzi o jakiegoś jelenia – gorzej, gdy gramy wariant trudniejszy i stajemy oko w oko z jakąś kobrą cesarską.

Szacowanie polega na umieszczeniu swojego kubika na odpowiednim obszarze, reprezentującym teren lub zakresie liczb (np. waga od 2 do 5 kg). Każdy z graczy umieszcza po jednym spośród sześciu kubików, tak długo aż wszyscy spասują. Wtedy zwierzak

pokazuje swoje prawdziwe oblicze i następuje punktowanie. W przypadku zasięgu występowania, najczęściej punktów można zdobyć za trafienie w rewir najrzadszych zwierząt. Innymi słowy – antylopa bongo (występuje w pięciu regionach Afryki) daje więcej punktów za trafienie niż jeleń (dziesięć obszarów). Punkty przyznawane są też za trafienie w obszar sąsiadujący. Podobnie jest z wymiarami zwierzków.

Jeśli ktoś źle oszacował, to klocek trafia do ławki kar. Jeśli gracz ma więcej niż trzy klocki, co turę odzyskuje jeden. Jeśli ma mniej – odzyskuje tyle, aby mieć trzy. Im więcej klocków ma się do dyspozycji, tym więcej możliwości szacowania i zdobywania punktów. Mechanika jest wyjątkowo prosta i da się ją wytłumaczyć w ciągu pięciu minut.



Rozgrywka

Fauna przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu graczy. Działa dobrze w każdym z tych wariantów, z tym, że najwięcej frajdy jest, gdy gra od trzech do czterech osób. W ten sposób uzyskuje się kompromis między czekaniem na swoją kolejkę, a rywalizacją o dobre miejsca. Partia trwa na ogół nie dłużej niż godzinę.

Wiek i doświadczenie planszówkowe są praktycznie bez znaczenia. Grałem w Faunę z rówieśnikami inżyniera Karwowskiego (serialowymi i rzeczywistymi), grałem też z dziećmi. Zawsze było super – zga-

dywanie ciężaru wiewiórecznika działa na mnie jak tabliczka czekolady.

Mechanika jest praktycznie pozbawiona wad. Jasne – maruda dumający nad ruchem potrafi trochę zepsuć (ale to dotyczy każdej gry). Jasne – zdarzają się rzadkie zwierzątka, których nazwa daje fory graczowi zaczynającemu (ciekawe gdzie występuje koliberek hawański, skoro występuje tylko na jednym obszarze?). Jasne – bywa, że, przewaga punktowa jednego z graczy jest za duża.



W pudle z grą znajdują się dane 360 zwierzaków, co wystarczy na jakieś trzydzieści partii. Jeśli ktoś nie ma genialnej pamięci, to spokojnie może grać zwierzakami, które już zna. Wszystkie te marudzenia nie zmieniają prostego faktu. Fauna jest genialnie prosta i rewelacyjnie grywalna.

W życiu każdego miłośnika ciężkich gier nadchodzi moment, gdy wszystkie mózgi w okolicy się przepaliły, a łomot spuszczonego debiutanta już nie bawi. W takich chwilach trzeba mieć na półce coś, co pozwoli przerwać martwą passę i reanimować znajomych eurograczy. Fauna idealnie nadaje się jako gra imprezowa, jako gra dla nowicjuszy czy jako gra przerywnik. Ze względu na ładne wykonanie (twarda plansza, mnóstwo kolorowych zwierzaków, solidne karty) świetnie nadaje się na prezent dla dzieci i rodziców.



Plusy:



Prosta i dobrze działająca mechanika



Mnóstwo śmiechu w trakcie partii



Wzbogaca wiedzę



Krótki czas gry



Ładne i solidne wykonanie

Minusy:

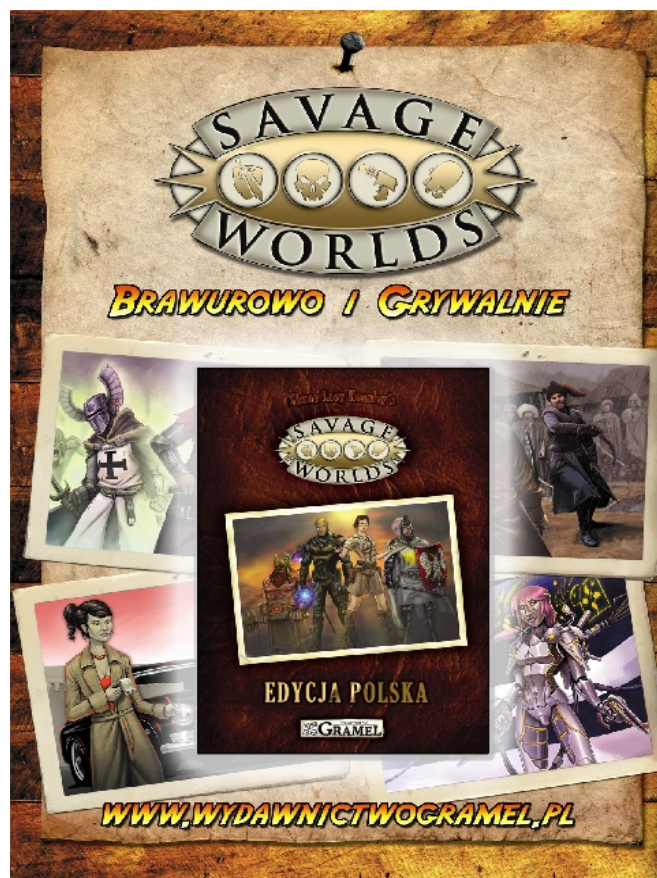


Losowość związana z rzadkimi zwierzakami

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 10+

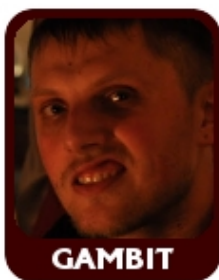
Czas gry: 45-60 minut

Cena: 129,95 zł



Mystery Express

Kiedy Orient Express poznał Cluedo...



Stukot kół pociągu miarowo odmierzzał kolejne kilometry. Skład wyruszył z Paryża kilkanaście minut temu. Noc była spokojna. Do kolejnej stacji pozostało kilka godzin podróży. Nagle w jednym z wagonów rozległ się przeraźliwy krzyk. Na podłodze jednego z przedziałów znaleziono ciało.

EKlasyką gier detektywistycznych jest oczywiście Cluedo. Próba odgadnięcia kto, czym i gdzie zabił pana domu od wielu lat zaprzęta umysły całych zastępów graczy. Klasyką kryminałów natomiast jest Morderstwo w Orient Expressie autorstwa Agaty Christie. Opowieść o tajemniczym zabójstwie w pociągu pędzącym z Paryża do Istambułu i niezwy-

kłym detektywie Herkulesie Poirot, przez lata nie straciła ze swojej atrakcyjności.

A co się stanie, kiedy połączymy te dwa klasyki w kolejną grę planszową? Czy rezultat takiego połączenia, zatytułowany Mystery Express, okaże się grywalny i „zjadliwy”? Już spieszę z nieco rozbudowaną odpowiedzią na to pytanie.



Mystery Express, to jak już się domyślacie gra detektywistyczna, przypominająca nieco Cluedo, której akcja toczy się w najśłynniejszym z ekspresowych pociągów, czyli w Orient Expressie. Gracze wcielają się w rolę pasażerów, którzy starają się rozwiązać zagadkę tajemniczego morderstwa, zanim pociąg dotrze do Istambułu.

Gra mieści się w „standardowej” wielkości pudełku, takim jak na przykład Warhammer Invasion, czy Arkham Horror. Pokrywę pudełka zdobi ładna grafika kilku osób zbierających dowody zbrodni w kolejowym przedziale. Wewnątrz znajdujemy mnóstwo ciekawych rzeczy, stosunkowo niewielką planszę, pionki symbolizujące graczy, jeden pionek konduktora, kolorowe karty zbrodni, oraz karty zegara. Najbardziej zastanawia notes, w którym jak można przypuszczać gracze będą zaznaczać swoje spostrzeżenia.

Wszystkie elementy są wykonane bardzo porządnie i estetycznie. Oczywiście zostały utrzymane w stylistyce lat 20., kiedy to Orient Express znajdował się w centrum uwagi społeczeństwa. Jakość wykonania stojąca na wysokim poziomie, w zasadzie nie powinna nikogo dziwić, gdyż na pudełku można znaleźć logo Days of Wonder, firmy znanej z tego, że dba o wygląd swoich gier.



Wróćmy jednak do samej rozgrywki. Jak już wspomniałem, zadaniem graczy jest rozwikłanie zagadki morderstwa, jakie popełniono w Orient Expressie. W tym celu muszą wytypować pięć elementów układanki. Kto zabił, w jaki sposób, w jakim wagonie, o której godzinie i dlaczego. Co ciekawe, w Mystery Express zabójca jest postacią zupełnie obcą. Nie jest to żaden z graczy.

		P. S. M. W. B.							
MODUS OPERANDI	Clubbed		X						
	Hanged					X			
	Poisoned						X		
	Pushed	X							
	Shot								
	Stabbed								
MOTIVE	Despair		X						
	Envy				X				
	Jealousy					X			
	Money						X		
	Rivalry							X	
	Unknown	X							
SUSPECT	Candy								
	Sir Edmund								
	Prof. Karlov					X			
	O'Rourke						X		
	Sra. Pérez							X	
	Dr. Rajiv								X
LOCATION	Club Car					X			
	Dining Car						X		
	Lounge Car							X	
	Passenger Car								X
	Sleeping Car								
	Smoking Car								
TIME		4h	4h30	4h45	6h15	6h30	11h15	11h45	12h
						X	X		

Kluczową rolę w grze odgrywają karty zbrodni. Jest ich pięć rodzajów. Podejrzany, Motyw, Miejsce, Modus Operandi i Czas. Na początku gry, losuje się po jednej karcie z każdego rodzaju i chowa przed graczami – to są właśnie informacje o morderstwie, któ-

re gracze muszą odkryć. Pozostałe karty Podejrzanego, Miejsca, Modus Operandi i Motywu rozdaje się graczom, oraz rozkłada w odpowiednich miejscach planszy, natomiast całą talię kart Czasu, kładzie się przy planszy.

Mechanika gry jest prosta. Gra podzielona jest na pięć tur. Każda tura, to pewien odcinek, jaki pokonuje pociąg, a właściwie czas, w jakim to robi. W trakcie tury, każdy z graczy odwiedza różne wagony, wykonując dostępne w nich akcje. Co jednak ważne, musi pilnować czasu. Każda akcja, „kosztuje” pewną ilość czasu i należy tak je dobrać, aby suma godzin wydanych na akcje, nie przewyższała czasu, jaki zajmuje ekspresowi pokonanie fragmentu trasy przypisanego do danej tury.



Akcje, które gracze mogą wykonać odwiedzając poszczególne wagony, mają na celu obejrzenie kart posiadanych przez przeciwników. Mystery Express to gra, w której olbrzymie znaczenie ma dobra pamięć i orientacja w tym jak karty wędrują między graczami. Podstawową informacją, która umożliwia rozwiązanie zagadki, jest liczba kart w poszczególnych taliach. Karty Motywu, Modus Operandi, Podejrzanego i Miejsca są w dwóch kopiach każda, natomiast karty Czasu występują w trzech kopiach. Przeglądając zatem karty innych graczy, dzięki akcjom, należy po prostu znaleźć te, których jest mniej niż pozosta-

łych, albo nastawić się na wyszukiwanie tych, które są w komplecie, dzięki czemu można je będzie wyeliminować z puli podejrzanych. Jednak nie jest to takie proste, gdyż w trakcie gry, karty często zmieniają właścicieli. Trzeba być czujnym, skupionym i uważnym.



Akcje wykonywane w wagonach są różne. Można wymusić na graczach pokazanie karty z wybranego rodzaju, albo zainicjować łańcuszek „przekaz kartę graczowi po lewej”. Można też wymienić kartę z ręki, z leżącą na planszy. Wszystko należy wyważyć tak, aby jak dowiedzieć się możliwie najwięcej o kartach trzymanyh przez innych graczy, a jak najbardziej utrudnić odczytanie własnych kart.

- *Może to było o czwartej nad ranem?* – podsunęła pomysł Countessa de Mirabella.

