w numerze: Od hobbysty do profesjonalisty

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 48, wrzesień 2011

KONKURS URODZINOWY! (str.2)

Conquest of Nerath

THE BOSS

LETTERS FROM WHITECHAPEL

CZARNE HISTORIE 2

DAJĘ GŁOWĘ

MERKATOR

TABU

LEGEND OF FIVE RINGS 4th Ed.

NEUROSHIMA: PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ

Ilustracja z gry "Conquest of Nerath" - (C) Wizards of the Coast

REBEL.PL Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Tym razem napiszę kilka zdań o plastyczności czasu. Na pewno nie raz się wam zdarzyło, że wlókł się on w nieskończoność, kiedy indziej zaś nie mogliście się wręcz nadziwić, w jaki sposób tak szybko minęła ta godzinka lub dwie. Nudne wykłady na studiach czy lekcje w szkole zdają się nie mieć końca, a sesja RPG lub planszówkowanie kończy się nim tak naprawdę na dobre się w ogóle zacznie. Prawdziwy paradoks, prawda?

Jeszcze bardziej zadziwiające, jak szybko potrafią uciekać lata! Gdy wspominam czasy swojego ogólniaka – dobre, pełne świetnych wspomnień – to wydają się one nie mieć końca. Wypełnione są bardzo wolno tykającymi wskazówkami zegara i aż trudno uwierzyć, że trwały tak krótko. Natomiast cztery lata tworzenia pisma zleciały tak szybko, że zanim się obejrzałem, a z pierwszego numeru zrobił się czterdziesty ósmy! Zadziwiające!

Do dzisiaj pamiętam ten moment, gdy trzymałem w rękach ostatni numer Magii i Miecza, rozpamiętując ten cały, wspólnie spędzony czas. Mam nadzieję, że gdy kiedyś przeczytam na ekranie monitora ostatnie zdania w Rebel Timesie, pomyślę sobie, że były to naprawdę długie i fantastyczne lata.

No, ale dość tej nostalgii! Świętujemy czwarte urodziny i mamy dla was z tej okazji niespodziankę! Jest nią konkurs, w którym można wygrać naprawdę świetne gry. Zapoznajcie się więc z obowiązującą w nim zasadą, ślijcie maile i zdobywajcie nagrody. Cała redakcja trzyma za was kciuki. Do dzieła!

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

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

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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***

Konkurs jubileuszowy

Z okazji czwartych urodzin pisma proponujemy Wam, drodzy czytelnicy, wzięcie udziału w naszym szalonym konkursie jubileuszowym.
Zasady są bardzo proste: na nasz adres mailowy – **konkursRT@ajfel.pl** – należy wysłać odpowiedź na banalne pytanie: ***„Dlaczego to właśnie ja powinienem wygrać?”***.
Najlepsze (najzabawniejsze i najtrafniejsze) odpowiedzi zostaną przez nas nagrodzone wspaniałymi grami.
I nagroda – **Drako**
II nagroda – **Dobble**
III nagroda – **Szał Ciał**
Na odpowiedzi czekamy do 21 października. Powodzenia i niech moc będzie z Wami!

Nr 48, Wrzesień 2011

Spis treści

2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów na początek

4 **Aktualności**
... czyli co nowego w świecie gier

8 **Lochy, smoki i podboje**
Conquest of Nerath

12 **Szef szefów może być tylko jeden**
The Boss

15 **Czy to w ogóle był człowiek?**
Czarne Historie 2

20 **Pomysł na zakręcone popołudnie**
Daję Głowę

23 **Europejscy kupcy**
Merkator

26 **Podrasowane kalambury**
Tabu

28 **Na tropie Kuby Rozpruwacza**
Letters from Whitechapel

30 **Od hobbysty do profecjonalisty**

33 **Czwarta odsłona Legendy**
Legend of Five Rings 4th edition

38 **Polityka na gruzach**
Neuroshima: Prawo i Sprawiedliwość

40 **Plany na październik**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Dreadfleet od Games Workshop

Games Workshop kontynuuje swoją kontrowersyjną politykę wydawania nowych, limitowanych edycji przebojów sprzed lat. Dwa lata temu pojawiła się pięknie wydana reedycja gry „Space Hulk", której nakład błyskawicznie się wyczerpał i nie są przewidywane dodruki. Teraz w podobnej formie trafia do sprzedaży „Dreadfleet", gra opowiadająca o bitwach na niespokojnych morzach świata Warhammera. Projekt zainspirowany jest grą „Man O'War", systemem bitewnym wydanym blisko dwie dekady temu. „Dreadfleet" to kompletny produkt w jednym pudełku, który prawdopodobnie czeka los podobny do trzeciej edycji „Space Hulka" (szybkie zniknięcie ze sklepowych półek, brak dodruków i rozszerzeń oraz okazjonalne pojawianie się na aukcjach internetowych w bardzo wysokich cenach). Zestaw „Dreadfleet" zawierać będzie niezwykle szczegółowo wykonane modele dziesięciu okrętów, a także plastikowe wyspy, wraki i wiele innych elementów – wszystko do samodzielnego złożenia i pomalowania. Oprócz tego w pudełku znajdziemy liczącą 98 stron książkę z opisem reguł, dużą efektowną matę do rozgrywek, rozmaite znaczniki, karty oraz garść kostek. Fani kultowych, starych gier Games Workshop muszą się przygotować na wydatek rzędu 300 złotych. Premiera 1 października, natomiast już teraz produkt dostępny jest na w przedsprzedaży.

Duży dodatek do Mansions of Madness

„Mansions of Madness", wydana niedawno przygodowa planszówka Coreya Konieczki, niebawem doczeka się pierwszego, dużego rozszerzenia. Dla nikogo nie powinno być to niespodzianką, ponieważ zawarte w grze scenariusze, mimo iż ciekawe, w kolejnych rozgrywkach stają się mocno powtarzalne więc rozszerzenia do tego tytułu to rzecz bardzo pożądana. „Forbidden Alchemy" powinien urozmaicić

przygody naszych Badaczy w sposób niebagatelny: znajdziemy tu nowe moduły planszy, czterech dodatkowych badaczy i dwa nowe rodzaje przeciwników, do tego około 250 dodatkowych kart i 40 rozmaitych żetonów i znaczników. Całość oprócz dodania nowego blasku starym historiom, pozwoli oczywiście rozegrać także zupełnie nowe. Premiera „Forbidden Alchemy" będzie miała miejsce jeszcze w tym roku.

Heroes of Might & Magic na planszy

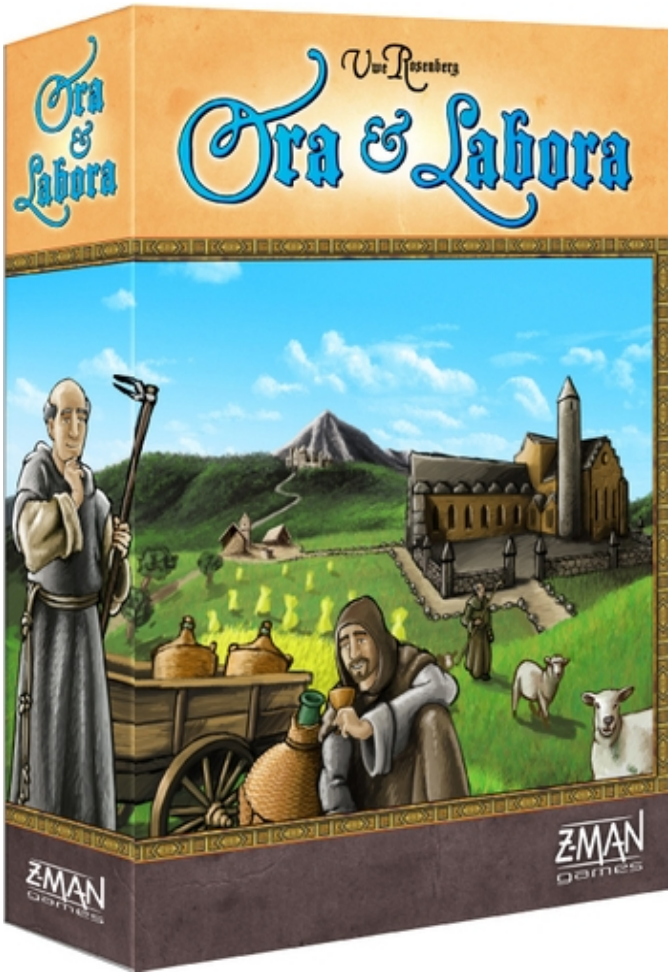
Popularna seria gier komputerowych „Heroes of Might & Magic" doczeka się planszowej adaptacji, w dodatku będzie to produkcja polska. Gra ma ukazać się w listopadzie nakładem wydawnictwa Axel i fabularnie nawiązywać do najnowszej, szóstej części komputerowej strategii. Rozgrywka w „Might & Magic Heroes", bo dokładnie taki tytuł będzie miała planszowa wersja gry, toczyć się będzie na modularnej planszy z użyciem dużej liczby kart, żetonów i drewnianych znaczników. Każdy z uczestników rywalizacji kontrolował będzie jedną stolicę, rozbudowywał ją, werbował nowe wojska i bohaterów, a wszystko po to, by osiągnąć militarną przewagę i podbić jak największy obszar.