- *Raczej nie.* – stwierdził doktor Strauss – *O czwartej rozmawiałem z konduktorem w przejściu między wagonami i raczej usłyszeliśmy, że coś się dzieje...*

- *Doprawdy?* – oczy Countessy zwęziły się – *A jaką mamy pewność, że rozmawiał Pan z konduktorem, a nie dokonywał morderstwa?*

O ile część związana z podglądaniem i przekazywaniem sobie kart nie wzbudziła w osobach, z którymi zasiadałem do Mystery Express odruchu ucieczki, to kwestia związana z godziną zabójstwa prowokowała żywe dyskusje. Jak już wspomniałem do wytypowania jest pięć elementów. Karty dotyczące czterech z nich, czyli Podejrzanego, Miejsca, Motywu i Mo-

dus Operandi są w posiadaniu graczy i podlegają ciągłym wymianom i podglądaniu. Natomiast talia z piątym elementem, czyli Czasem, leży obok planszy i czeka na swoje pięć minut. Owo „pięć minut” występuje trzy razy w ciągu gry. W wyznaczonych momentach, osoba będąca w danej chwili pierwszym graczem, bierze do rąk talię Czasu i zaczyna wykladać karty. Co ciekawe każde „wyłożenie” przeprowadzane jest inaczej, wedle ściśle określonych reguł. W trakcie wykładania gracze muszą zapamiętać, która godzina powtórzyła się tylko dwa razy. Żeby było trudniej, zegarki są starodawne, z ozdobnymi wskazówkami, a ich cyferblaty, pozbawiono liczb. Dzięki temu zabiegowi, trzeba się nieźle napocić, aby zidentyfikować brakującą kartę. Na szczęście pomyślano o niebezpieczeństwie włożenia kart do talii do góry nogami. Kształt kart Czasu uniemożliwia tego typu pomyłkę, która zapewne uniemożliwiłaby poprawną identyfikację godzin przedstawionych na kartach.

Rozgrywka w Mystery Express nie trwa zbyt długo. Gdy wszyscy gracze znają zasady i sprawnie rozgrywają akcje, można zamknąć się w 90 minutach. Z nowymi osobami, warto zarezerwować sobie dwie godziny czasu.

Podczas gry zastanawialiśmy się, czy jest tu jakaś taktyka, która może poprowadzić do zwycięstwa. Przyznam, że ja takiej nie znalazłem. Na pewno ważne jest zarządzanie własnymi kartami. Trzeba wiedzieć, co pokazać innym graczom, gdy mamy możliwość wyboru, aby maksymalnie utrudnić im zadanie. Ważny jest też sposób zapisywania tego, co do tej pory odkryliśmy. Nie ma czasu i miejsca na elaboraty, więc minimalna liczba znaków, musi zawierać maksimum informacji.

Pociąg zatrzymał się na stacji w Istambule. Do wagonu wbiegła grupa policjantów. Obstawili wszystkie wyjścia. Komisarz policji, przecisnął się pomiędzy funkcjonariuszami, spojrzał na pasażerów i zapytał:

- Czy ktoś powie mi, co tu się stało?

- Oczywiście, sir – odrzekła Countessa de Mirabella wstając z fotela – to całkiem jasne. Otóż mordercę okazał się...

W Cluedo nie grałem zbyt wiele. Wydawała mi się jakaś dziwnie powtarzalna. „Morderstwo w Orient Ekspresie” mogę czytać bez końca. Nie przeszkadza mi, że już wiem, co się stało. Jeśli chodzi o Mystery Express, to przyznam, że muszę dawkować sobie ten tytuł. Nie jestem w stanie zagrać dwóch, czy więcej partii jedna po drugiej. Najzwyczajniej w świecie, już po pierwszej jestem zmęczony. Jednak chętnie wracam do wagonów tego słynnego pociągu, aby szukać mordercy. Tak samo zresztą jak i moi znajomi. Szczerze polecam tę grę wszystkim, którzy uwielbiają myśleć i kojarzyć fakty. Jeśli jednak za tym nie przepadacie i zabawa się w „śledzenie” kart was nie bawi, to odpuśćcie sobie tę pozycję. Bardzo szybko was znuży.



Plusy:

-  **Estetyczne wykonanie**
-  **Ciekawa tematyka**
-  **Zmusza do myślenia**

Minusy:

-  **Wymaga olbrzymiego skupienia przez całą grę**
-  **Niektórych może szybko znużyć**

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 75 minut Cena: 169,00 zł



Literadar
Magazyn o książkach

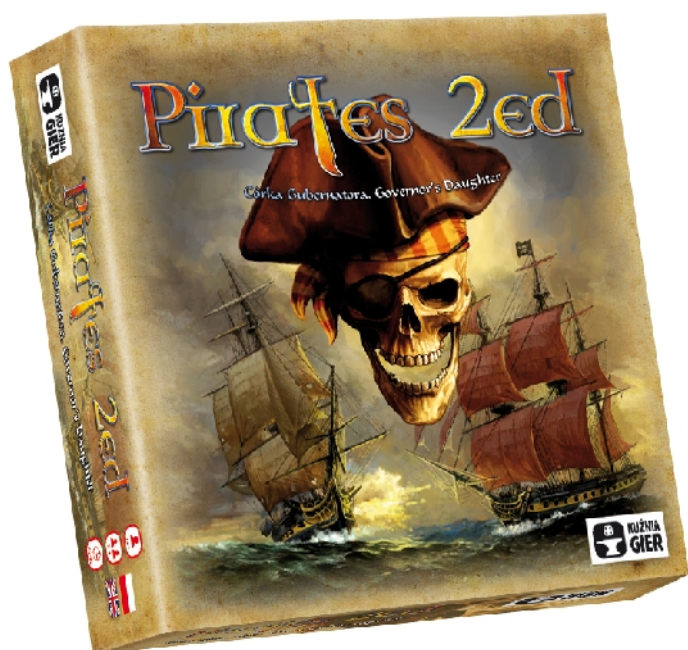
**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl




Pirates 2ed. Governor's Daughter Ahoj szczury lądowe!



RAFAŁ CHOLEWA

Morze, okręty, piraci, korsarze, bitwy, handel, mapy skarbów, intrygi... Od dawna zastanawiam się, dlaczego potencjał, jaki niesie ze sobą świat morskich opowieści jest tak słabo wykorzystywany? Pamiętam, jak jeszcze jako dziecko przesiadywałem godzinami przed telewizorem oglądając po raz dziesiąty stare filmy z Errol'em Flynn'em, których pirackie rzemiosło, bądź zmagania brytyjskiej floty z hiszpańską armadą były tematem przewodnim. Pamiętam, jak chciałem wtedy stworzyć własną grę planszową, której akcja miała dziać się na morzu Karaibskim.

Mój projekt przypominał trochę, późniejszą, bardzo popularną grę komputerową „Pirates!”, co też było jego największym mankamentem. Bo jakże ten cały ogrom możliwości, umieścić w jednej grze planszowej? Jak zdążyliście się zorientować czasy „żagli na maszt” i „ognia z całej burty” darzę wielkim sentymentem. Dlatego nie mogłem pozwolić drugiej edycji Piratów przejść bez echa.



Rzuk oka na skrzynię skarbów

Gra została przygotowana na wysokim poziomie, co niestety w przypadku polskich produkcji nie zawsze ma miejsce. Już opakowanie wita nas klimatyczną czachą w pirackim kapeluszu i z przepaską na oku. W środku również jest dobrze. Wizerunki postaci, których losy przyjdzie nam prowadzić pozwalają poczuć morską bryzę. Kolorowa plansza, przedstawiająca bliżej nieznaną nam archipelag, również wykonana jest bez zarzutu. Dobrze prezentują się także żetony. Są one po prostu ładne i doskonale przygotowane do wyciągania z wyprasek. Eh jak sobie przypominę ile razy ta czynność doprowadzała mnie do szewskiej pasji, gdy mimo wielkiej koncentracji, nie udawało mi się uniknąć lekkiego przedarcia elementów. Pozwolę sobie podkreślić fakt, że w pudełku znajduje się dostosowana do elementów wypraska oraz woreczki strunowe. Nie jest to może element, wpływający w najwyższym stopniu na ocenę wykonania, jednakże wart jest odnotowania i bez wątpliwości zasługuje na pochwałę. Za wysłuchanie narzekań graczy na brak wspomnianych elementów i wyciągnięcie prawidłowych wniosków, Panom i Paniom z Kuźni należą się brawa. Wracając jednak do planszy czuje się w obowiązku wspomnieć o

pewnym incydencie, który mnie spotkał. Mianowicie, w pudełku które otrzymałem plansza była fatalnie sklejona, przez co w wielu miejscach odstawała od tektury co wyglądało tragicznie. Została ona oczywiście mi wymieniona, jednak mój czas oczekiwania na prawidłowo wykonany element wyniósł prawie dwa tygodnie, więc trochę za długo. Jak już jestem przy czepianiu się to, aby tak nie gloryfikować wydania, wspomnę, że zarówno karty, jak i plansze postaci mogłyby być bardziej sztywne, gdyż ich obecny stan kojarzy mi się z wykonaniem ulotek rozdawanych na ulicy (tych na śliskim papierze). Ciekawym rozwiązaniem jest umieszczenie na kartach opisu po angielsku i po polsku. Jest to na pewno duża oszczędność dla wydawcy. Nam rozwiązanie to nie przeszkadza, a dodatkowo ktoś może liżnąć nieco języka obcego.



Posłuchajcie morskiej opowieści

Gra opowiada o losach czterech korsarzy, którzy niekoniecznie za pomocą środków zgodnych z dobrym obyczajem, próbują uratować tytułową córkę gubernatora z rąk nikczemnego pirata Roberta. Osiągamy to poprzez skompletowanie dwóch części mapy, skrywających tajemnicę kryjówek Roberta, które możemy kupić lub ukraść ze splądrowanych fortów. Następnie, ową dziewczynę możemy wykupić od pirata za 50 Dublonów, bądź zastraszyć go by od-

dał ją bez okupu (jeżeli posiadamy 30 punktów chwały). Dróg do celu jest zatem kilka. Możemy poświęcić się handlowi (choć współgracze na pewno nie pozwolą nam bawić się w wiodącego spokojny żywot, kupca), a także/lub napadać inne okręty, czy plądrować forty. W trakcie gry możemy nasyłać na innych graczy statki neutralne, przeszkadzać im w robieniu interesów, a nawet upijać swoją załogę. Choć ten ostatni efekt jest niezależny od nas i mało pożądany. Możliwości mamy wiele. Warto również wspomnieć, że Roberts nie będzie czekał wiecznie. Za każdym razem gdy na wyciąganej w fazie archipelagu karcie znajdziemy symbol rumu, musimy przesunąć znacznik na torze Roberta. Symbolizuje on zniecierpliwienie naszego pirata. Gdy osiągnie ono odpowiedni poziom zabije on porwaną, a wszyscy gracze poniosą porażkę.



Żagle na maszt

Tura gracza podzielona jest na dwie fazy. Pierwsza – faza archipelagu. Podczas niej gracz ciągnie kartę z talii i w zależności od symbolu, który pojawi się w jej prawym dolnym rogu, na wybranej wyspie pojawiają się lub znikają surowce, poruszają się statki handlowe lub wojenne. Te pierwsze płyną wyznaczonymi szlakami, dzięki czemu można zaplanować sobie kurs przechwytyjący, by w odpowiednim czasie ograbić je z towarów. Natomiast o kursie tych drugich decyduje gracz, którego tura aktualnie trwa. Może on wykorzystać taki statek do sprowokowania bitwy morskiej z innym graczem. Druga – faza rejsu. Podczas niej gracz może zagrać jedną kartę i wprowadzić jej efekt do gry, a efektów tych jest sporo. Następnie wykorzystuje swoje punkty akcji, których ilość zależy od poziomu zaawansowania rozgrywki. Im dłużej gramy tym jest ich mniej. Za każdą akcję gracz może poruszyć się o jedno pole, dobrać kartę, handlować, ulepszać statek, atakować fort itd. Mnogość opcji nie pozwoli nam narzekać na nudę.

Ognia!

Gra o piratach nie byłaby sobą, gdyby nie możliwość rozgrywania bitew na pełnym morzu. Podczas gry nasze armaty będą używane często. Mechanizm walki nie jest skomplikowany: porównujemy siłę dział naszego statku z siłą statku przeciwnika (statki można rozbudowywać pod względem militarnym – siła dział, jak i handlowym – pojemność ładowni), po czym zagrywamy zakryte karty zwiększające potencjał salw. Przeciwnik również może odpowiedzieć tym samym. Gdy gracze ustalą ile kart dorzucą do bitwy, są one odkrywane, po czym sumowana jest ich siła, wraz z bazową siłą statku. Statek, który będzie miał większą siłę ognia wygrywa starcie, a w nagrodę może zabrać pokonanemu złoto lub towary, ponadto sława jego kapitana wzrasta.

Podsumowanie

Pirates 2ed : Governor's Daughter jest bardzo udaną grą przygodową z elementami handlu. Gra daje nam wiele możliwości. Możemy handlować, rozbudowy-

wać statki, nasyłać statki wojenne na innych graczy, napadać statki handlowe lub statki współgraczy itd. Wielką zaletą gry jest jej klimat. Naprawdę w każdym elemencie da się wyczuć powiew morskiej przygody. Oczywiście, jak na grę przygodową przystało jest ona w pewnym stopniu losowa, jednak nie widać tego tak bardzo, jak w przypadku innych gier tego typu. Ponadto, system walki, choć interesujący, w małym stopniu wykorzystuje potencjał bitwy morskiej. Uważam, uwzględniając również cenę, że gra jest godna polecenia.



Plusy:



Klimat!



Bardzo dobre wykonanie



Duża interakcja na kilku polach



Sporo możliwości

Minusy:



Niewykorzystany potencjał bitwy morskiej



Spora losowość

Liczba graczy: 2-4

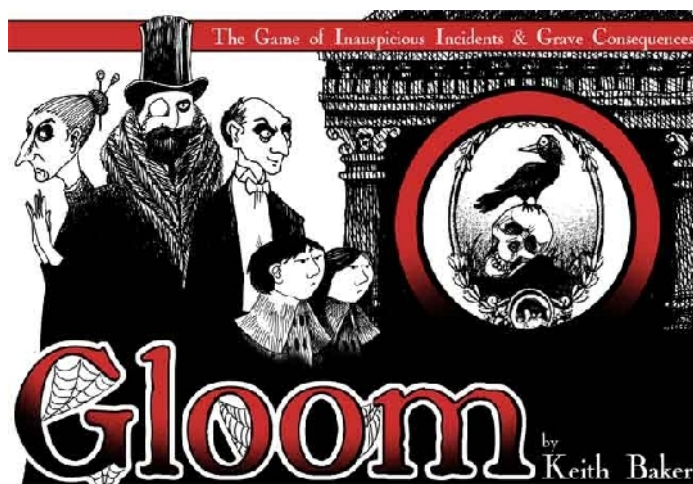
Wiek: 12+

Czas gry: ok.45-90 minut

Cena: 99,90 zł

Gloom

Opowieści dziwnej treści



Dawno, dawno temu, gdy byłem jeszcze młody w moje ręce wpadła Magia i Miecz - gra planszowa, która przez wiele lat stanowiła dla mnie ideał. Dziś wydaje mi się, że o tym kultowym statusie przesądziła jej bohaterowie, którzy żyli, przemierzali świat i stawiali czoła wciąż nowym wyzwaniom. Dla

mnie Magia i Miecz toczyła się przede wszystkim w wyobraźni i to stanowiło o jej wyjątkowości. Zapewne gdyby nie ona, nigdy nie sięgnąłbym po gry fabularne, a moje życie potoczyłoby się zupełnie innym torem.

Dlaczego o tym w ogóle wspominam? Dlatego, że Gloom, nasz dzisiejszy bohater, to gra karciana, która dzieje się przede wszystkim w wyobraźni oraz wykazuje pewne podobieństwa do sesji w grę fabularną. Wszystko zależy tu bowiem właśnie od tego, czy podczas rozgrywki uruchomimy swoją wy-

obraźnię, bez której nie ma najmniejszego sensu siać do tej niekolekcyjerskiej gry karcianej.

Świat Gloom to smutne i depresyjne miejsce: zawsze jest tu zimno, jedzenie smakuje paskudnie, a tragiczne wydarzenia są na porządku dziennym. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy tak nienormalnego miejsca uważają, że im więcej wycierpią na tym łożu padole, tym większa nagroda czeka na nich w zaświatach... Jeśli pomyśleliście w tym momencie, że Gloom to jakaś emo-gra, muszę was uspokoić - nic z tych rzeczy. Celem gry jest co prawda uśmiercenie kontrolowanej rodziny (sic!) w taki sposób, żeby uzyskać jak najwyższy ujemny wynik, ale naszym zmaganiom towarzyszy czarny, groteskowy humor, wylewający się wręcz z kolejnych zagrywanych kart.

Do zabawy może zasiąść od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich otrzymuje jedną z czterech rodzin dostępnych w grze - Zamek Slogar, Dwór Hemlock, Strażników z Blackwater lub Norę deformacji Dariusa Darka (podróżująca trupa cyrkowców). Każda rodzina składa się z pięciu członków, których należy wysłać na tamten świat, ale poza ilustracjami i opisem fabularnym rodziny niczym się od siebie nie różnią i wybór ów nie determinuje żadnych możliwości ze strony mechaniki gry.

Jeśli już jesteśmy przy mechanice, to jest ona banalnie prosta i można ją wytłumaczyć dosłownie w pięć minut. Podstawowy mechanizm całej zabawy stanowią Karty Modyfikatorów, które wpływają na samoocenę i poczucie własnej wartości każdego z bohaterów. Inaczej mówiąc, karty modyfikatorów obrazują wydarzenia, które przytrafiają się postaciom podczas rozgrywki. Mogą to być wydarzenia pozytywne (np. ślub), które mają wartość dodatnią lub negatywne (np. wyśmianie przez karły), które przyznają postaci pewną ujemną wartość samooceny. Jako że naszym celem jest to, żeby nasza rodzina wiodła jak najbardziej tragiczne i nieszczęśliwe życie, oczywistym wydaje się fakt, że modyfikatory ujemne będziemy zagrywać na swoje własne karty. Jest to dość ciekawy zabieg, raczej rzadko spotykany w innych grach karcianych i planszowych. Co ciekawe jednak, i tutaj autorzy popisali się inwencją i dodali grze nieco strategicznego smaczku. Karty podnoszące samoocenę, zawierają bowiem zazwyczaj jakiś pozytywny efekt, z którego korzysta gracz kontrolujący daną

postać, i analogicznie - karty obniżające samoocenę, szczególnie te najmocniejsze, powodują różnego rodzaju ograniczenia (np. obniżają liczbę kart, jaką można posiadać na ręce).



Innym ciekawym zabiegiem jest takie zaprojektowanie gry, żeby kolejne zagrywane na dane postaci karty budowały stosy. Wszystkie karty w Gloom są zatem przezroczyste, co powoduje, że nie znajduje się na nich nic więcej niż tekst i wartości modyfikatorów. Można zatem powiedzieć, że jest to w całości gra tekstowa. Dlaczego zdecydowano się na taki zabieg? Przede wszystkim dlatego, że każda karta modyfikatorów może wpływać na trzy różne pola Punktów Patusu (górne, dolne i środkowe). O co tutaj chodzi? Punkty Patusu mogą mieć wartość ujemną lub dodatnią. Dana karta może na przykład powodować, że górne pole owych punktów uzyska wartość +15, a dolne +5. I teraz, jeśli ktoś na daną postać zagra kolejną kartę, którą położymy na szycie stosu, a która zmodyfikuje wartość górnego pola na -20, to dana postać dysponować będzie takimi oto wartościami pól: górne -20, środkowe 0, dolne +5. Jeśli zaś kolejna zagrana karta zmodyfikuje pola jeszcze inaczej, to ogólna wartość Patusu danej postaci (w naszym przykładzie -15, ponieważ jest to zawsze

suma trzech pól) ulegnie zmianie itd. Jak widać, taki format kart po prostu ułatwia przebieg rozgrywki, ponieważ na pierwszy rzut oka jesteśmy w stanie określić, jaką wartością punktową dysponuje dana postać.

Dlaczego jednak jest to tak istotne? Patus decyduje o tym czy dana postać może zostać przez nas uśmiercona kartą Przedwczesnej Śmierci. Uśmiercać można tylko postaci o ujemnej wartości Patusu, a maksymalna ujemna suma z trzech pól może wynosić -75 punktów (-25 to najniższy z możliwych modyfikatorów). W momencie, w którym dana postać już "zeszła", ujemne punkty Patusu zamieniają się w punkty zwycięstwa. W momencie, gdy cała rodzina któregoś z graczy została uśmiercona, gra się kończy i podliczane są punkty zwycięstwa, a gracz z najniższą ich wartością wygrywa grę. Proste?

Skomplikujmy to zatem jeszcze dwoma istotnymi dla rozgrywki mechanizmami. Pierwszy z nich stanowią Karty Zdarzeń, które zagrywamy w odpowiedzi na jakąś inną kartę lub w celu manipulowania znajdującymi się na stole Kartami Modyfikatorów. Drugi mechanizm to specjalne efekty kart, o których była już mowa wyżej. Zazwyczaj powodują one odrzucanie kart z ręki, dociąganie ich oraz ograniczają lub podwyższają ich maksymalną liczbę, jaką można posiadać na ręce.

Przebieg rozgrywki jest bardzo prosty. Każdy z graczy dysponuje pięcioma kartami i dwoma fazami ich zagrywania. W pierwszej z nich może zagrać lub odrzucić dowolną kartę, w drugiej nie może zagrać tylko karty Przedwczesnej Śmierci, ale inne zasady nie ulegają zmianie. Pod koniec swojej tury gracz musi dobrać/odrzucić tyle kart, aby ich liczba znów wynosiła pięć i wtedy rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Gramy tak, aż do wyłonienia zwycięzcy.

Na początku recenzji wspomniałem o tym, że rozgrywka w Gloom przypomina sesję gry fabularnej. Autorzy sugerują bowiem (i ja się do tego przychyliam), aby zagrywając kolejne wydarzenia na postaci,

opowiadać historię ich życia i dokładać wszelkich starań, żeby była ona jak najbardziej spójna. Dopiero przy takiej rozgrywce Gloom nabiera prawdziwych rumieńców, ponieważ niezwykle trudno jest spamiętać to, co wydarzyło się dotychczas wszystkim postaciom (przy grze w cztery osoby jest ich aż dwadzieścia!) i dołożyć do tego własną cegielkę. Niejednokrotnie zdarza się również, że snujemy jakąś opowieść, która zostaje nagle odwrócona o 180 stopni przez innego gracza. Salwy śmiechu, niedowierzanie, ożywione dyskusje przy stole - tak wygląda rozgrywka w Gloom, kiedy postanowimy snuć opowieść. W innym przypadku będzie to suche dokładanie kolejnych modyfikatorów, które już przy drugiej rozgrywce zaczyna nużyć. Siła tej gry, leży bowiem w interakcji pomiędzy graczami, a nie w jej mechanice (która jednak sprawdza się znakomicie i nie przeszkadza w tworzeniu zadziwiających historii). Gorąco polecam.



Potencjalne problemy i sposób ich rozwiązania

Gloom posiada dwa drobne mankamenty, które jednak łatwo rozwiązać.

Pierwszym z nich jest wytrzymałość kart, które charakteryzują się dziwną tendencją do rysowania podczas zabawy. Nie wyobrażam sobie grania bez koszulek, ponieważ karty ulegają wtedy dość szybkiej degradacji.

Drugi problem to znajomość języka angielskiego. Aby czerpać z Gloom maksimum przyjemności, trzeba znać go na dość wysokim poziomie, ponieważ użyte słownictwo jest dość trudne lub rzadko spotykane. Granie ze słownikiem pod ręką rozwiązuje jednak ten problem, a rozgrywka może posiadać nawet pewne walory edukacyjne.

Plusy:



Ogromna dawka humoru



Wysoka grywalność



Solidna mechanika

Minusy:



Wysoka cena



Karty podatne na zarysowania podczas zabawy

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+

Czas gry: 30-45 minut Cena: 89,95 zł

Basilica

Agresywne budowanie katedr



JASKIER

Już któryś rok z rzędu (bodaj trzeci lub czwarty) wyczekiwałem na premiery, związane z targami w Essen. Jeśli gracie w gry już jakiś - przyjmijmy, że dłuższy - czas, to wiecie czym jest ta impreza. Kopalnia nowych gier, potencjalnych hitów, nowinek,

najważniejsze święto związane z nowymi, światowymi produkcjami planszowymi. Gry, gry i jeszcze raz gry. W ten szczególny, październikowy weekend, kiedy za oknem przeważnie szaro jak na ekranie, przy okazji oglądania filmów niemych, zasiada się przed ekranem swojego komputera (w wersji dla mniej zamożnych, tudzież nie mogących sobie pozwolić na wyprawę do Essen z innych powodów) i śledzi się kanał internetowy z relacją na żywo. Prezentacje, kultowi autorzy i przede wszystkim ich nowiuteńkie dzieła.