Dodatek do Sid Meier's Civilization

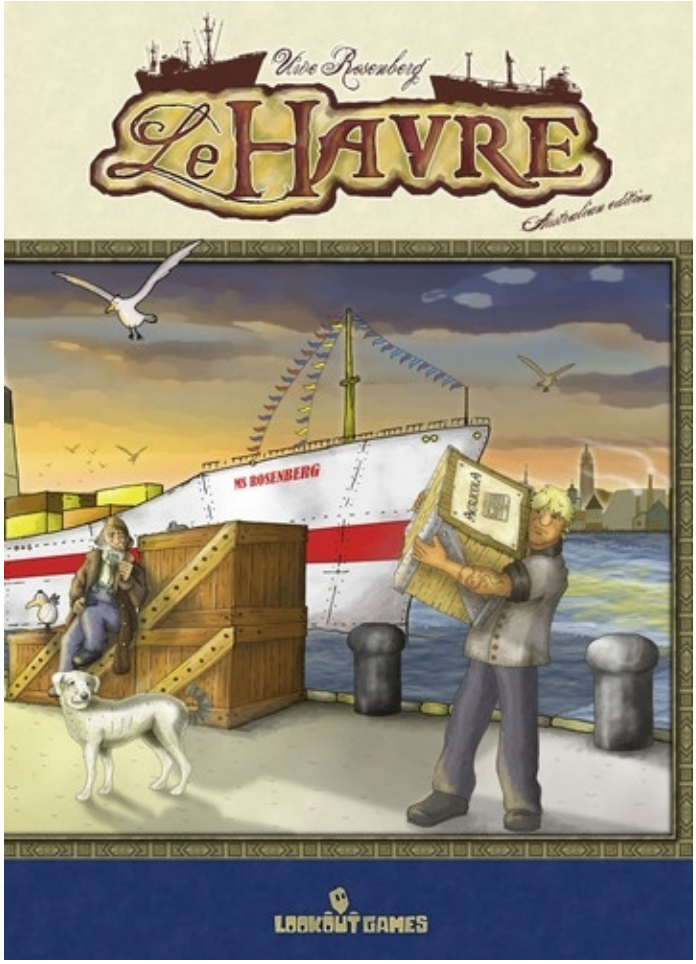
Skoro już jesteśmy przy planszowych adaptacjach komputerowych strategii, to interesujące wieści płyną zza oceanu do fanów „Sid Meier's Civilization", wydanej w ubiegłym roku przez Fantasy Flight Games, a w polskiej wersji językowej dostępnej dzięki wydawnictwu Galakta. Mowa oczywiście o pierwszym rozszerzeniu zatytułowanym „Fame and Fortune". Najważniejsze, co wniesie ten dodatek, to możliwość dołączenia do rywalizacji piątego uczestnika. To jednak nie wszystko, znajdziemy tu szereg rozwinięć pierwotnych zasad, nowe moduły planszy oraz cztery dodatkowe cywilizacje, które będziemy

mogli poprowadzić przez kolejne wieki dziejów ludzkości. „Fame and Fortune” trafi na sklepowe półki przed końcem tego roku.

Nowości od Lacerty



A co dla fanów eurogier? Jakiś czas temu informowaliśmy, że wydawnictwo Lacerta po dość długim okresie milczenia szykuje polskie edycje kolejnych światowych hitów. Dzisiaj wiemy nieco więcej na temat tych planów. W najbliższym czasie wydane zostaną dwie gry Uwe Rosenberga (twórcy m.in. „Agricoli”), jeden znany i ceniony tytuł oraz jedna nowość. Pierwsza propozycja to „Le Havre”, długo oczekiwana polska edycja prawdziwej perełki w gronie gier ekonomicznych, tworząca wraz z „Agricolą” i „At the Gates of Loyang” tzw. „żniwną trylogię” Rosenberga. Warto dodać, że podobnie jak w było w przypadku „Puerto Rico”, polska edycja „Le Havre” od razu będzie zawierała dodatek. Druga zapowiedź to „Ora et Labora”, o której wiemy zdecydowanie mniej, gdyż jej premiera będzie miała miejsce podczas tegorocznych targów Spiel w Essen. Gracze wcielają się tutaj w role Przeorów, którzy wraz ze swoimi pomocnikami starają się na rozmaite sposoby rozwijać swój klasztor. Jeśli wierzyć wstępnym zapowiedziom, w planszówce tej odnajdziemy sporo nowatorskich rozwiązań mechanicznych i nieco więcej interakcji niż ma to zwykle miejsce w tego typu produkcjach.



Kolejna kampania Dust Tactits

Fani gry „Dust Tactics" nie narzekają na brak wydatków, niemal bez przerwy wydawca proponuje im nowe zestawy jednostek, którymi można urozmaicić szeregi swoich armii. Prócz tego raz na jakiś czas do sprzedaży trafiają dodatki „kampanijne", wprowadzające do mechaniki nowe zasady, zawierające nowe elementy planszy, po jednym bohaterze dla każdej strony konfliktu oraz kompletny opis nowej kampanii, czyli cyklu powiązanych ze sobą scenariuszy. Do tej pory wydano dwa takie zestawy: „Operation Cyclone" oraz „Operation SeeLowe". Jeszcze w tym roku trafi do sprzedaży trzeci zatytułowany „Operation Cerberus". Rozszerzenie to przeniesie nas do ogarniętej walkami południowej Anglii, a siedem scenariuszy, na które składa się kampania, pozwoli stoczyć walki na ulicach miast. Nowe reguły i stworzone na ich potrzeby komponenty umożliwią rozgrywanie zmagań w wielokondygnacyjnych budynkach, przemieszczanie się pomiędzy piętrami kamienic, ostrzał ulic z okien i wiele innych elementów, które uatrakcyjnią stale rozwijany system „Dust Tactics". Tradycyjnie zestaw uzupełnią dwa modele niezwykłych i bardzo użytecznych na polu bitwy bohaterów: wspierająca wojska Osi zabójczyni Angela oraz The Chef walczący po stronie aliantów i uzbrojony w dwa miotacze ognia.

Conquest of Nerath

Lochy, smoki i podboje

Linia rozmaitych produktów ozdobionych logo **Dungeons & Dragons** z każdym rokiem powiększa się o nowe pozycje. Prócz licznych podręczników i akcesoriów do gry fabularnej, do sprzedaży trafiają książki, komiksy, gry wideo, a także planszówki. Na łamach **Rebel Timesa** prezentowałem jakiś czas temu **Castle Ravenloft** oraz **Wrath of Ashardalon** – dwie kooperacyjne gry przygodowe zbudowane na bazie tej samej mechaniki. Jeszcze w tym roku powinna trafić do sprzedaży **Legend of Drizzt** – kolejna planszówka wydana w ramach tego cyklu.

Niezależnie od wspomnianych tytułów, Wizards of the Coast zaproponowali nam w tym roku jeszcze jedną grę planszową z logo **D&D**, której tytuł brzmi **Conquest of Nerath**. Tym razem, zamiast kontrolować grupę bohaterów walczących z potworami w plątaninie podziemnych korytarzy, uczestnicy rozgrywki stają na czele potężnych armii, mając za cel zniszczenie wrogich zastępów i podbój okolicznych regionów. Mamy tu do czynienia z prostą strategią *area control*, której akcję osadzono w podstawowym uniwersum czwartej edycji **Dungeons & Dragons**. Efektowne wydanie, popularna marka i proste założenia bez najmniejszych prób silenia się na oryginalność – czy to wystarczy, by na zatłoczonym rynku planszowych strategii ocenić ten produkt pozytywnie?

Elementy gry

Conquest of Nerath wydano znakomicie. Solidne pudełko zdobi miła dla oka ilustracja. Wewnątrz wszystkie elementy zestawu przetrzymywane są w doskonale przemyślanej, plastikowej wyprasce. Nie jest to przypadkowy układ przegródek, każdy element ma tu swoje miejsce. Plansza prezentuje się bardzo efektownie i przedstawia podstawowy świat 4. edycji **D&D**, w którym toczą się przygody, o ile nie skorzystamy z jednego z alternatywnych settingów. Fani gry fabularnej bez trudu odnajdą na planszy lokacje znane z podręczników (chociażby opisaną w **Dungeon Master's Guide** dolinę Nentir z miasteczkiem Fallcrest). 110 kart wykonano estetycznie, ale bez ilustracji i nadmiaru ozdobników. Zawarte na nich informacje mają krótką, opisową formę, wszyscy gracze powinni mieć opanowany język angielski (w podstawowym stopniu, tekstu nie ma zbyt wiele).

Oprócz tego na komponenty zestawu składają się tekturowe i plastikowe żetony, szesnaście kostek, karty pomocy oraz 252 plastikowe figurki (po 63 modele na każdą z czterech armii). Jakość tych ostatnich jest w pełni zadowalająca, nie wybijają się jednak na tle figurek z innych współczesnych planszówek. Modele z każdej armii wykonane są z plastiku w innym kolorze, ale nie jest to jedyna różnica. Mimo iż w

każdej z armii występują te same rodzaje jednostek (piechurzy, machiny oblężnicze, statki, rycerze, czarodzieje, zamki, żywiołaki i smoki), to większość modeli poszczególnych stron konfliktu prezentuje się inaczej. Zadano sobie sporo trudu, by gra efektownie prezentowała się na stole i wysiłki te dały bardzo pozytywny rezultat. Nie mamy więc tej wpadki, co w **Defenders of the Realm**, gdzie także występowały cztery armie, ale figurkę orka, ożywieńca, demona i smokowca odróżniał wyłącznie kolor plastiku.

Ogólnie gra prezentuje się świetnie: wysoka jakość komponentów, całość praktycznie zapakowana i efektownie prezentująca się podczas rozgrywki. Elementy są nie tylko estetycznie wykonane, lecz także doskonale przemyślane pod względem ergonomii: świetnie pomyślane karty pomocy, w których zebrano wszystkie użyteczne informacje, pola na karty zdarzeń i skarbów sprawiają, że wszystkie elementy podczas rozgrywki mają swoje miejsce i nie ma bałaganu. Mimo iż figurki poszczególnych armii różnią się, nie ma problemu z identyfikacją rodzaju jednostki dzięki odpowiednim kształtom podstawek. Również instrukcja napisana jest bez zastrzeżeń, a reguły świetnie zilustrowane przykładami. Pod względem wykonania i dbałości o szczegóły zdecydowanie wydawcy należą się brawa.

Rozgrywka

Gra przedstawia wojnę czterech mocarstw, niezależnie od tego czy w rozgrywce bierze udział dwóch, trzech, czy czterech graczy. Z północnego zachodu nadciąga Liga Nerathu – resztki dawnego imperium ludzi i krasnoludów. Na północnym wschodzie rośnie w siłę Mroczne Imperium Karkoth i prowadzone przez nekromantów niezliczone zastępy ożywieńców. Południowy wschód jest pod panowaniem Sojuszu Vailin, elfich społeczności sprzymierzonych z miastami-państwami ludzi i okolicznymi żeglarzami. Południowy zachód z kolei jest pod kontrolą Żelaznego Kręgu – sprzymierzonych królestw goblinów i niezliczonych hord najemników. Niezależnie od liczby graczy, każda z tych czterech sił bierze udział w walkach. Przy grze w dwie osoby, każdy z uczestników dowodzi sojuszem dwóch armii, podobnie wygląda sytuacja w grze trzyosobowej – wówczas dwóch graczy wspólnie prowadzi wojnę z trzecim uczestnikiem, kontrolującym dwie armie. Rywalizacja czteroosobowa to dwa możliwe warianty: gracze dzielą się na dwa sojusze bądź też każdy działa na własną rękę. W tym drugim przypadku oczywiście dopuszczalne jest zawieranie sojuszy podczas gry, z możliwością zerwania ich w każdej chwili.

W każdym z wymienionych przypadków reguły określają nieco inne warunki zwycięstwa, dodatkowo gracze mają możliwość stoczenia rozgrywki krótkiej, średniej lub długiej (tu również w każdym

przypadku ściśle określono warunki, których spełnienie pozwoli cieszyć się wygraną). Najczęściej cel rywalizacji to zgromadzenie określonej liczby punktów zwycięstwa, które otrzymujemy za podbój nowych regionów, zdobywanie skarbów oraz zajęcie stolicy nieprzyjaciela.

Reguły gry są dość proste: gromadzimy złoto, werbujemy jednostki, przemieszczamy je po planszy i podbijamy ziemie kontrolowane przez rywali. Siła każdej jednostki określona jest za pomocą kostki: k6, k8, k10, k12 lub k20. Za każdą jednostkę biorącą udział w bitwie wykonujemy rzut odpowiednią kością, a sukces w ataku odnosimy przy rezultacie większym lub równym sześć. Za każdy wyrzucony sukces nasz rywal ponosi straty w swoich szeregach. Jest to rozwiązanie proste, grywalne i oczywiście dość mocno losowe. Poszczególne jednostki dysponują także różnymi specjalnymi zdolnościami, które urozmaicają reguły przeprowadzania zbrojnych konfrontacji. Dochodzą do tego karty zdarzeń, które sprawiają, że poszczególne armie znacząco się od siebie różnią. Każdy z graczy dysponuje swoją unikalną talią kart zdarzeń, z której na początku każdej rundy ciągnie jedną na rękę. Zagrywanie ich wprowadza podczas bitew (i pomiędzy nimi) pewien element zaskoczenia, daje graczom nowe jednostki, zwiększa szanse odniesienia sukcesu w atakach oraz oferuje różne inne przywileje. Jest to o tyle fajny element gry, że czyni każdą z armii odmienną od pozostałych, dając jej atuty, którymi nie dysponują przeciwnicy.

Dodatkową atrakcję stanowią lochy rozmieszczone w różnych miejscach planszy: możemy wysyłać tam niektóre jednostki, by podjęły walkę z miejscowymi potworami. Eksploracja lochu rozstrzygana jest podobnie jak bitwa, jeżeli odniesiemy sukces, otrzymamy nagrodę w postaci karty skarbu. Zdobywanie takich kart jest pomocne na drodze do zwycięstwa, oprócz punktów skarby dają nam rozmaite bonusy użyteczne w dalszym etapie rozgrywki.

Prosto, grywalnie, losowo i długo

Niestety, nawet jeżeli nie przeszkadza nam spora rola przypadku, można wskazać w **Conquest of Nerath** mniej udane, dość irytujące elementy. Po pierwsze, w czteroosobowym, dłuższym wariancie, rozgrywce towarzyszą spore przestoje, żmudne wyczekiwanie na swoją kolej i niekiedy bardzo długi łączny czas rozgrywki. Po drugie, dość fajny pomysł, jakim są okazjonalne wypady do lochów, zrealizowano tu w mało atrakcyjny sposób. W dodatku często wyprawy te okazują się kompletnie nieopłacalne: wymagający przeciwnik, znaczące straty i nagroda

pozostawiająca wiele do życzenia. Pod tym względem gra rozczarowuje.

Jak nietrudno zauważyć, reguły **Conquest of Nerath** nie należą do wymagających. Efektowne wydanie i kilka wariantów rozgrywki to niewątpliwe atuty tego produktu. W mechanice gry nie odnajdziemy żadnych nowatorskich elementów, to typowa strategia typu *area control* oparta o powszechnie znane elementy. Tytuł polecam osobom, którym nie przeszkadza duża rola czynnika losowego. To dobra propozycja dla graczy, którym przypadły do gustu gry takie jak **Axis & Allies** albo **Conquest of the Empire** (tę ostatnią prezentowałem w 27. numerze **RT**). Uważam **Conquest of Nerath** za grę daleką od ideału i z pewnością nie dla każdego, aczkolwiek grupom lubiącym mało wymagającą, lekką rywalizację w efektownym wydaniu tytuł ten może bardzo przypaść do gustu.

Plusy:

- Znakomite wydanie
- Proste, grywalne reguły
- Kilka wariantów rozgrywki

Minusy:

- Duża losowość
- Zero innowacyjności w mechanice, całość oparta na pomysłach sprzed lat
- Długie wyczekiwanie na swoją kolej i spory łączny czas rozgrywki

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: 120-180 minut Cena: 199,95zł

The Boss

Szef szefów może być tylko jeden

Mafia i gangsterskie porachunki to tematyka często wykorzystywana we wszelkiej maści grach, poczynając od komputerowych, a na planszowych i karcianych kończąc. Można powiedzieć, że jest to temat na tyle uniwersalny, iż umożliwia wpisanie w niego bardzo wielu odmiennych koncepcji rozgrywki. Najlepiej świadczą o tym takie gry jak taktyczny **Kingpin**, ekonomiczna **Bootleggers** czy karciana **Nostra City**. Ta ostatnia ma zresztą kilka cech wspólnych z **The Boss, o którym** traktuje niniejsza recenzja. Oba tytuły to licytacyjne karcianki okraszone sporą dozą blefowania. **The Boss** jest jednak grą o wiele prostszą i szybszą, zawierającą w sobie kilka fajnych rozwiązań mechanicznych.

Cała zabawa w **The Boss** polega na obstawianiu najkorzystniejszych kart miast swoimi ludźmi, przy jednoczesnym maksymalizowaniu strat u przeciwników. Każde miasto posiada na swojej karcie kilka symboli (od trzech do czterech). Pozytywne to worki z forsą, negatywne to więzienie, szpital, pistolet i wykluczenie. W przypadku tych pierwszych sprawa jest oczywista – wygrywamy pole, zyskujemy określoną ilość pieniędzy. Więzienie i szpital usuwają nam gangsterów z gry na dwa lub jedno rozdanie, symbol pistoletu usuwa ich na stałe, a wykluczenie sprawia, że do końca gry nie możemy walczyć o dane miejsce.

Karty miast obstawia się za pomocą licytacji. Na początku swojego ruchu każdy z graczy może licytować dane miasto za pomocą swoich lodzi. Zasada jest jedna – trzeba położyć więcej pionów, niż posiada ich przeciwnik. Jeżeli, dajmy na to, w Detroit znajduje się dwóch gangsterów innego gracza, musimy położyć co najmniej trzech itd. W tym miejscu warto wspomnieć o pierwszym fajnym rozwiązaniu, mianowicie o pionach zawodowców i amatorów. Tych pierwszych jest sześciu i po skończonej licytacji wracają do naszej puli, drugich zaś trzech i są oni jednorazowego użytku. Zabieg ten zmusza graczy do rozważnej licytacji, ponieważ szybkie wykorzystanie wszystkich dostępnych zasobów może okazać się zabójcze w perspektywie całej rozgrywki.

Skąd jednak mamy wiedzieć, które pola opłaca się obstawiać? Uważajcie, dochodzimy bowiem do nowatorskiej części zasad **The Boss**. Na początku każdego rozdania (nazwijmy w ten umowny sposób całą jedną licytację wszystkich miast) poniżej każdej katy miasta kładziemy zakrytą kartę odpowiadającą jej kolorem – to o nią będziemy walczyć. Resztę kart rozdajemy wszystkim graczom i pierwszy z nich rozpoczyna grę. Symbole obecne na kartach zawsze odpowiadają tym, które znajdują się na kartach miast. Po otrzymaniu początkowej ręki orientujemy się zatem, jakie nagrody lub kary odpadają, a jakie pozostają niewiadome. Weźmy dla przykładu Boston. Na jego karcie widnieją następujące symbole: dwa worki forsy o wartości trzy, więzienie i szpital. Jeden z tych symboli znajduje się na zakrytej karcie, o którą toczy się licytacja. Po rozdaniu kart dostajemy na rękę kartę z workiem forsy i szpitalem. Wiemy już, co odpadło. Nadal pozostaje jednak wątpliwość – jest tam forsa czy więzienie? Rozglądamy się po kolorach kart innych graczy i widzimy, że nasz sąsiad po lewej ma jedną kartę żółtą (kolor zarezerwowany dla Bostonu). Odpowiedź na pytanie, co się na niej znajduje, jest kluczowa dla podjęcia decyzji, czy warto obstawiać to miasto.

Gracz podczas swojego ruchu może wykonać dwie akcje. Pierwsza jest opcjonalna i jest to licytacja karty jednego z miast. Druga to akcja obowiązkowa – kładziemy jedną odkrytą kartę z naszej ręki pod odpowiadającą jej kolorem kartą miasta. W momencie, kiedy wszyscy gracze wyłożą swoje karty, licytacja się kończy. Karty zostają odkryte i określa się, kto wygrał, a kto stracił. Muszę powiedzieć, że takie rozwiązanie to strzał w dziesiątkę, daje ono bowiem ogromne możliwości blefowania podczas licytacji. Sam sposób, w jaki będziemy schodzić z kart, pozwala na trzymanie przeciwników w niepewności lub wręcz przeciwnie – na szybkie określenie karty, o którą toczy się w danym mieście walka (zapewne w celu odwrócenia uwagi od innych miast). Każde kolejne wyłożenie odkrytej karty nagród udziela bowiem grającym coraz większej ilości informacji o tym, które karty miast są opłacalne, a których najlepiej unikać.