W tym roku jak zwykle, jednak jakoś tak szczególnie, moje zainteresowanie wiązało się z grami polskich wydawców. 51 Stan, Magnum Sal, K2 te trzy tytuły najbardziej przykuwały moją uwagę. Gdzieś tam w cieniu szumu medialnego związanego z tymi grami krzątała się Basilica. Druga (po K2) gra wydawnictwa REBEL. I choć - jak przyznaje sam autor - od wyklucia się pomysłu, do finału, kończącego się wydaniem gry, minęło blisko pięć lat, to o grze zdawało się być cicho. Nie towarzyszyły jej - popularne wśród regularnie grających - dyskusje forumowe. Generalnie panowała cisza. Cisza jak makiem zasiał. Czy była to cisza przed burzą?

Ja sam nie wiedziałem czego spodziewać się po Basilice. Wiedziałem natomiast jedno. Rok 2010 był dla polskich planszówek szczególnie obfity w... okładki. Nie to, żeby wcześniejsze produkcje ich nie posiadały. Dobiegający powoli do końca rok był pełen do-

brze zilustrowanych polskich gier. Okładka 51 Stanu jest dla mnie strzałem w dziesiątkę, o czym zresztą wspominałem w swojej recenzji w poprzednim numerze REBEL Times i wiecie co? Basilica w niczym jej nie ustępuje. Pudełko o tych samych wymiarach, równie solidne i... profesjonalne, zdobi przepiękna ilustracja Mariusza Gandzela (znanego między innymi z ilustracji do Strongholda). Na szafce w moim pokoju z dumą powiewa plakat promocyjny z ilustracją z Basilici. Naprawdę zachęca do zapoznania się z grą.



Wewnątrz opakowania nie jest wcale gorzej. Zaśrodkuje Łukaszowi Pogodzie debiutu w REBELu. Piszę to zupełnie serio, bez zbędnego przymilania się. Patrzę na pierwsze polskie planszówki jakie pojawiały się w mojej kolekcji i patrzę na Basilice. Nie sądziłem, że tak szybko zmieni się jakość wydawanych gier. Aż, miło patrzeć. Wewnątrz pudła znaj-

dziemy 58 żetonów katedry (przypominające fizycznie żetony z Carcassonne, dzielące się na żetony czterech kolorów i specjalne dwukolorowe żetony jokerów), 8 żetonów rusztowań, 12 żetonów witraży, 8 żetonów awansu, 2 żetony monet, 2 żetony punktacji, 12 drewnianych kostek budowniczych, 1 planszę (o dosyć niestandardowym rozmiarze, zbliżonym mniej-więcej do formatu A5) i 1 drewniany pionek króla. Całość dopełniają 3 instrukcje (polska, angielska i niemiecka) wydrukowane w kolorze, na papierze kredowym.



W Basilice gracze wcielają się w rolę architektów (dokładnie to jest ich dwóch), a ich celem jest wzniesienie tytułowej świątyni. Zwycięzcą zostanie ten, kto lepiej będzie zarządzał grupą budowniczych i wzniesie większą część katedry. Tak pokrótce przedstawia się zarys fabularny gry. Nie ma tu żadnych większych fajerwerków, zobaczmy jak owo zмага-

nie dwóch architektów, zostało przeniesione na warstwę motoryczną gry.

Basilice zaliczyć można do grona gier kafelkowych, których sztandarowym reprezentantem jest, wspomniany już wcześniej, Carcassonne, jednakże na tym porównaniu cechy wspólne zostają niemalże wyczerpane, ale po kolei...

Główny, ciekawy mechanizm gry, związany jest z planszą, z której gracze dociągają żetony Katedry, oraz same te żetony, które są dwustronne (po jednej stronie znajduje się rozkaz, a po drugiej element Katedry). Na planszy poza torem punktacji, znajdziemy również wspomniany obszar, z którego dociągamy rozkazy, bądź też elementy katedry. Ciekawe jest to, że pole dobierania żetonów skonstruowane jest na zasadzie dwóch rzędów po trzy żetony. W rzędzie dolnym znajdziemy elementy katedry, w rzędzie górnym rozkazy. Gdy dobierzemy dany element katedry, rozkaz znajdujący się bezpośrednio nad nim, zamienia się w element katedry i zastępuje dobrany żeton, natomiast w miejsce tego rozkazu dobiera się nowy ze stosu.

Jako, że na rozkazie widoczny jest kolor w jaki ów rozkaz zamieni się przy okazji zastępowania elementu katedry, możemy w ciekawy sposób wykonywać swoje ruchy. Ruch gracza opiera się na wykonaniu dokładnie trzech akcji. Dostępne akcje to: dołożenie elementu katedry, dołożenie budowniczego lub też zagranie rozkazu. Akcje te można w dowolny sposób mieszać. Co istotne budowniczego, może być w standardowy sposób dołożony tylko na właśnie dodany element katedry. Elementy katedry, buduje się na zasadzie wyrysowanego przez planszę planu katedry. Naszym celem jest zdobywanie przewagi (poprzez posiadanie większej liczby budownicznych wystawionych na żetonach wchodzących w skład danego obszaru, składającego się z tego samego koloru) na możliwie dużych obszarach.

Co istotne w grze w ciekawy sposób możemy przewidywać i niejako dostosowywać na swoją korzyść czas, w którym odbędzie się jedno z trzech punktowań. Związane jest to z ruchem pionu króla. Wystawiając element katedry z nadrukowaną koroną, au-

tomatycznie poruszamy o jedno pole pion króla, tym samym zbliżając się do najbliższego podliczenia. Im częściej będziemy zagrywać tego typu żetony tym szybciej zbliżymy się do punktowania. Muszę przyznać, iż pomysł jest całkiem zgrabny.

Na sam koniec pozostawiłem kwestię - zdaje się - najważniejszą, a więc rozkazy. Mamy ich w grze siedem rodzajów. Mamy katastrofę (za jej pomocą możemy usunąć wystawiony już element katedry), mamy witraż (zwiększa wartość danego obszaru przy punktowaniu), rusztowania (pozwalające blokować pola), trzy rozkazy związane z rozmaitym przesuwaniem/zdejmowaniem lub też dokładaniem budownicznych i najważniejszy - rozkaz awansu (pozwalający ulepszać naszych budownicznych).

Tu pojawia się minimalny zgrzyt. Rozkaz Awansu wydaje się być nieco za silny w porównaniu do innych dostępnych w grze i czasem, dociągnięty w kluczowym momencie może znacząco wpłynąć na wynik partii. Szczególnie mowa tu o jednej z jego funkcji, to znaczy mianowaniu budowniczego mistrzem kamieniarzy, co sprawia, że od momentu tego awansu liczy się on "za dwóch". Nie jest to wielka wada w moich oczach, ale gracze, z którymi testowałem grę zwracali na nią uwagę i nie sposób jej nie odnotować.

Basilica to gra dobra, ale też gra bardzo agresywna. Agresywna, jeśli chodzi o styl w jakim się w nią gra. To jedna z niewielu gier, przy okazji których, moja młodsza siostra niemal popłakana wychodziła z mojego pokoju po totalnym zniweczeniu jej planów w końcowym etapie gry przy okazji jednej z partii testowych. Aż mi głupio było. Boję się następnych gier Łukasza Pogody. Oczywiście to żart, niemniej Basilica to gra o podkładaniu świń, gra o szelmowskim uśmiechu, który pokazuje się na naszej twarzy, gdy przejmujemy kluczowy obszar punktowy, gdy awansujemy jednego z naszych budownicznych, wysuwając się na prowadzenie. Sakralna otoczka nie bardzo tutaj pasuje - litości nie będzie. Zresztą i tak jej nie czuć. Gdyby żetony witraży zmienić, na żetony dodatkowej broni mogłaby to być gra o wojnach

gangów. Nawet by to lepiej współgrało ze stylem gry.

Basilica to naprawdę dobra i ładnie wydana gra dwuosobowa, w której znajdziemy podejmowanie decyzji na pewnym, stosunkowo satysfakcjonującym poziomie, a także sporą interakcję. Całość została świetnie wydana, jednakże za tę przyjemność przyjdzie nam sporo zapłacić, szczególnie że to gra dwuosobowa. Gdybym nie otrzymał egzemplarza gry do recenzji, musiałbym się poważnie zastanowić nad zakupem. W końcu za cenę niewiele wyższą otrzymamy choćby wspomniane na początku recenzji K2, które będziemy mogli wyciągnąć na stół przy większej liczbie graczy. Z drugiej strony jeśli jesteśmy nastawieni na dwuosobowe granie, z osobą, która miała już jakiś kontakt z planszówkami, Basilica może okazać się strzałem w dziesiątkę.



Plusy:



Ładne wydanie



Dobra, interakcyjna gra dwuosobowa



Dobrze napisana instrukcja

Minusy:



Wysoka cena



Nie czuje się tematu gry



Zbyt duże znaczenie rozkazu „Awans”

Liczba graczy: 2 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 79,95 zł



Snow Tails

Gra (nie) dla maszerów



Zima w pełni, dlatego po naprawdę chłodnym K2 przyszła pora na równie „zimową”, ale dużo lżejszą tematycznie grę. Wyścigi psich zaprzęgów to co prawda sport równie widowiskowy, co niebezpieczny, ale zapewniam Was, że Snow Tails to raczej przyjemna gra dla całej rodziny, a nie realistyczny symulator wyścigów.

Z czym to się je

Sport polegający na ściganiu się saniami zaprzęgniętymi w psy jest mało w Polsce popularny, czemu trudno się dziwić – warunków do jego uprawiania raczej nie mamy. Nieco inaczej jest za oceanem i w północnej Europie, gdzie wyścigi psich zaprzęgów to nie tylko rozrywka, ale i niezły biznes. Do tej gałęzi mushingu (ogólna nazwa dla sportu lub metody transportu opartej na sile pociągowej psów - przyp. red.) nawiązuje właśnie Snow Tails. W grze wcielamy się w maszera (osoba będąca przewodnikiem psiego zaprzęgu - przyp. red.), czyli przewodnika psiego zaprzęgu, a naszym zadaniem będzie prześcignąć pozostałych graczy (grać można maksymalnie w piątkę) i w miarę jednym kawałku dotrzeć do mety. Wszystko to dzieje się na krętej, niebezpiecznej trasie, a głównym problemem jest utrzymanie rwących do przodu psów w jako takim porządku. Zabawa trwa zwykle około godziny, ale czas gry zależy od ilości graczy. Pomysł jest ciekawy, ale nie nowy, bo nawiązuje do starych planszówek w stylu wyścigów Formuły 1, w której pionki ścigały się po dzielonej w kratkę, owalnej planszy.



Elementy, komponenty

Na szczęście tematyka nie jest jedynym, co odróżnia Snow Tails od klasyki. Obszarem gry jest tor wyścigowy, złożony w niemalże dowolny sposób z przy-

zwoitej ilości komponentów. Do wyboru mamy łagodne i ostre zakręty, krótkie proste, a także odcinki specjalne, np. przewężenia czy tereny zalesione. W instrukcji znalazło się kilka przykładowych tras, ale nic nie zabrania nam tworzyć własnych. Nie jesteśmy też ograniczeni ilością modułów, bo wraz z biegiem gry możemy zdejmować i dokładać z przodu nieużywane już elementy trasy. Komponenty są dwustronne, nie ma zatem problemu z kierunkami zakrętów. Modułowość planszy to szansa na masę dodatków do gry z odcinkami specjalnymi i nowymi zasadami. Już powstał, niedostępny jeszcze w Polsce, pierwszy z nich. To świetna wiadomość, że gra nie została porzucona i będzie się rozwijać.



Oprócz planszy w pudełku z grą znajdziemy pięć zestawów dla graczy (miniplansza do korzystania z Kart Psów, same karty, pionek w kształcie sań, znaczki hamowania), drewniane drzewka (służące jako przeszkody) i Karty Uszkodzeń. Jest tego trochę, na szczęście większość elementów przeznaczona jest wyłącznie dla konkretnego gracza, dlatego odpowiednie posegregowanie ułatwi rozłożenie gry. Niestety, nie pomoże nam w tym pudełko. W środku znajdziemy jedynie dwie przegródki i śmiesznie małą ilość woreczków strunowych. Co więcej, przegródki są wykonane z cienkiego kartonu i szybko się gną. Efekt jest taki, że segregowaniem musimy zająć się sami – polecam zaopatrzyć się wcześniej we własne woreczki.