Ta świetna mechanika rozgrywki wspomagana jest jeszcze przez dwa inne rozwiązania. Pierwsze z nich to karta miasta Chicago, która działa na innych zasadach niż pozostałe. W Chicago możliwa jest tylko nagroda w wysokości od zera do kilku worków pieniędzy. Wszystko zależy w tym przypadku od tego, jakie karty znajdują się przy miastach na lewo od karty Chicago (która co rozdanie przesuwana jest o jedno miejsce w prawo). Liczymy ostatnią dołożoną

kartę. Każdy symbol inny niż worek z forsą jest równy zero, worki z pieniędzmi zachowują zaś swoje normalne wartości. Jeśli po zsumowaniu wszystkich tych kart wynik wychodzi nieparzysty, Chicago zapewnia połowę sumy zaokrągloną w dół. Jeżeli suma jest parzysta, Chicago nie zapewnia żadnych pieniędzy. Do blefowania dochodzi nam zatem jeszcze umiejętne dokładanie kart w taki sposób, aby maksymalizować własne zyski lub straty u przeciwników.

Drugie z rozwiązań to losowa liczba rozdań, po których kończy się gra. Jest ich zawsze od trzech do pięciu, a określa się to, dociągając co rozdanie kartę policji. Jeżeli uzyskamy na nich trzy takie same symbole odznak policyjnych (trzy srebrne lub trzy złote), gra się kończy. Podliczamy wtedy liczbę worków z pieniędzmi zdobytą przez każdego z graczy i wyłaniamy zwycięzcę. Zastosowanie tego rozwiązania sprawia, że gracze nie mogą odpuścić sobie żadnego rozdania, ponieważ może spowodować to straty, których nie będą już w stanie odrobić. Z tego też powodu w **The Boss** mamy ciągle do czynienia z dynamiczną walką o najlepsze karty, a przy stole nawet przez sekundę nie robi się nudno.

Jedyną wadą tej gry jest jej skalowanie, które po prostu nie działa. Rozgrywka z mniejsza liczbą graczy niż maksymalna (czyli czterech) się nie sprawdza. Kart miast jest wtedy mniej, stół jest bardziej przewidywalny, a blefowanie nie działa tak jak powinno. Najgorszy jest oczywiście wariant dla dwóch graczy, pozbawiony całkowicie sensu, ale ten dla trzech również nie działa. Do **The Boss** należy więc siadać w cztery osoby lub nie grać wcale.

Jeżeli jesteście fanami licytacji oraz blefowania i szukacie gry, która sprawi wam dużo radości, **The Boss** przeznaczona jest dla was. Gra się w nią przyjemnie, zasady tłumaczy się w dziesięć minut, a regrywalność stoi na bardzo wysokim poziomie. Jedynym utrudnieniem może być zgromadzenie czterech graczy, ale jeżeli nie macie z tym problemu, jest to gra, po którą powinniście sięgnąć.

Plusy:

- Świetna mechanika licytacji i blefowania
- Losowa liczba rozdań
- Ogromna regrywalność

Minusy:

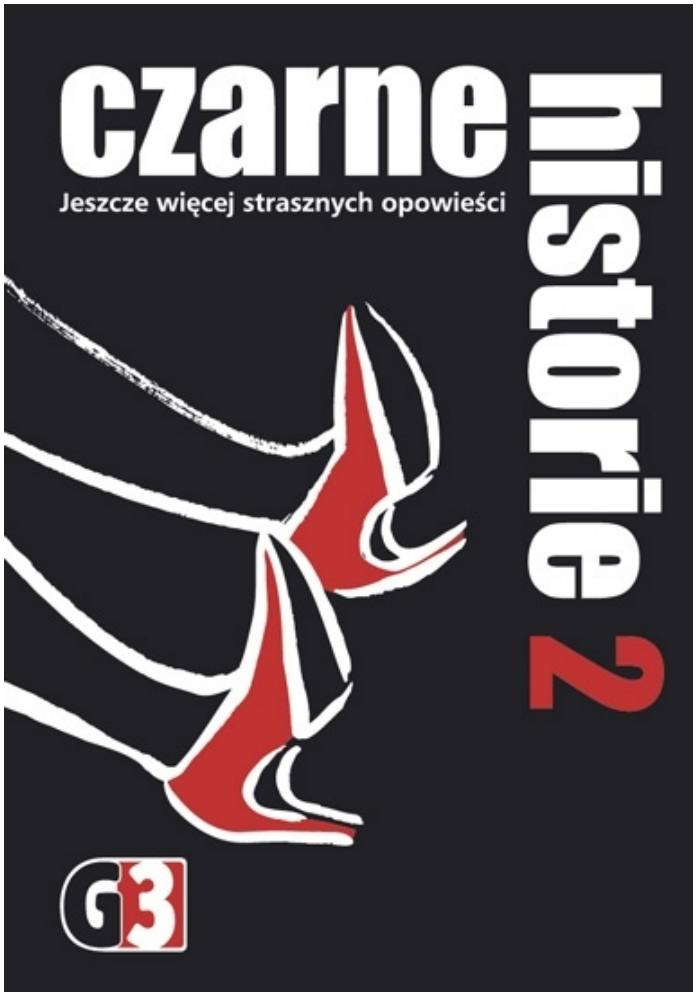
- Słaby wariant rozgrywki dla dwóch i trzech graczy
- Cena mogłaby być niższa

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 54,95zł

Czarne Historie 2

Czy to w ogóle był człowiek?



Mam kilka pytań, od których zaczynam dochodzenie. Większość z tych historii dotyczy czyjejś śmierci, dlatego najpierw pytam się, jak zginął denat. Samobójstwo? Morderstwo? A może jedynie nieszczęśliwy wypadek? Potem przechodzę do szczegółów: gdzie, kiedy, dlaczego? Jakim narzędziem, z jakich powodów? Kim był zabójca? Czasem jednak wątek zaczyna się gubić i wtedy trzeba wyjść z pudełka. Zadać bardziej abstrakcyjne pytanie: czy to w ogóle był człowiek?

Czarne Historie 2 to drugi z trzech obecnie dostępnych zestawów mrocznych historii do rozwikłania. Pierwszą część gry recenzowaliśmy w 35. numerze **Rebel Timesa**. Czy kontynuacja serii zachowała wysoki poziom popularnego pierwowzoru? Nie będę trzymał was w niepewności – tak, gra jest równie dobra, choć nie ustrzegła się przy tym kilku drobnych wad.

Poczuj się jak śledczy

Za trzydzieści pięć złotych dostajemy do rąk pudełko, kolorystycznie utrzymane w bieli, czerni i czerwieni. W środku znajdziemy krótką instrukcję gry wraz z ciekawostkami dotyczącymi C**zarnych Historii** i ich autora, a także najważniejszy element – zestaw pięćdziesięciu dwustronnie zadrukowanych, plastikowanych kart. Jakości wykonania nie można nic zarzucić, cena zaś wydaje się całkiem korzystna, biorąc pod uwagę czas rozwiązywania wszystkich zagadek.

Sama gra (czy raczej zabawa towarzyska) polega na odgadywaniu przedstawianych przez „mistrza tajemnic" historii z pogranicza kryminału, groteski i czarnego humoru. Rolą wspomnianej osoby jest przeczytanie pozostałym uczestnikom zabawy krótkiego wstępu z jednej z kart, a następnie odpowiadanie na pytania. Te muszą być formułowane w taki sposób, by dało się na nie odpowiedzieć „tak" lub „nie". Mistrz tajemnic może ewentualnie pomóc graczom, odpowiadając „to nie ma znaczenia dla historii" bądź „to doprowadzi was do błędnych wniosków", kierując ich na właściwe tory.

Tym, co czyni grę **Czarne Historie** wyjątkową, są wymyślone wydarzenia i sposób ich przedstawienia. Tu należy przyznać, że drugi zestaw kart jeszcze bardziej podkreśla niesamowity klimat gry. Historie są pokręcone, czasami niepokojące, często trochę nieprawdopodobne. Mają miejsce w nietypowych sceneriach, często występują w nich dziwaczne osoby. A przede wszystkim zawierają co najmniej kilka nieoczekiwanych zwrotów akcji. Gdy graczom wydaje się, że mozolnym „dłubaniem" w historii bądź wyjątkowo celnym pytaniem odkryli już całą prawdę, nagle okazuje się, że to dopiero pierwsza warstwa tajemnicy. A pod nią czeka następna i następna… Pod tym względem **Czarne Historie 2** są skonstruowane mistrzowsko, a sposobu budowania napięcia mógłby pozazdrościć autorowi niejeden pisarz czarnych kryminałów.

Nowe historie są świeższe, oryginalniejsze niż w pierwowzorze i – zgodnie z opisem na pudełku – jeszcze „czarniejsze". Różnią się też poziomem trudności. Niektóre są stosunkowo łatwe i zawierają jeden nieoczekiwany zakręt fabuły. Do ich odgadnięcia przez wprawnego gracza wystarczy kilka minut i maksymalnie kilkanaście pytań. Inne to złożone opowieści, w których nie wszystko jest takie, jak się początkowo wydaje. Niestety, część z nich jest jednocześnie nielogiczna, wewnętrznie sprzeczna bądź zupełnie nieprawdopodobna. Tekst czytany graczom na starcia sprowadza ich na złe tory, a finał historii zawiera tak wiele nowych elementów, że praktycznie niemożliwe jest dojście do nich samemu. Tego typu gry kończą się czasem nużącym wypytywaniem o każdy szczegół i czystym zgadywaniem. Tymczasem sednem zabawy jest trafne łączenie faktów i abstrakcyjne myślenie! Doskonałym przykładem jest historia „Śmierć za naciśnięciem guzika", która fizycznie nie ma prawa się wydarzyć. Na szczęście, podobne karty to raczej wyjątek niż reguła.

Czarny humor albo mroczny klimat

Sporą zaletą **Czarnych Historii 2** jest praktycznie niewykorzystywanie przez nie zjawisk fantastycznych, nadprzyrodzonych czy paranormalnych. Dzięki temu osoby niezaznajomione z podobną konwencją mogą z powodzeniem uczestniczyć w rozgrywce. Co więcej, zabawa nie narzuca klimatu opowieści. Makabryczne wydarzenia są przedstawiane lekko i z fantazją, dzięki czemu grupa graczy może sama wybrać, jaki nastrój chce utrzymać. Grając z różnymi osobami, spotkałem się zarówno z mocnym fabularyzowaniem, próbą utrzymania klimatu śledztwa z kryminałów noir, jak i humorystycznym podejściem

do opowieści, zadawaniem zabawnych pytań i śmiechem po odkryciu całej fabuły.

Gra nie wymaga wreszcie specjalistycznej wiedzy z kryminalistyki czy dowolnej innej dziedziny. Kilka historii porusza co prawda tematykę, która nie każdemu może być znana, ale są to rzadkie wyjątki, a mistrz tajemnic może w ich przypadku odrobinę pomóc grającym. Dlatego nawet dzieci powinny poradzić sobie z rozwikłaniem zagadki. Inna sprawa, czy tematyka gry jest dla nich odpowiednia.

Pomijając kwestię dolnej granicy wieku, **Czarne Historie** są dla każdego. To największa zaleta gry. Grałem w nią z przeróżnymi osobami. Z zapalonymi planszówkowcami, erpegowcami, jak i osobami znającymi jedynie warcaby i chińczyka, z grupą znajomych i z rodziną na wakacyjnym wyjeździe. Okazuje się, że rozgrywka jest tak prosta, a jednocześnie daleka od typowej gry towarzyskiej i bliska tradycyjnemu snuciu opowieści, że chyba każdy czuje się w niej dobrze i z powodzeniem orientuje się w idei gry. Dlatego jest to doskonały tytuł do wprowadzenia opornych znajomych w świat gier planszowych, karcianych, a nawet fabularnych. Dużo prościej rozpocząć też grę spontanicznie podczas jazdy samochodem czy też w dworcowej poczekalni, niż ma to miejsce z innymi pozycjami. A przy okazji, jeżeli ktoś ma w miarę dobrą pamięć, nie potrzeba do tego nawet kart.

Zbędne ilustracje?

Ilustracje w **Czarnych Historiach 2** są dla mnie najsłabszą częścią gry. Przede wszystkim nie podoba mi się ich styl. Prosta kreska i czerń i biel w połączeniu z koloryzowaniem na jaskrawy czerwony tworzy może estetykę rodem z kryminałów i kojarzy się z **Sin City**, ale tam wyglądało to trochę lepiej. Kresce bliżej do rysunków znanych satyryków niż wizerunków rodem z tragicznych opowieści. Może taki był cel ilustratora – osłabić trochę krwawe **Czarne Historie** – ale końcowy efekt nie przypadł mi do gustu. Może taki był cel ilustratora – osłabić trochę krwawe **Czarne Historie** – ale końcowy efekt nie przypadł mi do gustu. Grafiki w obu zestawach są zresztą podobne, kto ma poprzedni set, może ocenić sam.

Co więcej, rysunki przeszkadzają. Każda karta ma dwie ilustracje – jedną przy tekście dla graczy, drugą z tyłu, gdzie znajduje się historia dla mistrza tajemnic. Tekst ten znać może jedynie prowadzący, inaczej zepsułoby to zabawę graczom. Tymczasem ilustracja przedstawia w zasadzie całe rozwiązanie zagadki! O ile trudno jest przypadkowo przeczytać wszystko, co znajduje się na karcie, o tyle już jeden rzut oka na trzymaną przez mistrza kartę może podpowiedzieć za dużo i popsuć zabawę. Może wydaje się to mało

prawdopodobne, ale czasem mistrz tajemnic musi wrócić do tekstu historii, a wtedy nietrudno o podobny wypadek. Mnie zdarzyło się to kilka razy.

Co gorsza, ilustracje na stronie „dla graczy" również nie jest dla nich przeznaczone! Rysunki te albo przedstawiają dodatkowe szczegóły, naprowadzając graczy na właściwy trop i znacznie ułatwiając im zadanie (np. na karcie „Przekleństwo" obrazek zdradza połowę historii), albo przeciwnie – są abstrakcyjna interpretacją tekstu, mylą lub utwierdzają grających w błędnym przekonaniu (doskonale widać to na kartach „Chrabąszcz" i „Piął się za szybko"). Ilustracji nie można zatem brać dosłownie i trzeba uważać, czy nie zwodzą na manowce. W sumie dużo lepiej gra się bez nich – jak widać, że nie mają one większego znaczenia poza estetycznym.

Czarne Historie 2 mają swoje mankamenty. Mimo to gra oferuje wciągającą zabawę dla każdego, z ciekawym klimatem i niesamowitymi historiami. Szkoda, że rozegranie wszystkich historii nie pozwala nam cieszyć się nimi jako gracz – jesteśmy skazani na rolę mistrza tajemnic, i to jedynie w nowym towarzystwie. Szkoda tak niskiego regrywalności, ale z drugiej strony cena nie jest wysoka, a w połączeniu z pierwszym zestawem do naszej dyspozycji mamy już sto pięćdziesiąt wymyślnych czarnych historii. Jest co odgadywać.

Plusy:

- Wyjątkowy klimat, niesamowite, skomplikowane, wciągające historie
- Proste zasady, gra dla każdego i prawie na każdą okazję
- Dobra cena

Minusy:

- Po zagraniu we wszystkie historie pozostaje nam jedynie rola prowadzącego
- Średnia estetyka ilustracji, rysunek może zdradzić rozwiązanie
- Niektóre historie są wysoce nieprawdopodobne bądź nielogiczne

Liczba graczy: 2+ Wiek: 14+ Czas gry: 2+ minut

Cena: 35,00 zł

MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA
MUNCHKIN
POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI
EDYCJA ROZSZERZONA
220 KART W TYM 50 NOWYCH
EDYCJA POLSKA
MUNCHKIN™ 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA
MUNCHKIN™ 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA
AUTOR STEVE JACKSON
ILUSTRACJE JOHN KOVALIC
MUNCHKIN™ 3,5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA
MUNCHKIN™ 4
RUMAKI DO PAKI
EDYCJA POLSKA
AUTOR STEVE JACKSON
ILUSTRACJE JOHN KOVALIC
WWW.MUNCHKIN.PL
WWW.SJGAMES.COM
MUNCHKIN PUDŁO TRZYMANIA
DRZWI
SKARBY
BLACK MONK
WWW.MUNCHKIN.PL
STEVE JACKSON GAMES

Daję głowę

Pomysł na zakręcone popołudnie

Gry imprezowe kojarzą nam się zazwyczaj z jakimś niebanalnym pomysłem, krótkim czasem rozgrywki oraz łatwymi do wytłumaczenia zasadami. Tak jest w przypadku **Blefuj!**, **Palce w pralce**, **Jungle Speed**, **Dobble**, **Jenga**, **Ligretto** i innych tytułach tego gatunku. Myśl przewodnia jest tu prosta – siadamy do stołu z grupą znajomych lub osób zupełnie przypadkowych, w pięć minut tłumaczymy zasady gry i bawimy się do upadłego. Ma być łatwo, szybko i przyjemnie. **Daję Głowę** również hołduje tym trzem zasadom, ale samą rozgrywkę upraszcza wręcz do granic nieprzyzwoitości.

W tej *party game* chodzi o to, żeby wykonać trzy zadania z przydzielonej nam karty, odgadując jednocześnie, jakie zadania wykonują nasi przeciwnicy. Nie ma tu żadnej planszy, dodatkowych reguł czy jakiejkolwiek innej rzeczy formalnie związanej z rozgrywką. Podczas grania w **Daję Głowę**, możemy robić niemalże wszystko – jeść obiad z rodziną, oglądać mecz w knajpie, grać w inną grę planszową i tak dalej. Ustalamy tylko czas trwania rozgrywki – autor sugerują dwie godziny, ale może on być tak naprawdę dowolny – i gotowe, zabawa się rozpoczyna.

Na każdej karcie (w zestawie jest ich pięćdziesiąt) znajdują się trzy zadania, które musimy wykonać. Pierwsze z nich jest zawsze warte jeden punkt, drugie dwa, a trzecie trzy. Najtańsze zadanie jest najłatwiejsze do wykonania (lub też najtrudniejsze do odgadnięcia przez otoczenie), np. „wyjaw swoje przekonania polityczne", drugie w kolejności jest nieco trudniejsze („przez dwie minuty udawaj, że rozmawiasz przez telefon"), a trzecie – najdroższe – rzuca się od razu w oczy („przejdź się na czworakach"). Kiedy wykonamy daną czynność, czekamy pół minuty i jeżeli nikt nas w tym czasie nie zdemaskuje, ogłaszamy wykonanie zadania i zgarniamy przypisaną doń punktacje.

Demaskowanie innych jest tak samo banalne, jak wykonywanie zadań. Kiedy dany gracz zaczyna robić coś podejrzanego, każdy z uczestników zabawy ma prawo wygłosić formułkę rozpoczynającą się od słów: „Daję głowę…" i w ten sposób pokrzyżować mu szyki. „Daję głowę, że czytasz właśnie nudną recenzję" i jeśli mam rację, zyskuję dwa punkty (zawsze, niezależnie od pierwotnej punktacji zadania). Jeśli się jednak mylę, tracę jeden punkt. Nie muszę chyba dodawać, że blefowanie jest w tej grze na wagę złota?

Do podjęcia próby wykonania zadań ma nas dodatkowo zachęcić zasada mówiąca, że za każde niezrealizowane zadanie (podjęcie próby i zostanie zdemaskowanym liczy się jako realizacja zadania) tracimy pod koniec gry jeden punkt. Wygrywa oczywiście osoba posiadająca największą liczbę punktów – możliwe jest również wspólne zwycięstwo kilku graczy. W **Daję Głowę** nie liczy się bowiem aż tak bardzo sam fakt wygranej, co dobra zabawa w trakcie rozgrywki.

Jakie wady i zalety posiada taka formuła gry? Sam pomysł na grę jest świetny. Rozgrywka nie zobowiązuje do większego wysiłku i z pewnością ożywi niejedną imprezę. Do tej gry można przekonać naprawdę wiele osób, które będą się przy niej świetnie bawiły. Czy jest to impreza integracyjna w firmie lub na studiach, nudny świąteczny obiad w gronie rodzinnym, czy też zakręcona korytarzowa rozgrywka konwentowa, **Daję Głowę** sprawdza się równie dobrze. Nieprzebrane pokłady dobrej zabawy to największa zaleta tego produktu.