Niewiele można zarzucić samym elementom. Każdy z nich jest estetyczny, wytrzymały i spójny graficznie z resztą. Gra stoi na typowym dla euro gier poziomie. Rewolucji nie ma, ot wysoki, ale nie wybitny poziom wykonania. Przyczepić mogę się jedynie do miejsc łączenia toru (mogą być troszkę nierówne, ale nie wpływa to na rozgrywkę). Z kolei pochwała należy się za ładnie wyglądające odcinki specjalne – od

razu widać, że będzie niebezpiecznie. Plusem jest też wydana na kredzie instrukcja, licząca 12 stron i rozpisaną w aż pięciu językach (niestety, brak polskiego; do gry dołączona jest jednak wydrukowana w skali szarości, pomniejszona polska wersja). Wygląda świetnie i równie świetnie się ją czyta. Większość zasad poparto przykładami, ilustracjami i humorystycznymi anegdotkami. Szkoda tylko, że zamiast skupić się na pudełku, które pozwoli przechowywać elementy gry w porządku, skupiono się na pięciu wersjach językowych.



Do startu... gotowi... start!

Podczas rozkładania pojawia się jedna z podstawowych wad gry. Snow Tails wymaga, jak na grę familijną, olbrzymiej ilości miejsca. Złożona trasa jest naprawdę duża, a do tego każdy z graczy musi mieć trochę przestrzeni na swoje żetony i karty. W moim przypadku rozwiązaniem była gra na części toru i sukcesywne dokładanie nowych elementów, ale posiadacze naprawdę niewielkich stołów będą zmuszeni do gry na podłodze. Przed zakupem lepiej rozważyć, czy znajdziemy wystarczającą ilość wolnej przestrzeni.

Rozgrywka polega na zagrywaniu ciągniętych z jednakowych talii Kart Psów (o wartości od 1 do 5). W zależności od rezultatu, jaki chcemy uzyskać, zagrywamy je na nasze psy (modyfikując ich prędkość) lub na hamulec (zmieniając prędkość całego zaprzęgu). Cała zabawa polega na tym, że nie wiemy, jakie karty wylosujemy za chwilę. Musimy radzić sobie z zaistniałą sytuacją tym, co mamy. Jeżeli użyjemy najsilniejszych kart do osiągnięcia dużej szybkości może się okazać, że później zabraknie nam ich do odpowiednio dynamicznego manewru. Gra wymaga od nas kompromisu pomiędzy ryzykiem (szybka jazda), a taktyką (zachowywanie dobrych kart na zakręty), co zdaje się prostym, ale sensownym odwzorowaniem wszelkiego rodzaju wyścigów.



Co więcej, Karty Psów zagrane na poszczególne psy rzadko mają taką samą wartość. Różnica pomiędzy nimi to poślizg, w jaki wpadają nasze sanie, znosząc nas na lewo lub na prawo. To właśnie ten poślizg pozwala na skręt, ale na prostej staje się śmiertelnie niebezpieczny. Gdy jednak wyrównamy szybkość obydwu psów dostaniemy bonus – możemy jechać szybciej.

Mimo takich zasad Snow Tails nie jest grą losową. Każdy zakręt i odcinek specjalny to wiele możliwości jego pokonania, a co za tym idzie spadek losowości. Istnieje też cały zestaw zasad, które urozmaicają grę i niwelują losowość. Reguły otrzymywania Uszkodzeń (każda kolizja zmniejsza mobilność naszych sań, co faworyzuje ostrożniejszych graczy) czy bonusów do prędkości (psy o takiej samej sile dają różne bonusy do szybkości, w zależności od pozycji gracza), a także ograniczenia szybkości na trasie i specyficzne rozstrzyganie zwycięstwa pozwalają zapomnieć o losowości płynącej z dobierania Kart Psów. Dodatkowo każda z zasad odzwierciedla jakiś element wyścigów psich zaprzęgów, na przykład nietrwałość sań czy korzystanie z przetarcia trasy przez innych graczy. Takie podejście nadaje grze klimatu i w pewnym stopniu realizmu.



Jedyną zasadą, która sprawia problemy, jest wchodzenie w ostre zakręty. Sposób ich rozrysowania odzwierciedla różnicę długości na wewnętrznej i zewnętrznej toru ale sprawia też, że plansza jest mało czytelna. Zasady są co prawda jasne, ale w praktyce bardzo ciężko jest dojść, jak w danym przypadku powinny zachować się sanie. Rodzi to mnóstwo wątpliwości i wymaga wypracowania jakiegoś kompromisu, co w grze rodzinnej nie jest najlepszym pomysłem. Jako wskazówkę w rozstrzyganiu podpowiem, że najlepiej jest wzorować się na ruchu skoczka szachowego.

Mimo tak wielu możliwości gra jest zbalansowana i nie pozwala na oszukiwanie. Nie wymaga też długiego zastanawiania się, co korzystnie wpływa na dynamikę. Modułowość planszy pozwala rozegrać

wiele partii bez poczucia powtarzalności, a ograniczona losowość nie zrazi do tego tytułu starszych. To naprawdę dobra gra na rodzinne spotkania i imprezy ze znajomymi, która nie ma chyba pretensji do bycia „poważniejszym” tytułem. Snow Tails straszy trochę ceną, ale jeżeli dodatki nie będą zbyt drogie, to koniec końców zakup powinien się opłacić. Dla miłośników psów husky to tytuł obowiązkowy, dla miłośników planszówek z wyścigami – gra naprawdę warta uwagi.



Plusy:



Modułowa plansza i szansa na liczne rozszerzenia



Niewielka losowość



Zbalansowana, sprawiedliwa rozgrywka

Minusy:



Brak porządných przegródek w pudełku



Gra wymaga ogromnej ilości miejsca



Niejasne zasady wchodzenia w ostre zakręty

Liczba graczy 2-5

Wiek: 10+

Czas gry: 45-60 minut

Cena: 119,95zł

Skrót do R'lyeh

Przez mękę na skróty



Zew Cthulhu był moim pierwszym „prawdziwym” eRPeGiem. Był tylko mój i ja się nim zajmowałem. Tak, brzmi to infantylnie, ale jak mógł się czuć chłopak z piątej klasy podstawówki, kiedy po raz pierwszy otwierał tajemniczą księgę w twardej oprawie? Powiem Wam, że wspaniale.

Nieważne było, że nie znał twórczości Howarda Philipa Lovecrafta. Nieważne było, że stawiał pierwsze kroki jako Mistrz Gry. Ważne było to, co ta gra mu dała.

Po latach, dzięki Wydawnictwu Portal, ten dzieciak może wrócić do tekstów, które odcisnęły na nim największe piętno jako Mistrza Gry. Bo właśnie „Skrót do R'lyeh” Miłosza Brzezińskiego był dla mnie w owym czasie wykładnią prowadzenia. Tamte felietony, publikowane wówczas w MiMach (Magia i Miecz była najważniejszym miesięcznikiem o grach fabularnych w latach 90. XX wieku - przyp. red.), pokazywały drogę. Ich treść bardzo wpłynęła na to jakim Mistrzem Gry jestem obecnie. Nic więc dziwnego, że z przyjemnością wracam do nich po latach.



Antologia „Skrót do R'lyeh” ukazała się w ramach linii almanachów Wydawnictwa Portal. Od strony wykonania to żadna nowość – standardowy dla tej linii format, liczba stron, porządný papier i lekko

sztynna okładka. Innymi słowy – jest dobrze. Także od strony korekty i redakcji – literówek, czy innych wpadek, nie stwierdziłem. Gratuluję, bo czuć postęp!

Treść zaś to zupełnie inna bajka. Dosłownie i w przenośni. Zebrane w tej książeczce teksty pierwotnie ukazywały się w latach 1997 do 1999. To ponad 10 lat temu. Kawał czasu. Zastanawiam się czy ktośkolwiek z młodszych fanów „eRPeGie” w ogóle kojarzy ten cykl.

Miłosz Brzeziński jako jeden z pierwszych podjął próbę przekazania pewnej wiedzy innym – chciał nauczyć jak straszyć graczy. I nie chodzi tutaj o straszenie Postaci Graczy – które mogą się bać „mechanicznie”, a gracze w tym czasie bez strachu będą pałaszować pizzę – chodzi o straszenie graczy w ich własnej osobie. Radził jak budować atmosferę na sesjach, pokazywał triki i chwytły z tym związane. Uczył jak opisywać w taki sposób, aby oczywiste rzeczy nie rzucały się w oczy. Podawał przepisy na przygotowanie rekwizytów. Kojarzycie na pewno sposób na zrobienie starego papieru. Tak, ten z kawą. To właśnie Miłosz sprzedał go szerokiemu gronu (bo czy wymyślił to mam pewne wątpliwości) w jednym ze „Skrótów...”. Zwracał uwagę na rolę nie tylko słów w trakcie sesji, ale i gestów, kostiumów czy muzyki. Doradzał, proponował nowe drogi i rozwiązania. Zachęcał do ćwiczeń aktorskich – wszak wiadomo, że inaczej gracze zareagują na opis „i widzicie, że ten koleś coś kręci”, a inaczej na mimikę twarzy, z której będzie wynikać, że kręci. Cytował podręczniki psychologii, doradzał jak korzystać z wyjątkowo inteligentnych stworów (wszak uniwersum ZC aż roi się od bytów dalece przewyższających miałkie umysły ludzkie) czy jak radzić sobie z graczami o tendencjach zbrojmistrzów (tak, Badacze Tajemnic ze strzelbą na słonie to nie był rzadki widok). Nie da się w skrócie opisać tego wszystkiego, to trzeba przeczytać.

Na koniec Posłowie – autorstwa Tomasza Z. Majkowskiego. I tu powinienem chlapnąć wielgachny cytat będący treścią całego Posłowia. Ale tego nie zrobię. Powiem tylko tyle – Majkosz świetnie analizuje teksty Miłosza. Kapitalnie wskazuje na ich słabości oraz sedno. Nie w każdym akapicie się z nim zgadzam, z niektórymi mam ochotę ostro polemizo-

wać, jednakże zmusza do myślenia. I ma rację w tym, że w dzisiejszych czasach porady Brzezińskiego mogą być ciekawostką i sposobem prezentacji tego „jak to się drzewiej grało”. Mogą ukazywać rolę MG jako ciężką pracę, wymagającą wiedzy i zaangażowania. Z drugiej strony w dobie coraz bardziej uproszczonych rozgrywek, systemów z zasadami proponującymi zastępowanie wszelkiej interakcji rzutem kośćmi czy upraszczających wszystko do bólu – czyż nie jest tak, że MG idą aż za bardzo na łatwiznę?

Mam nadzieję, że „Skrót...” znajdzie wielu czytelników oraz, że wielu z nich zainspiruje do spróbowania „drzewiej” drogi w RPG. Może zachęci do wysiłku, nie tak bezwarunkowego jak wynika to z tekstów Miłosza, ale jednak. Może zwolennicy „turlactwa” dostrzegą to, o co chodzi zwolennikom „odgrywactwa” i przestaną krytykować, a zamiast tego spróbują. Moim zdaniem warto, bo gra bez wysiłku nie daje takiej satysfakcji jak taka, w której chociaż trochę się postaramy.



Plusy:



Bardzo dobra korekta tekstów



Klasyczne spojrzenie na gry fabularne



Dużo cennych i praktycznych porad

Minusy:



Porady są dla niektórych zbyt pracochłonne, by wprowadzić je w życie

120 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00zł

Scion: God

Starcie tytanów



SHADENC

Trzeci podręcznik z serii „Scion” jest poświęcony najpotężniejszemu z Dziedziców – tym, którzy dysponują tak wielką mocą, że mogą nazywać się bogami. Podobnie jak „Hero” oraz „Demigod”, podręcznik ten został podzielony na dwie księgi (gracza oraz prowadzącego), poprzedzonych klimatycznym – według autorów – opowiadaniem. Licząca ponad trzysta sześćdziesiąt stron księga wizualnie prezentuje się równie dobrze, jak pozostałe. Twarda oprawa, niezłe lub bardzo dobre ilustracje i czytelny układ tekstu dobrze wróżą lekturze. Tym, co łączy „Scion: God” ze swoimi poprzednikami, jest także nierówny styl tekstu – niektóre fragmenty czyta się świetnie, inne nieco gorzej.

Trudno być bogiem

Według podręcznika, by zostać bogiem, bohater musi zgromadzić odpowiednią ilość punktów doświadczenia. W momencie zdobycia dziewiętej kropki we współczynniku Legenda zyskuje on nowe zdolności – poprawiają się jego atrybuty, znika część ograniczeń, pojawiają się nowe, niezwykle potężne moce. Gra na poziomie bóstwa przypomina starcia komiksowych herosów w niewielkim stopniu – co prawda wciąż można rzucać się olbrzymimi przedmiotami (czy też przyjmować je „na klatę”, bez uszczerbku dla materialnego ciała), jednak nie to ma być osią gry. Moce, jakie mogą zdobyć postacie graczy oferują niesamowite możliwości, w porównaniu z którymi olbrzymia siła, czy niezwykła szybkość wydają się mało interesujące.