Niestety autor gry nie ustrzegł się błędów. Najpoważniejszym z nich jest niezbalansowanie zadań. Dla przykładu jedno z zadań za trzy punkty to: „przez 20 sekund miej otwartą buzię, ale nic nie mów", inne zaś: „porównaj kogoś z obecnych do znanego superbohatera". Łatwiej wpleść takie porównanie do swobodnej wymiany zdań niż siedzieć z rozdziawionymi ustami przez dwadzieścia sekund, prawda? Dodatkowo pierwsze zadanie sformułowanie jest nieprecyzyjne – czy uchylenie ust się liczy, czy nie? Dochodzą więc zatem problemy z interpretacją treści kart. Kolejna wada to brak możliwości wykonania niektórych zadań w danym miejscu („wyszukaj słowo w słowniku", gdy żaden nie znajduje się w pobliżu). Oczywiście w takiej sytuacji gracz losuje nowe karty zadań do momentu, aż trafi na takie polecenia, które może wykonać. Nie jest to

Plusy:

- Sprawdza się niemalże w każdej sytuacji
- Prosta i przyjemna rozgrywka
- Zapewnia dużo zabawy
- Solidne wykonanie

Minusy:

- Nierówny stopień trudności poszczególnych zadań
- Niektóre zadania sformułowane są nieprecyzyjnie
- Ograniczona regrywalność

Liczba graczy: 4-35 Wiek: 12+ Czas gry: 60+ minut

Cena: 44,95 zł

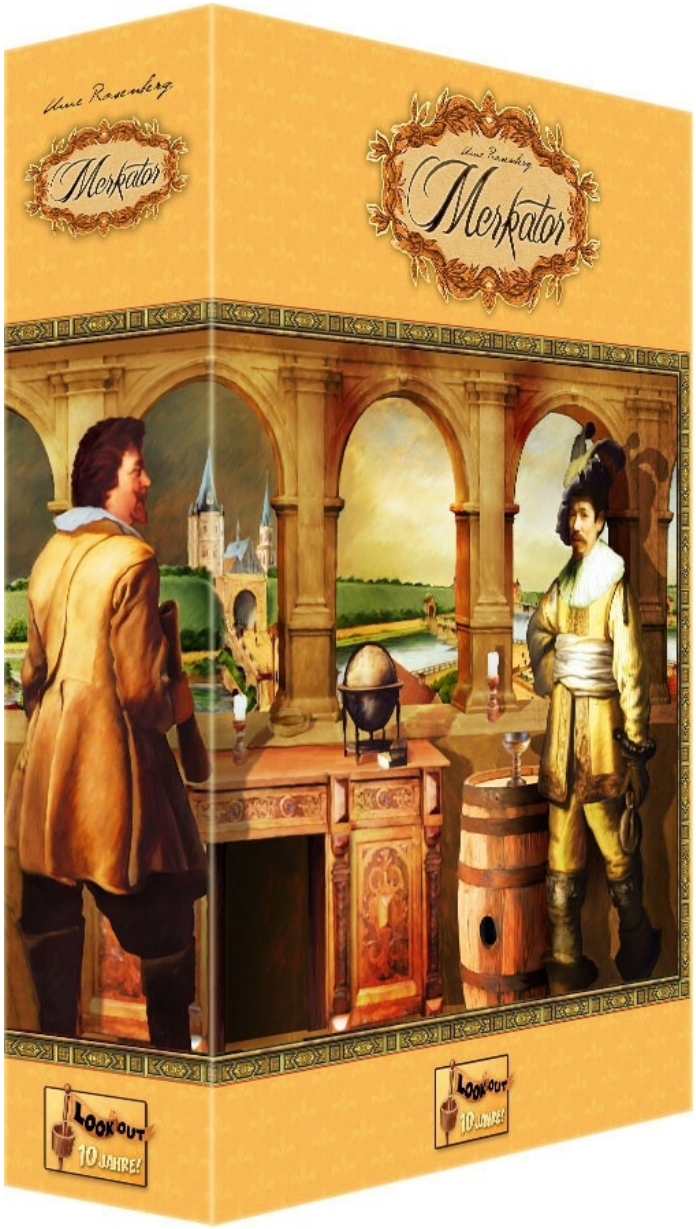
jednak gra na „4-50 osób”, tak jak reklamuje ją autor – maksimum to 30-35 graczy.

Inną sprawą jest regrywalność. Kiedy po kilkunastu partiach poznamy już większość zadań, dalsza zabawa nie ma sensu. To trochę jak w **Czarnych historiach** – nie można grać w nieskończoność. Z drugiej strony sama formuła gry umożliwia wydawanie nowych kart w nieskończoność – póki autorowi nie skończą się pomysły. Wszystko zależy więc tutaj od wsparcia dla produktu.

Pomimo wad, **Daję Głowę** to świetna gra imprezowa, która ożywi niejedno spotkanie towarzyskie. Ten tytuł świetnie przełamuje pierwsze lody, a rozgrywka może toczyć się „w tle” innych wydarzeń (sprawdzone m. in. na relacji z meczu Polska – Niemcy i nudnym obiedzie rodzinnym; w obu przypadkach wyszło świetnie). Estetów może do gry zachęcić również wykonanie, które stoi na wysokim poziomie (blaszane pudełko, trwałe karty). Daję głowę, że będziecie się przy tej grze dobrze bawili. Zyskałem dwa punkty, czy straciłem jeden?

Talisman: Pani Jeziora

Europejscy kupcy



Na zeszłorocznych targach gier w Essen swoją premierę miała gra, której autorem jest jeden z moich ulubionych projektantów gier. Uwe Rosenberg stworzył tytuły, które należą do moich osobistych klasyków: świetną karciankę **Fasolki** i jeszcze lepsze od niej gry zaliczane do tak zwanego cyklu żywieniowego, **Le Havre** i **Agricolę** (oraz **At the Gates of Loyang**, w którą to niestety nie miałem jeszcze okazji zagrać).

Zeszłoroczne targi Spiel to premiera kolejnej gry tego autora, zatytułowanej **Merkator.** Czekałem na tę grę straszliwie. Bardzo życzyłem sobie, by był to kolejny hit, tytuł, obok którego nie można przejść obojętnie. **Merkator** nie stał się hitem na miarę **Agricoli**, jednak w mojej opinii jest grą wyśmienitą i zawsze chętnie do niej wracam.

Merkator to gra handlowa w czystej postaci. Jedna z najlepszych gier handlowych, w jakie przyszło mi grać. Wcielamy się w niej w kupców prowadzących działalność podczas wojny trzydziestoletniej (choć tło nie ma żadnego znaczenia podczas rozgrywki). Towary sprzedajemy obu stronom konfliktu. Ten z graczy, który okaże się rozsądniejszym kupcem, mądrzej zarządzającym swymi dobrami, wygra grę.

Od strony technicznej gra prezentuje się znakomicie. Pudło, o klasycznych rozmiarach (takich jak chociażby wspomniana **Agricola**), graficznie opracowane jest podobnie jak poprzednie gry Rosenberga wydane przez Lookout Games. Wewnątrz znajdziemy mrowie elementów, co powoduje, iż ma się wrażenie dobrze wydanych pieniędzy. Szczególnie dużo jest drewnianych kosteczek (około 320!). Dostajemy specjalne pudełeczka do ich przechowywania (9), 24 żetony monet, 42 żetony klepsydr (znaczniki czasu), 120 kart, dwuczęściową planszę główną, 4 plansze graczy, planszę na żetony klepsydr, pion kupca, 4 karty zaopatrzenia i 4 karty pomocnicze. Wszystko to wykonano w sposób czytelny i przejrzysty. Kom-

ponenty są wytrzymałe, absolutnie nie można się do niczego przyczepić.

Elementów jest tu tyle, ile przystało na dużą, długą, złożoną grę. Tyle że **Merkator** jest grą nieszczególnie zawiłą (zdecydowanie łatwiejszą niż **Agricola** czy **Le Havre**), czas rozgrywki ma też o wiele krótszy od swych osławionych poprzedników. Nie są to z pewnością wady, mechanicznie jest bardzo dobrze dopracowany.

Na czym polega gra w **Merkatora**? Odpowiedź jest prosta – na umiejętnym realizowaniu kontraktów. Główna plansza przedstawia siedemnastowieczną Europę. Podczas gry zdobywamy kolejne kontrakty (karty), tym samym rozwijając swój biznes. Rozgrywkę zaczynamy z czterema kontraktami. Gdy zrealizujemy dany kontrakt, natychmiast otrzymujemy kolejny, opatrzony wyższym poziomem (im wyższy poziom kontraktu, tym większa jego wartość w punktach zwycięstwa, ale zarazem trudniej go zrealizować). Kontrakty realizujemy, transportując wymagane dobra (drewniane kosteczki) do danej lokacji (wszystko opisane jest na karcie danego kontraktu). By wejść na dany obszar, zyskujemy lub tracimy żetony klepsydr, które w pewnym sensie odmierzają także czas pozostały do końca gry.

Mimo krótkiego czasu rozgrywki **Markator** to prawdziwe morze decyzji. By realizować kontrakty, musimy mieć wymagane do tego towary, które także zdobywamy w lokacjach na planszy głównej, a nasze ruchy mają wpływ na to gdzie i – niekiedy – ile kostek towarów się pojawi. Rozważamy czy zebrać atrakcyjne towary, czy może już teraz realizować dany kontrakt, kosztem nowych surowców. Ponadto mamy także możliwość kupowania kart specjalnych, dających dodatkowe punkty zwycięstwa lub dodatkowe towary przy podróży do danych miast. Pod

kątem tych kart układamy również w dużej mierze naszą strategię.