Dziedzice (obecnie już pomniejsi bogowie) są w stanie przepowiadać przyszłość, słuchać modlitw swoich wyznawców, tworzyć własnych awatarów (jak również płodzić półboskich potomków) oraz kreować skryte w niebiosach siedziby. Mogą zabić jednym słowem, sprowadzić na śmiertelnika szaleństwo lub nieuleczalną chorobę lub przekształcić jego ciało, nadając mu potworną, groteskową formę. Osiągając mistrzostwo w jakiejś dziedzinie zyskując również moc przemiany w postać awatara, z jaką mierzyć mogą się w boju wyłącznie inni bogowie. Autorzy stawiają sprawę jasno – w niektórych przypadkach nie ma sensu nawet wykonywać rzutów, wystarczy narracja, osiągnięcie porozumienia między prowadzącym, a graczem deklarującym użycie jakiejś mocy. Oczywiście, w niektórych przypadkach wciąż trzeba wykonywać testy – na tym poziomie mocy pula kilkunastu kości uzupełnionych 30-40 automatycznymi sukcesami nie powinna nikogo dziwić.

Niebiosa

Bardzo dużo miejsca poświęcono opisowi boskich krain, będących siedzibą sześciu panteonów, z których pochodzą nieśmiertelni patroni bohaterów. Co prawda nie ma w nich nic, czego nie dałoby się wyczytać z książek poświęconych mitologii, jednak dla osób nie posiadającej takiej wiedzy z pewnością opis

okaże się przydatny. Niestety, materiały te nie są ściśle związane z realiami systemu. Autorzy oparli się bardzo mocno na mitologii, przedstawili niebiosy tak, jak widzieli je ludzie wieki temu. Czytając fragmenty im poświęcone możemy się dowiedzieć, jak wyglądały przed wyzwoleniem się Tytanów, jednak informacje na temat tego, jak boskie krainy wyglądają po wybuchu wojny między bóstwami, a Tytanami zawarte są na marginesie rozdziału w niewielkich ramkach. Takie rozwiązanie może przypaść do gustu jedynie tym drużynom, które główny wątek „Sciona” i rozgrywają sagi opowiadające np. o starciach między poszczególnymi panteonami. Dodatkowo na minus trzeba zaliczyć załączki przygód związanych z boskimi siedzibami. Przykładowo, jako pomysł scenariusza związanego z Asgardem autorzy proponują walkę z wyjątkowo silnym fenrirem. Żeby samodzielnie wpaść na ten „pomysł” wystarczy lektura rozdziału opisującego potwory – autorzy nie ubarwili starcia z potwornym wilkiem ani jednym detalem, który odróżniłby je od wymyślonego na poczekaniu „spotkania losowego”.

Bardzo dobrze prezentują się natomiast opisy samych Tytanów – wrogów, z którymi według założe-

nia mają się potykać bohaterowie dysponujący boskimi mocami. Opisano zarówno dziedziny, którymi władają te istoty, ich naturę, motywacje i sposób działania, jak również awatarów, personifikacje idei, jakich ucieleśnieniem są Tytani (o nieco mniejszej mocy, lecz znacznie większej inteligencji). Znajdziemy tu nie tylko istoty w rodzaju Surtra, które od razu budzą negatywne skojarzenia, lecz również Prometeusza, czy Gaję – byty przedstawiane w mitach jako sprzyjające ludziom. Autorzy zrezygnowali z powtórzenia utartego schematu. Kampanie na pewno zyskają nieco głębi dzięki przedstawieniu w roli przeciwników istot, jakie bohaterom (oraz graczom) kojarzą się pozytywnie. Dla przykładu, czy drużyna chętnie wykona rozkaz pojmania Tytana, którego jedynym „grzechem” było to, że ulitował się nad ludźmi i przyniósł im ogień?

Na koniec warto wspomnieć nieco na temat roli jaką mają pełnić w uniwersum „Sciona” bohaterowie graczy. W kilku miejscach (zarówno w tym, jak i wcześniejszych podręcznikach) jest podkreślone, że bogowie bezwzględnie wykorzystują swoich potomków i narzucają im swoją wolę oczekując wykonania poleceń bez wahania. W tym suplemencie znajduje to



potwierdzenie – teoretycznie postacie będą miały wielkie możliwości, jednak w praktyce mogą zostać sprowadzeni do roli chłopców na posyłki. Dobry prowadzący na pewno poradzi sobie z tym problemem, jednak dla niektórych wymyślanie przygód nie opierających się na wykonywaniu rozkazów bóstw może być nie lada kłopotem.

Epicka porażka

Po świetnym rozdziale poświęconym Tytanom przychodzi czas na kubeł zimnej wody. „Tytanomachia”, przykładowa saga jest tak przewidywalna do bólu, że każdy (zwłaszcza mający za sobą lekturę „Amerykańskich Bogów” Gaimana) jest w stanie domyślić się, jaki będzie jej przebieg i domyśli się, że w ostatnim rozdziale kampanii dojdzie do zdrady (tożsamość renegata będzie rzecz jasna oczywista). Dodatkowym minusem jest ignorowanie wpływu starszych bogów na przebieg kampanii – argumenty przemawiające za tym, by to bohaterowie odwalali całą czarną robotę są tak słabe, że na miejscu prowadzącego raczej zdecydowałbym się przebudować całą sagę, niż korzystać ze wskazówek umieszczonych w podręczniku. Heroiczny finał kampanii to nic innego, jak „epic fail” – chcąc poprowadzić bohaterów do ostatecznej batalii i opisać ponowne uwięzienie Tytanów najlepiej odpuścić sobie lekturę „Tytanomachii” i wymyślić własną wersję wydarzeń.

Podsumowanie

„Scion: God” jest bardzo nierównym podręcznikiem. Obok przeciętnego rozdziału opisującego boskie siedziby znajdziemy w nim świetny opis Tytanów i ich potwornych sług, jak również bardzo słabą kampanię i tradycyjnie, nienajlepsze wprowadzenie. Mechanika, opisy boskich mocy i charakterystyki przeciwników są opracowane solidnie i na pewno będą wystarczającą podstawą do rozegrania własnych scenariuszy. Problem polega jedynie na tym, że większość propozycji autorów jest po prostu kiepska. Decydując się na zakup podręcznika i prowadzenie przygód dla bogów trzeba mieć świadomość,

że scenariusze będzie trzeba pisać praktycznie samemu.

„Scion: God” jest mimo wszystko wart polecenia każdemu, komu spodobały się dwa poprzednie podręczniki. Na pewnym etapie rozgrywki stanie się po prostu niezbędny. Odradzam natomiast kupno tej książki tylko po to, by „poczuć boską moc” – cała trylogia dość mocno czerpie z mitologii, jest bardziej grą o bogach we współczesnej rzeczywistości, niż systemem, który można określić mianem superbohaterckiego. Nie polecam jej również tym graczom, którzy chcą rozpocząć zabawę ze „Scionem” od boskiego poziomu – podręcznik na pewno się przyda, ale lepszym pomysłem jest przejść wszystkie szczeble „kariery” Dziedzica.



Plusy:



Dobrze działająca mechanika



Opis Tytanów



Wysoka jakość wydania

Minusy:



Słabe pomysły na przygody



Kiepska przykładowa kampania

358 stron, twarda oprawa

Cena: 99,95zł

Mechaniki nie szyte na miarę



Zanim zdecyduję się na zakup nowego systemu zwykle staram się dowiedzieć o nim jak najwięcej. Jak prezentuje się świat gry? W jakiej konwencji jest utrzymany? Jaką rolę pełnią w nim bohaterowie graczy? Jednymi z najważniejszych pytań (jeśli nie najważniejszymi) są jednak te, które dotyczą zasad. Czy w grze

zastosowano mechanikę uniwersalną, czy też reguły napisano specjalnie pod świat? Jak wygląda karta postaci? Z jakich etapów składa się proces tworzenia bohatera?

Wbrew pozorom, oryginalność świata jest o wiele ważniejsza, niż nowatorska mechanika. Jeśli nawet gra będzie posiadać kiepsko zaprojektowane zasady, mogą przenieść setting na inny, podczas gdy dobre zasady, do których stworzono kiepski, nijaki świat nie zdadzą się na wiele. Dodatkowo, o wiele łatwiej ocenić jakość settingu, niż zalety reguł – te sprawdzają się (lub nie) dopiero podczas gry. Szczególnie trudno ocenić te systemy, które wykorzystują mechaniki szyte na miarę, według zapowiedzi autorów zaprojektowane specjalnie pod konkretne uniwersum. Hasła te niestety bardzo często okazują się nie pokrywać z prawdą, a rewolucyjne reguły są w rzeczywistości nijakie, albo po prostu kiepskie. Zasady uniwersalne są bezpieczniejsze – wiedząc, że gra jest oparta na systemie d20, czy ORE wiem przynajmniej czego się mogę po niej spodziewać. Dlatego też mając do wyboru dwa systemy, z których jeden jest oparty na regułach znanych z innych gier, a drugi na unikalnej mechanice, w dziewięciu przypadkach na

dziesięć wybiorę ten pierwszy. Zdecydowana większość systemów jest pisana według tego samego schematu, niezależnie od tego, czy zasady są zdaniem autorów uniwersalne, czy też nie. W podobny sposób rozstrzygają spory, niemal identycznie przebiega w nich proces tworzenia postaci, wykonywanie testów, nawet charakterystyka postaci składa się z tych samych elementów. Krótko mówiąc – charakteryzują je te same zalety i wady.

Pytanie brzmi – jakie faktycznie są mechaniki uniwersalne? Co łączy je ze sobą, jakie są ich silne i słabe strony? Czy w rzeczywistości są tak podobne do siebie, że wystarczy poznać jedną, by znać je wszystkie? W końcu – jak mają się do nich zasady szyte na miarę, zaprojektowane z myślą o jednym, konkretnym settingu? Szukanie odpowiedzi na te pytania zaczniemy od przyjrzenia się kilku przykładowym mechanikom uniwersalnym.

Przegląd systemów uniwersalnych

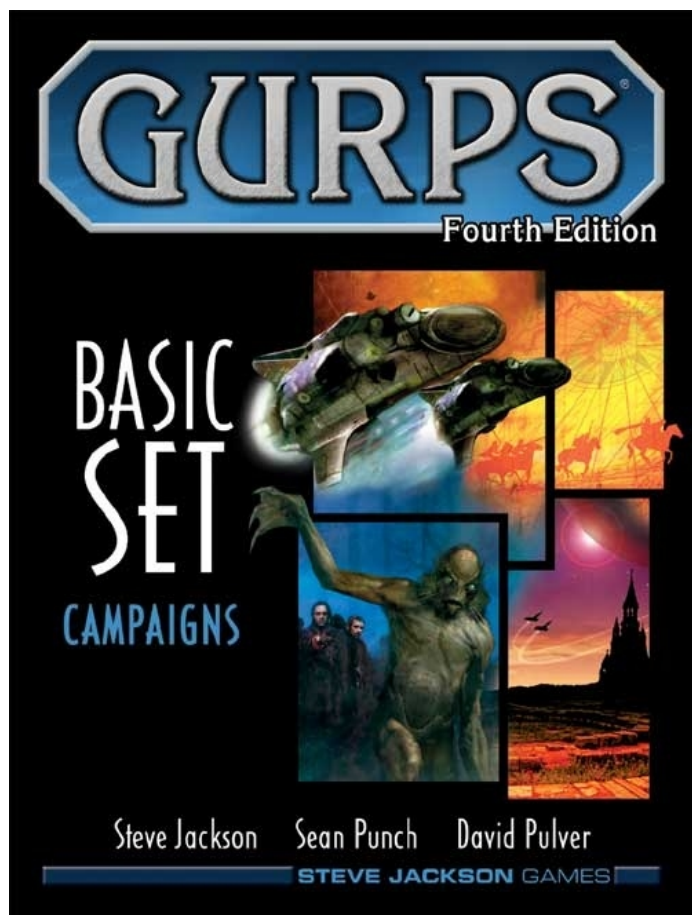
Poniższe pięć systemów to chyba najlepiej znane w Polsce mechaniki uniwersalne. Każda z nich jest „żywa” – zdobycie podręcznika podstawowego do jednej z tych gier nie powinno sprawić nikomu problemów. Oczywiście, nie są to jedyne systemy tego typu. Chętni do poznania innych mechanik uniwersalnych z pewnością mogą się zainteresować m.in. One Roll Engine, Roll & Keep, Cortexem, Ubiquity, Fuzion, Basic Roleplaying czy też Gumshoe.

GURPS

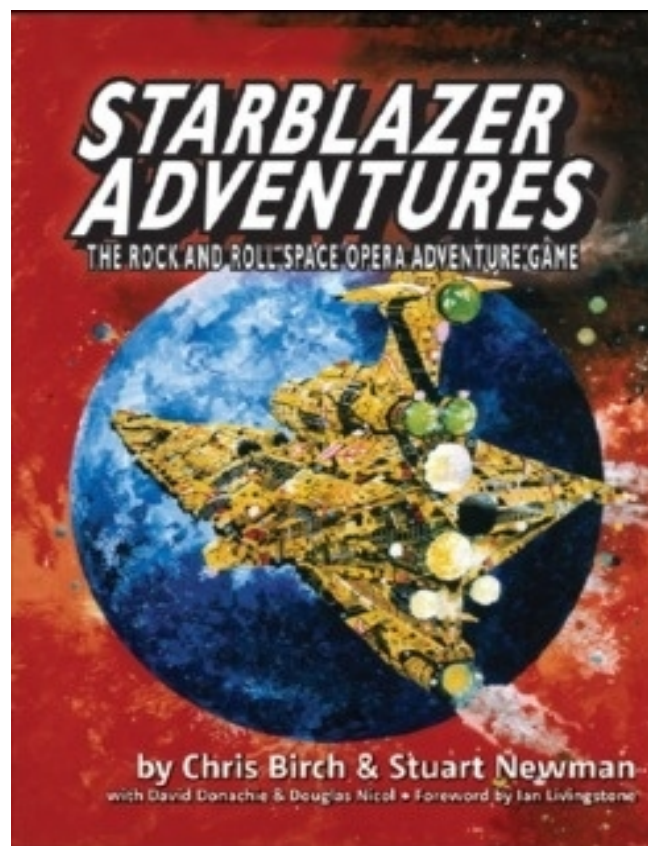
To chyba najbardziej uniwersalna ze wszystkich mechanik. Mający niemal 25 lat na karku system doczekał się konwersji sporej liczby popularnych gier, jakie powstały w tym czasie, począwszy od Świata Mroku, przez Deadlands, Blue Planet i Castle Falkenstein, na Travellerze kończąc, jak również podręczników opartych książkowych hitach jak Conan, czy Discworld. Steve Jackson wydał całe tuziny settingów, opartych na realiach historycznych (np. Vikings, Rome, czy Druga Wojna Światowa) oraz kla-

sycznych powieściach i legendach (np. Robin Hood). Krótko mówiąc, mając dostęp do odpowiedniego podręcznika, na GURPSie dałoby się poprowadzić praktycznie wszystko.

Sam system jest dość prosty. Bohaterowie posiadają cztery współczynniki (Zręczność, Inteligencję, Siłę i Zdrowie), które odpowiadają za podstawowe poziomy umiejętności – i to je się najczęściej testuje, poprzez rzut 3k6, gdzie wynik na kościach musi być niższy lub równy współczynnikowi postaci. Siłą GURPSa jest rozbudowany system wad i zalet, których wybór wydłuża proces tworzenia bohatera nawet do kilku godzin. Wadą systemu – unifikacja zasad. GURPS zachowuje się identycznie niezależnie od tego, czy gracze wcielą się w komiksowych heroś, czy też zwykłych policjantów.



FATE



Wykorzystany między innymi w Starblazer Adventures, Legends of Anglerre oraz Spirit of the Century. W odróżnieniu od większości gier w FATE brakuje standardowego podziału na współczynniki (np. Siła, Zręczność) i umiejętności (np. Walka wręcz, Sztuka przetrwania). Bohatera buduje się w oparciu o aspekty (frazy określające jego cechy charakterystyczne, wykonywane zawody, czy też rasę), umiejętności oraz sztuczki. Wszelkie rzuty wykonywane są przy pomocy tzw. 4kF, gdzie F to zwykła kość sześciocienna, gdzie na dwóch ściankach znajduje się znak „+”, dwie są puste, zaś na pozostałych dwóch widnieje „-”. Istnieje wariant, polegający na rzucie dwoma k6 różnego koloru i odjęcie wyniku na jednej z nich (kości „ujemnej”) od drugiej (kości „dodatniej”). Wynik uzyskany w teście dodaje się do wartości umiejętności – jeśli wyniesie co najmniej tyle, ile poziom trudności, rzut zakończy się sukcesem. Aspekty i sztuczki pozwalają zmodyfikować ten proces, pozwalając na przerzuty, powiększenie uzyskanego wyniku, czy przedstawienie jednej z ko-

stek na inny wynik (np. z „-” na „+”). FATE bardzo mocno promuje inwencję graczy – po części za sprawą aspektów (które wymyślają sami – w podręcznikach są podane jedynie przykładowe), po części dzięki Punktom Przeznaczenia („fate points”). Punkty Przeznaczenia służą do zasilania zdolności bohaterów (sztuczek i aspektów), ale również do wprowadzania do scenariusza własnych elementów – miejsc, napotkanych postaci tła, czy też elementów scenografii.

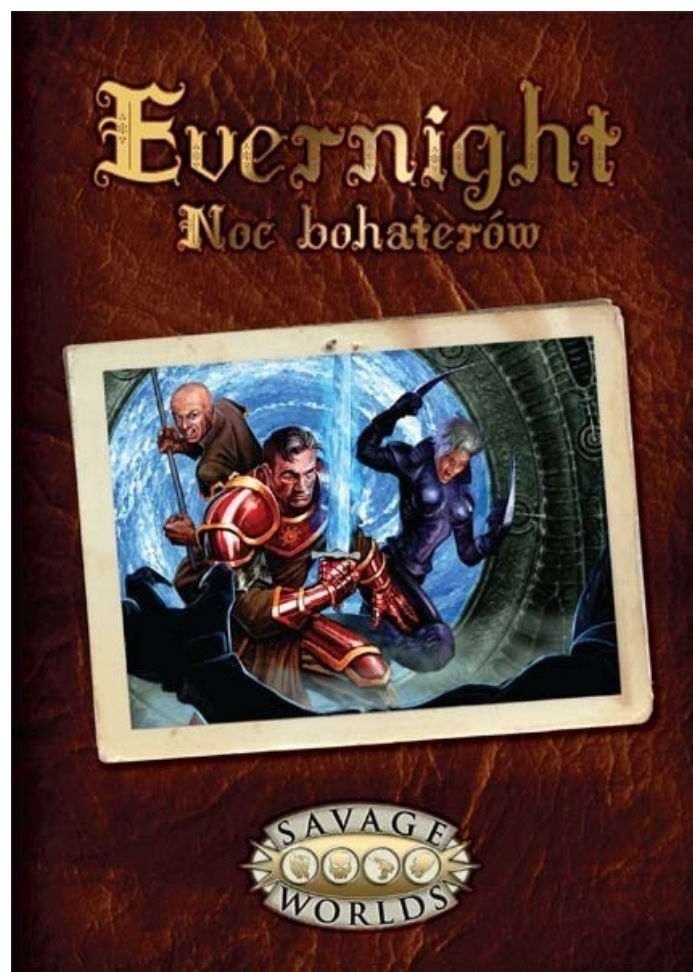
W większości systemów opartych na FATE mechanika wygląda praktycznie tak samo – różni się w drobnych detalach, jak bestiariusz, lista dostępnych sztuczek, czy też propozycjach aspektów. Nie oznacza to jednak, że są to gry podobne do siebie, wręcz przeciwnie – każda z nich reprezentuje odmienną konwencję, od pulpowej przygodówki (Spirit of the Century), przez heroic fantasy (Legends of Anglerre), na science fiction kończąc (Diaspora).

Savage Worlds

Opublikowany przed kilkoma miesiącami w języku polskim, Savage Worlds nie jest promowany jako system nadający się do każdej konwencji – to przede wszystkim mechanika dla przygód pełnych akcji, utrzymanych w filmowej stylistyce. Nie przeszkadza mu to w byciu jedną z najpopularniejszych, a zarazem prostych mechanik. Pośród settingów, które zostały oparte na zasadach Savage Worlds można znaleźć zarówno kampanie o super-herosach (np. Necessary Evil), klasyczne fantasy (np. Sundered Skies, czy wydany po polsku Evernight), ale również horror (Realms of Cthulhu), czy western (czyli Deadlands, najpopularniejsza gra w tej konwencji na świecie).

Podobnie, jak w innych systemach, w Savage Worlds charakterystyka postaci składa się z cech (np. Siła, Zręczność), umiejętności (jak Spostrzegawczość, Strzelanie), zalet i wad – zwanych tu przewagami i przywarami oraz kilku pobocznych współczynników. Testy wykonuje się bardzo prosto, poprzez rzut kostką przypisaną do cechy lub umiejętności (od kości czterościennej w przypadku nowicjuszy, do kości dwunastościennej dla weteranów) –

wynik równy czwórce lub większy w standardowej sytuacji wystarcza by odnieść sukces. Bohaterowie graczy, jako jednostki wyróżniające się z tłumu, mogą prócz kości umiejętności rzucić dodatkową kością sześciocienną (zwaną Kością Figury) i wybrać tą, na której wypadnie wyższy rezultat. By wspaniali herosi nie ponieśli śmierci w przypadkowej potyczce, dysponują dodatkowo fuksami – to kilka żetonów, które mogą wydać by powtórzyć test albo uchronić postać przed odniesionymi obrażeniami. Zasady te to oczywiście jedynie początek – w podręczniku podstawowym znalazły się dodatkowe reguły dotyczące walk (w tym bitew), pościgów, chorób, trucizn, itd. Całość bardzo dobrze radzi sobie jako mechanika uniwersalna – settingi wydawane pod szyldem Savage Worlds zawierają zwykle niewielkie przeróbki mechaniki.



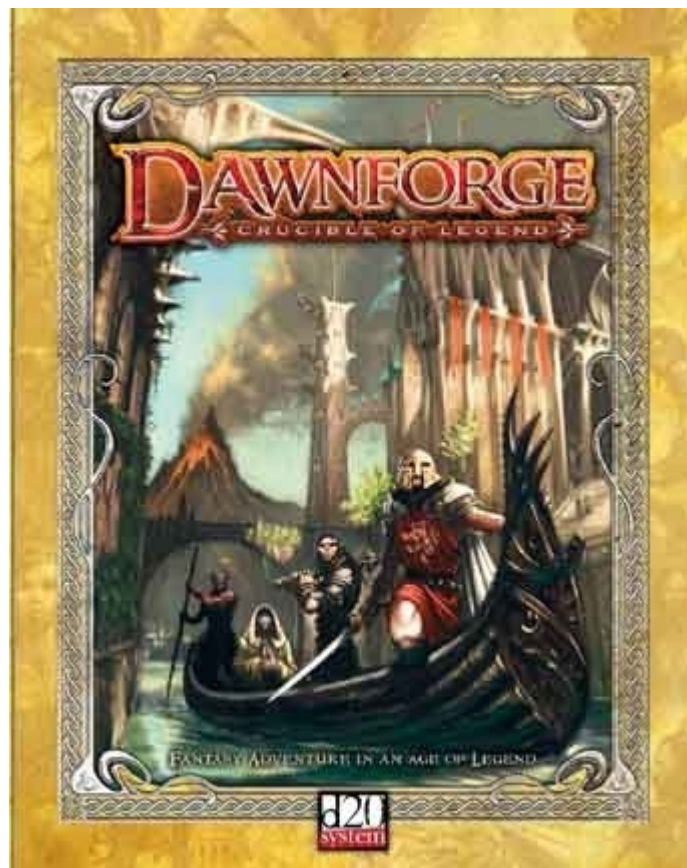
d20

Przez długie lata królowa mechanik, cudo opracowane przez Wizards of the Coast z myślą o dominacji rynku gier fabularnych. To na niej oparto trzecią edycję D&D (której spadkobiercą jest niezwykle popularny na zachodzie Pathfinder) oraz Star Wars. Swoje konwersję na d20 miały tuziny systemów, dysponujące rzekomo mechanikami sztytami na miarę – m.in. Zew Cthulhu, Deadlands, czy Gasnące Słońce. Część z nich trzymała poziom oryginału, inne prezentowały się słabo, jednak samo ich istnienie podkreśla, jak mocny wpływ na rynek miało d20. W końcu nawet Świat Mroku doczekał się własnej wersji na d20.