Merkator broni się przed przestojami w rozgrywce, które są bolączką wielu nieco bardziej zaawansowanych gier (nieraz słyszę od znajomych: „Wyciągaj **Abalone**, bo mój ruch dopiero za 20 minut"). Tutaj tego typu sytuacje się nie zdarzają. Stale musimy analizować przyrost surowców na planszy, myśleć, których kontraktów będziemy chcieli się pozbyć (istnieje maksymalny limit liczby posiadanych kontraktów na początku swojej kolejnej tury). Możemy także przyłączać się do wypraw kupieckich przeciwników, płacąc im za to znacznikami czasu, co pozwoli nam wykonywać swoje ruchy nawet podczas tur innych graczy!

Merkator, pomimo prostych zasad, ma sporo głębi. Nasze posunięcia maja wpływ na sytuację na planszy. Tasowanie kart specjalnych i kontraktów przed rozpoczęciem zabawy stanowi o dużej regrywalności. Czas gry jest na tyle krótki (około 60 minut na grę), że niejednokrotnie zdarza mi się grywać dwie partie z rzędu. Niewiele jest tego typu gier o tak krótkim czasie rozgrywki, który sugeruje wręcz, iż jest to pozycja rodzinna.

Instrukcja zawiera rozmaite warianty zabawy. Gdzieniegdzie spotkałem się z głosami, iż autor nie miał stuprocentowego przekonania, jak gra powinna wyglądać, dlatego przygotował aż tyle opcji. W mojej opinii nie jest to trafna uwaga, gdyż w gruncie rzeczy warianty nie są szczególnie rewolucyjne, zwykle wydłużają grę czy też zmieniają ją w inny, w zasadzie kosmetyczny sposób. Osobiście najprzyjemniej gra mi się w wariant redukujący nieco pewne losowe założenie gry podstawowej (konieczność odrzucenia towaru z losowego pola magazynu każdego z graczy po wzięciu określonej liczby żetonów czasu z planszy, na której składowane są te żetony), które zresztą jest wyjątkowo głupie.

Czy **Merkator** ma wady? Poza opisanym wyżej dziwnym przepisem w zasadzie trudno jest mi je wskazać. Niektórzy twierdzą, że **Merkator** nie jest grą szczególnie innowacyjną. Może i jest to w pewnym sensie prawda. Nie ma tu jakichś szczególnie wymyślnych mechanizmów, ale zadajmy sobie pytanie: czy kolejny najnowszy model Mercedesa jest innowacyjny? Przeważnie nie. Czy to źle świadczy o tej marce? **Merkator** to wyśmienity, naoliwiony mechanizm, w którym ja nie znajduję wad.

Plusy:

- Ładnie wydana
- Wariant solo idealny do nauki gry
- Elegancka mechanika i dobre skalowanie
- Niedługi czas rozgrywki jak na oferowaną wielość strategii
- Wysoka regrywalność

Minusy:

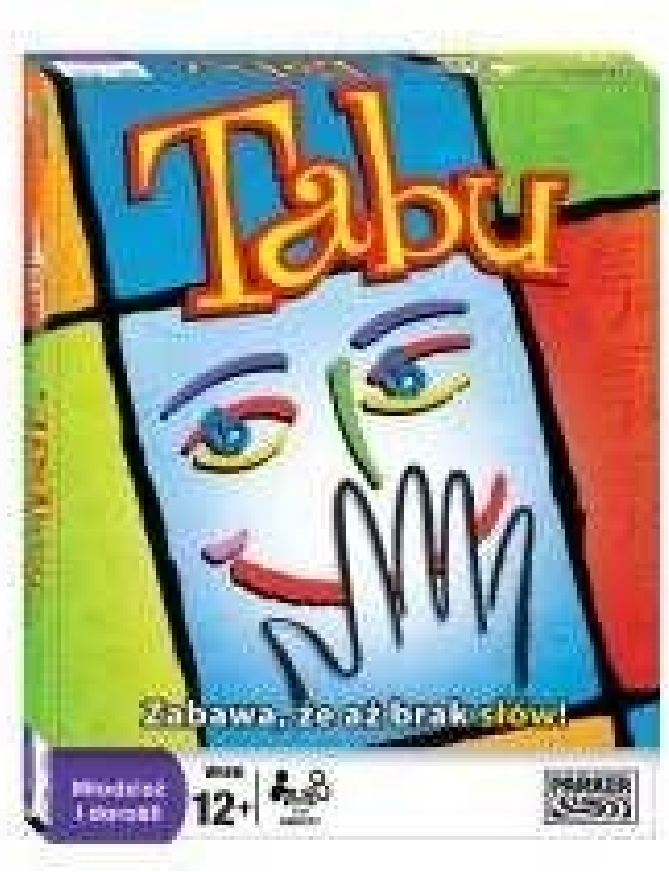
- Kiepska zasada związana z odrzucaniem losowych towarów z magazynów graczy
- Mało innowacyjna gra

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut Cena: 149,95 zł

Tabu

Podrasowane kalambury



Pamiętacie „Kalambury", prowadzone lata temu przez Piotra Gąsowskiego w sobotnie poranki w stacji Polsat? Lubiłem od czasu do czasu, przy śniadaniu, obejrzeć zmagania dwóch grup dorosłych ludzi, doskonale bawiących się przy niezbyt wyszukanej zabawie, jaką było zgadywanie rysowanych bądź pokazywanych haseł. Mimo upływu lat ta zabawa wciąż cieszy się popularnością, Żeby się o tym przekonać, wystarczy wpisać w wyszukiwarkę hasło „kalambury" i sprawdzić liczbę produktów firmowanych tą nazwą oraz rzeszę użytkowników. Popyt na tego typu gry sprawia, że powstają różnorodne wariacje, mniej lub bardziej ingerujące w samą istotę zabawy, czyli zgadywanie haseł. Przykładem takiego produktu jest właśnie **Tabu**.

O zasadach

W **Tabu** przyjdzie nam odgadywać hasła, dzięki czemu będziemy poruszać się po planszy, dystansując naszych przeciwników w wyścigu do ostatniego pola. **Tabu** pozornie wydaje się bardzo prostą grą, gdyż nie ma tu podziału rund na rysowanie i pokazywanie. Ba, w ogóle nie ma tu żadnego podziału. Po prostu losujemy hasło i przedstawiamy je za pomocą słów.

Brzmi niedorzecznie prosto, jednak nie jest tak do końca. Każdemu hasłu towarzyszy bowiem lista słów, których przy naprowadzaniu drużyny użyć nam nie wolno. Słowa te oczywiście nie są wybierane przypadkowo. Spróbujcie pomóc komuś odgadnąć słowo „klucz" nie korzystając z taki pojęć, jak: „zamek", „kłódka", „drzwi", „naprawiać", „francuski" – zaczynają się schody, tym bardziej że czas ucieka, a nieopatrzne użycie zakazanego wyrazu zmusza nas do przejścia do następnego hasła. Zasad pilnują przeciwnicy, przypatrujący się naszej liście zakazanych słów, w gotowości trzymając siejącą postrach piszczałkę, której dźwięk obwieszcza złamanie reguł. Warto dodać, że podczas trwania danej rundy możemy zgadywać tyle haseł, ile zmieścimy w limicie czasowym, a każde prawidłowo odgadnięte pojęcie przybliża nas do zwycięstwa. Rozwiązanie to wymusza pośpiech wśród graczy i mimo szczerych chęci piszczałka nieraz da o sobie znać.

Szczypta strategii

Tabu zostało wzbogacone o element strategiczny, który jest raczej niespotykany wśród gier imprezowych. Mamy tutaj planszę z kolorowymi polami, którą przemierzają pionki reprezentujące drużyny. Poszczególne pola mogą nam pomagać (np. podwójny czas na zgadywanie), ale również przeszkadzać (np. tylko jedna osoba zgaduje), przez co nieraz staniemy przed dylematem, czy próbować odgadnąć jeszcze jedno hasło, które sprawi, że staniemy na polu z karą lub czy też nie zgadywać więcej i pozostać na polu z podwójnym czasem.

Podsumowanie

Tabu jest znakomitą grą imprezową, która doskonale sprawdza się zarówno w młodszym, jak i starszym towarzystwie. Haseł jest aż 1008, co gwarantuje niepowtarzalność rozgrywek przez długi czas. Dodatkowo nic nie soi na przeszkodzie, abyśmy wymyślali własne hasła, tym bardziej że w sieci dostępny jest generator kart **Tabu**. Bardzo dobrze przemyślany mechanizm absorbuje również drużynę przeciwną: gdy jedna drużyna zgaduje – druga pilnuje zasad, używając przerażającej piszczałki. Osobiście nie znajduje w samej rozgrywce niczego, do czego mógłbym się przyczepić. Niestety nie oznacza to, że wad nie ma. Jest jedna, ale za to kluczowa – horrendalnie wysoka cena, która za tego typu rozrywkę (prostą i mimo wszystko w pewnym momencie wtórną) potrafi skutecznie odstraszyć. Decyzja należy do was.

Plusy:

- Zarówno dla młodszych, jak i dla starszych
- Ogromna liczba haseł
- Element strategiczny

Minusy:

- Horrendalna cena
- W końcu hasła się kończą

Liczba graczy: 4-12 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut Cena: 119,95 zł

Letters from Whitechapel

Na tropie Kuby Rozpruwacza

Lubię gry kooperacyjne, w swojej kolekcji mam ich całkiem sporo. Ostatnio zacząłem zastanawiać się, jak dalece ta sympatia jest wynikiem moich osobistych preferencji, a w jakim stopniu środowiska graczy, z którymi mam przyjemność grywać. Są to w większości osoby, które źle znoszą przejawy negatywnej interakcji. Zatem kooperacja, gdzie grupa walczy przeciwko jednemu (najczęściej mnie) jest pewnym kompromisem. Skąd ta refleksja? Otóż ostatnio zacząłem odczuwać przesyt gatunku, uciekając w stronę typowych gier nastawionych na rywalizacje wszystkich ze wszystkimi. Przesyt ten powodują mankamenty, które są powielane z każdym następnym tytułem gier kooperacyjnych. Jak na tym tle prezentuje się **Letters from Whitechapel**?