System to nic innego, jak przebudowana (czy raczej zbudowana na nowo od podstaw) wersja Advanced Dungeons & Dragons – z poziomami, rzutami obronnymi i Klasą Pancerza. Podstawy teoretycznie są bardzo proste: wystarczy rzucić jedną kością dwudziestościenną, dodać do uzyskanego wyniku wartość jakiegoś współczynnika lub umiejętności i porównać sumę z poziomem trudności. W praktyce okazuje się jednak, że prosta idea została uzupełniona setkami drobnych reguł, począwszy od konkretnych sposobów wykorzystania umiejętności, na rozbudowanej mechanice walki kończąc. W d20 reguły precyzują bardzo wiele czynności, które w innych systemach były pominięte w zasadach. Mechanika kładzie silny nacisk na kwestię równowagi – np. rycerz Jedi powinien mieć porównywalne statystyki, jak łowca nagród, czy szmugler. Bardzo wiele miejsca poświęcono w podręcznikach procesowi budowy i rozwoju bohatera, dzięki czemu każda postać może już od pierwszej sesji wyróżniać się na tle innych. Niestety, cierpi przez to wspomniana wcześniej równowaga – wybór odpowiednich zdolności jest kluczowy, by bohater działał skutecznie.

Choć dziś cieszy się znacznie mniejszą popularnością, niż przed kilku laty, d20 pozostaje jednym z najbardziej uniwersalnych zbiorów zasad jakie powstały. Posiada dość ostre ograniczenia – nastawienie na pokonywanie przeciwności (w szczególności walkę), sztywny, poziomowy rozwój, rozbudowany zbiór reguł dodatkowych, jednak pomimo to umożliwia grę w praktycznie dowolnej konwencji, od we-

sternu, przez space operę, na dark fantasy kończąc. Dla osób, które lubią dokładne, skomplikowane mechaniki, d20 na pewno będzie strzałem w dziesiątkę.

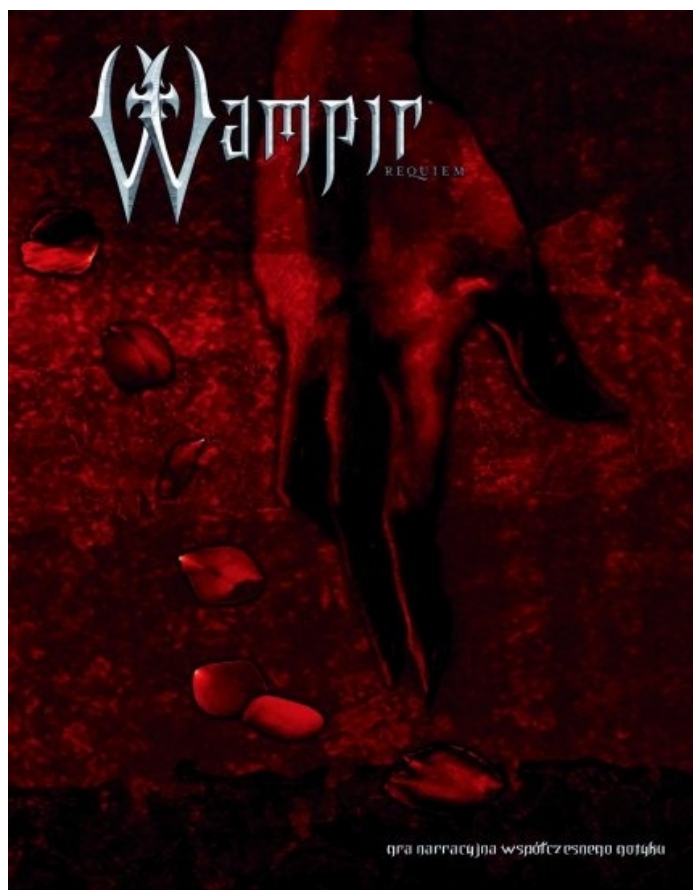


Storytelling

Początkowo znany jako Storyteller, jest sztandarym produktem wydawnictwa White Wolf, wykorzystanym nie tylko w Świecie Mroku, ale również innych grach WW: Scionie, czy Exalted. W odróżnieniu od wcześniej wspomnianych mechanik, w Storytellingu testy wykonuje się większą liczbą kości dziesięciościennych. Ich liczba określana jest przez sumę atrybutów i umiejętności, zmodyfikowanych dodatkowo stopniem trudności, ekwipunkiem, bądź innymi czynnikami. Każda kość, na której wypadnie wystarczająco wysoka cyfra (zwykle jest to ósemka) oznacza sukces – standardowo jeden wystarczy, by zakończyć test powodzeniem, jednak w niektórych sytuacjach potrzeba ich więcej. Cechą szczególną systemu jest sposób zapisu wartości współczynników – poprzez zaznaczenie określonej liczby kropek

na karcie postaci, co w założeniu ma ułatwiać zliczenie kości, którymi wykonuje się test.

Choć rzucanie większą liczbą kości może znacznie spowolnić rozstrzyganie sytuacji, jest jednocześnie zaletą, pozwalającą White Wolfowi na wydawanie gier w rozmaitych konwencjach. Bez problemu radzi sobie z systemem opowiadającym o współczesnej, mrocznej wersji rzeczywistości (Świat Mroku widziany oczami zwykłych ludzi), z opowieściami o istotach nadnaturalnych (Wampir, Wilkołak, itd.), jak również settingu, w którym gracze wcielają się w rolę potomków bóstw, traktującym o ich drodze od śmiertelności po boskość (Scion).



Szycie na miarę

Idea systemu, który posiada mechanikę zbudowaną od podstaw z myślą o świecie, w którym przyjdzie żyć bohaterom graczy wydaje się być bardzo atrakcyjna. Zasady i setting współgrałyby w takiej grze ze

sobą, wspomagając się nawzajem. W rezultacie graczom łatwiej byłoby tworzyć i odgrywać bohaterów, Mistrzom Gry tworzyć scenariusze, a całej grupie prowadzić sesję w jasno określonej przez autorów konwencji. Niestety, bardzo często szumna idea mechaniki szytej na miarę sprowadza się do deklaracji, a zasady rzekomo zaprojektowane specjalnie pod setting równie dobrze można by zastąpić dowolnym innym zbiorem reguł uniwersalnych.



Przeciętna mechanika gry fabularnej dzieli charakterystykę bohatera na cechy, umiejętności, zalety i wady oraz garść współczynników w rodzaju Punktów Życia. Podobnie wykonywane są testy – rzut jedną lub kilkoma kośćmi ma być niższy od jakiejś zdolności albo dodany do niej ma przekroczyć określony poziom trudności. Duże znaczenie ma walka, zwłaszcza konflikty fizyczne, gdzie starcie dzieli się na rundy, podczas której uczestnicy starcia wykonują naprzemiennie akcje. Równie ważne jest tworzenie bohatera – rozdział poświęcony kreacji postaci musi mieć sporą objętość, oferować dużą liczbę elementów, które gracze dopasowują do siebie tworząc

optymalną charakterystykę. Jeśli wyciąć z takiego podręcznika nazwy własne, poszerzyć listy umiejętności, zalet i wad, zakłębć oraz ekwipunku, dodać kilka szczegółowych reguł i rozbudować bestiariusz, mechanika systemu bez problemu mogłaby aspirować do miana uniwersalnej.

Przykłady? Shadowrun – zastosowano w nim mechanikę sukcesów, bardzo podobną do Storyteller. Charakterystyka bohatera (którego tworzy się podobnie jak w GURPSie, z puli punktów) składa się z atrybutów, umiejętności, dodatkowych współczynników, zalet, wad oraz garści cech pobocznych. Dark Heresy (oraz kolejne systemy z uniwersum Warhammera 40k) korzysta z mechaniki procentowej, będącej w zasadzie kalką zasad drugiej edycji WFRP. Teoretycznie wydaje się bardzo mocno związana z uniwersum gier bitewnych wydawanych przez Games Workshop, jeśli jednak przyjrzeć się jej bliżej, okazuje się być całkiem uniwersalna. System radzi sobie zarówno z przeciętniakami (Dark Heresy), jak również żołnierzami doskonałymi (Deathwatch). Samo spojrzenie na WFRP i szeroką gamę bohaterów do wyboru (od żebraka, po arcymaga) już samo w sobie dowodzi tej tezy. Co prawda dopasowanie zasad do skrajnie odmiennej konwencji, jak komiksowy super-heroizm byłoby nieco problema-

tyczne, jednak podejrzewam, że i z nią system jakoś by sobie z nią poradził. Nieco bardziej oryginalną mechanikę posiada Earthdawn – poszczególne elementy mechaniki zaprojektowano specjalnie z myślą o świecie. Jednak i tu charakterystyka bohatera składa się z tych samych elementów, walka jest podzielona na rundy (podczas których uczestnicy starcia naprzemiennie wykonują swoje działania), za uczestnictwo w sesji otrzymują punkty doświadczenia (zwane Punktami Legend).

Co jest lepsze?

Cieńko jednoznacznie wskazać, czy warto przyjrzeć się mechanikom uniwersalnym, czy też szytym na miarę. Wszystko zależy od tego, czego po grze fabularnej oczekuje drużyna. Jeśli zasady mają drugorzędne znaczenie i liczy się przede wszystkim świat i tworzona w czasie sesji opowieść, każdy system będzie równie dobry. W sytuacji, gdy grupa chce korzystać z zasad, a liczy się przede wszystkim czas potrzebny na ich opanowanie (np. ze względu na inne obowiązki) warto dać szansę jakiejś mechanice uniwersalnej. Trudno nazwać je wybitnymi, jednak jeśli któraś przypadnie do gustu graczom i prowadzącemu, powinna wystarczyć na długie lata. Oczywiście, równie dobrze można skorzystać z jakiegoś niewielkiego systemu indie, jednak w tym przypadku wręcz niezbędne jest opanowanie reguł przez wszystkich członków drużyny.

Niezależnie od tego, jakie są nasze oczekiwania, warto przyjrzeć się grze przed zakupem – przeczytać kilka recenzji, spojrzeć na kartę postaci. Zwykle wystarcza to, by zorientować się, czy ma się do czynienia z czymś, co ma szansę być oryginalne i wyjątkowe, czy też kalką istniejących gier. To, czy gra okaże się wybitna, przeciętna, czy też kiepska w dużej mierze zależy od autorów, ale również od gustu uczestników sesji. Znacznie lepszym pomysłem, niż ocenianie ze względu na uniwersalność mechaniki, jest indywidualne podejście do każdej gry. Nawet najlepszy system może nie wpasować się w styl grupy – i będzie tu bez znaczenia w jaki sposób zaprojektowano jego zasady, czy też, jak ocenia go ogół fanów gier fabularnych.

□

Systemy wyjątkowe

Oczywiście, nie każda mechanika jest zaprojektowana według standardowego schematu. Wiele gier, zwłaszcza o mocno naryskowanej, ściśle sprecyzowanej konwencji i tematyce posiada wyjątkowe (często prostsze od standardowych) zbiory reguł, które można określać wieloma przymiotnikami, jednak absolutnie nie można o nich powiedzieć, że są uniwersalne. Zdecydowanie przodują w tym gry niezależne (indie), zwłaszcza te o mniejszej objętości, projektowane i publikowane przez mniejsze wydawnictwa. Ich niewątpliwą zaletą jest wyjątkowość i prostota – zwykle są napisane w taki sposób, by opanowanie zasad i przygotowywanie sesji zajęło niewiele czasu. Wady zaś mają w zasadzie dwie – wspomniana wcześniej, mocno określona tematyka i niewielka objętość, przez co sprawdzają się gorzej w długich kampaniach. Dla osób lubiących systemy o wyraźnej konwencji, którym nie przeszkadzają częste zmiany systemów będą jednak strzałem w dziesiątkę. Warto wspomnieć, że są równie łatwo dostępne, jak standardowe systemy – przykładem gier indie są np. Cold City, czy InSpectres, które pojawiły się na naszym rynku nakładem Wydawnictwa Portal.

55 Nowych Kart Do Gry Munchkin!

MUNCHKINTM 3.5

PIĘTNO ŚMIERCITM EDYCJA POLSKA

NOWOŚĆ
12.2010



Nowe Potwory, Nowe Skarby, Nowe Poziomy
Bez Tego Całego Durnego Odgrywania Postaci!



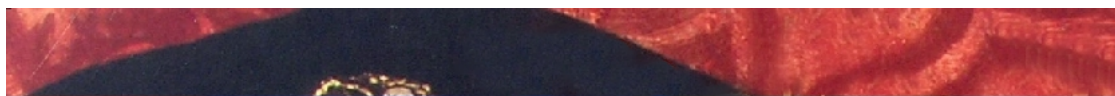
WWW.MUNCHKIN.PL WWW.SJGAMES.COM



Zawiera także 30 kart gwiazdkowych!

Munchkin, Munchkin Piętno Śmierci, postaci z Munchkina oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Black Monk. © Steve Jackson Games 2010. Wszystkie prawa zastrzeżone

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 40, styczeń 2011