Rzut oka na miejsce zbrodni

Gra została przygotowana bardzo porządnie. Szczególną uwagę należy zwrócić na centrum naszej rozgrywki. Plansza dosłownie ocieka mroczno-krwistym klimatem, za którym kryją się tajemnice wydarzeń, mających miejsce w grze, czyli morderstwa oraz próby ich wyjaśnienia. Gramy więc na pożółkłej ze starości mapie Londynu z wypisanymi na niej krwią nazwiskami ofiar i ozdobionej wizerunkami detektywów próbujących rozwikłać zagadkę. Pochwalić chciałbym też instrukcję, którą czyta się szybko i przyjemnie, a mnogość przykładów w postaci rysunków znacznie ułatwia przyswojenie zasad.

Dyktatury ciąg dalszy

Dla nikogo nie będzie zaskoczeniem, że celem rozgrywki jest, w zależności od strony, którą przyjdzie nam reprezentować, ujęcie Kuby Rozpruwacza, bądź dokonanie zbrodni doskonałej, poprzez dokonanie morderstw i uniknięcie zasłużonej kary. Mamy tu zatem dwie strony konfliktu, jedną reprezentowaną przez grupę do pięciu osób, które będą kierowały poczynaniami pięciu śledczych i drugą, przyjmującą postać zła wcielonego – reprezentowaną przez jednego gracza. Niestety tak jak w innych grach tego typu, niezależnie od liczby graczy mamy tu najczęściej pojedynek jeden na jeden, gdyż policjanci muszą ze sobą ściśle współpracować, a co za tym idzie postępować zgodnie z jednym słusznym planem. Wszyscy dobrze wiemy, jak może się to skończyć – wcześniej czy później może pojawić się osoba, która zdominuje resztę graczy, obmyślając strategię, a innym pozostanie już tylko przesuwanie pionków.

No dobrze, ale jak w to się gra?

Na początku gry osoba prowadząca Kubę Rozpruwacza musi wybrać pole, które będzie symbolizowało jego kryjówkę. Następnie podczas każdej z czterech tur, na które składa się gra, rozmieszcza na planszy swoje potencjalne ofiary. Policja w tym czasie rozstawia swoje patrole. Obie strony wyposażone są w specjalne żetony, umożliwiające zmylenie przeciwnika. Następnie Kuba wybiera swoją ofiarę i zaczyna się zabawa. Gracz kierujący Kubą Rozpruwaczem ma piętnaście kolejek, by wrócić do swej kryjówki. Policja w tym czasie musi spróbować dopaść złoczyńcę lub przynajmniej zawęzić obszar poszukiwań, by w kolejnej turze łatwiej było go dopaść.

Plansza to prawie dwieście pól, po których może poruszać się Kuba Rozpruwacz. Warto dodać, że policjanci poruszają się po innych ścieżkach (pola Kuby są okrągłe, a pomiędzy nimi znajdują się małe czarne kwadraty, po których porusza się policja) Jest to nowatorskie rozwiązanie. Policjanci sprawdzają pola w poszukiwaniu śladów mordercy, gdy natrafią na trop, starają się za nim podążać, jednak w momencie, gdy Kubie udaje się dotrzeć do swojej kryjówki, tura się kończy i zabawa zaczyna się od nowa w następnej turze.

Podsumowanie

Letters from Whitechapel zaskoczyło mnie bardzo pozytywnie, mimo powtórzenia błędu towarzyszącego grom kooperacyjnym – zagrożenia zdominowania rozgrywki po stronie grupy przez jednego z graczy. Trzeba uczciwie powiedzieć, że nawet biorąc pod uwagę tę wadę, w większym gronie gra się przyjemniej i efektywniej. Plansza jest skonstruowana w ten sposób, że nawet, gdy trafimy na trop Kuby, to wachlarz możliwości jego dalszego ruchu jest szeroki. W grze trzeba dedukować. Zbierać skrawki informacji zdobywanych w każdej turze i wyciągać wnioski. Grając w pojedynkę, łatwo jest coś przegapić.

Letters from Whitechapel zmusza do dyskusji, a co za tym idzie stara się angażować wszystkich graczy. W przeciwieństwie do **Drakuli** tu łowcy bawią się równie dobrze, co ścigany, wynika to przede wszystkim z genialnie zaprojektowanej planszy, która stawia przed graczami prawdziwą zagadkę. Całości dopełnia znakomity klimat, który budują już same rekwizyty (plansza!). Jednak jest to niczym w porównaniu do tego, co przynosi nam sama rozgrywka. Kuba Rozpruwacz ucieka z miejsca zbrodni, ucieczka ta początkowo przemyślana i zaplanowana w najmniejszych szczegółach, z biegiem czasu przeradza się w dramatyczną walkę o życie, a z każdą chwilą rośnie uczucie zaciskającego się coraz mocniej stryczka na naszej szyi. Z drugiej strony policjanci, którzy obmyślają plan, starają się chłodno kalkulować, bazując na szczątkowych informacjach, które uda im się z trudem zdobyć. Każda następna tura to kolejna ofiara, a czas ucieka.

Plusy:

- Emocjonująca rozgrywka
- Klimat
- Zmusza do myślenia

Minusy:

- Jeden gracz może zdominować poczynania policji

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 14+

Czas gry: ok.150 minut Cena: 139,95zł

Od hobbysty do profesjonalisty

Hobby to słowo kojarzące się z jakimś przyjemnym zajęciem, na które poświęca się mniej lub więcej wolnego czasu. Może wiązać się zarówno z aktywnością fizyczną (np. wycieczki górskie albo ASG), nauką, kolekcjonerstwem, rywalizacją w określonej dziedzinie czy nawet zarobkiem, jednak zawsze nadrzędną w stosunku do innych korzyści jest przyjemność płynąca z uprawiania hobby. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że takie zajęcie nie wymaga od hobbysty żadnych umiejętności, talentów, czy wiedzy. W końcu każdy może zacząć kurs rysunku, uczyć się fotografii czy opanować zasady jakiejś gry i zacząć rywalizować z innymi. W praktyce jest z tym różnie. Hobbystę, który mocno zaangażuje się w swoje ulubione zajęcie, może dzielić od profesjonalisty naprawdę niewiele. Czy podobnie jest w przypadku gier towarzyskich? Spróbujmy odpowiedzieć na to pytanie.

Spojrzenie na bitewniaki

Do rozpoczęcia zabawy w **Warhammera Fantasy Battle** teoretycznie nie potrzeba zbyt wiele – wystarczą dwie osoby, jeden zestaw podstawowy (może być uzupełniony o dodatkowe jednostki) plus opanowanie niewielkiego objętościowo podręcznika. Jeśli graczom zależy wyłącznie na taktycznej stronie rozgrywki, można poprzestać na poznaniu zasad, a modele zastąpić czymś innym (np. kartonowymi znacznikami) i tak w zasadzie robi część fanów **WFB**. Jeśli jednak ktoś chce zagrać w turnieju, spróbować swoich sił w bitwie zorganizowanej w sklepie albo po prostu pragnie zobaczyć swoją armię w „trójwymiarowej" postaci, zaczynają się schody.

Po pierwsze, figurki, farbki, pędzle i inne akcesoria potrzebne do pomalowania armii kosztują. Po drugie, potrzeba na to masy wolnego czasu – zwłaszcza jeśli jest się początkującym. Po trzecie, gry bitewne wymagają naprawdę dużej dozy cierpliwości; pierwsze figurki raczej nie będą przypominały tych z kodeksów czy z **White Dwarfa**. Po czwarte, trzeba być przygotowanym na porażkę. Niewielkie doświadczenie wyniesione z kilku partii rozegranych z kolegą (albo koleżanką) raczej nie będzie wróżyło łatwej wygranej w starciu z kimś, kto bardzo dobrze zna nie tylko zasady, ale również silne i słabe strony

poszczególnych armii. Można co prawda podszkolić się czytając poradniki lub śledząc fora poświęcone danej grze, stworzyć silną rozpiskę armii, ale mimo wszystko wciąż będzie brakowało obycia przy stole.

Zebrać idealną talię

W wielu kwestiach podobne do bitewniaków są gry karciane. Proste, jasne zasady, duża dostępność samych kart oraz możliwość rywalizacji z innymi graczami przyciągają bardzo mocno – tym mocniej, że w przeciwieństwie do gier figurkowych, **Magic: The Gathering** czy **Invasion** nie wymagają wielu godzin przygotowań. Wystarczy kupić karty, złożyć własną talię i (po opanowaniu zasad) można zacząć pierwszą partię. Podział na powszechne, niespotykane i rzadkie atuty sprawia jednak, że zebranie naprawdę mocnego zestawu może zabrać naprawdę dużo czasu i pieniędzy. Kolejne rozszerzenia, zmieniające się formaty, listy kart zakazanych potęgują ten efekt, wymuszając ciągłe przebudowywanie talii, a co za tym idzie, dokupywanie nowych dodatków albo pojedynczych kart.

Dopóki gra się w gronie znajomych, dopóty zmieniające się edycje i formaty nie stanowią większego problemu. Część graczy dla „prywatnych" partii preparuje sobie proxy – drukowane, nieoryginalne wersje wartościowych kart, pozwalające uzupełnić normalną talię atutami, na jakie nie mogliby sobie pozwolić (lub które po prostu nie są dostępne).

Gdy decydujemy się na uczestnictwo w lidze, sprawy mają się inaczej. Gra na turniejach wymaga sporego doświadczenia, obycia w zasadach, do tego pieniędzy na zbudowanie zwycięskiej talii, ale i wolnego czasu potrzebnego do jej opracowania. Trzeba wykazać się dużą dozą kreatywności, umieć dostrzegać silne kombinacje, tworzyć indywidualne taktyki i potrafić przewidywać ruchy przeciwników. Ze wszystkich rodzajów gier towarzyskich to właśnie przy karciankach najłatwiej przekroczyć granicę między hobbystą a zawodowcem – nic zresztą dziwnego, jeśli spojrzeć na nagrody oferowane za zwycięstwo w turniejach **MTG**.

Planszówka

planszówce nierówna

W przypadku planszówek start jest niezwykle prosty. Wystarczy kupić jedną grę, zgromadzić przy stole kilkoro znajomych, zapoznać się z instrukcją (często bardzo krótką) i już można zaczynać pierwszą partię, jednak i tutaj mogą pojawić się problemy. Doświadczony gracz prawie na pewno wygra z nowicjuszem, zwłaszcza jeśli gra nie ma zbyt dużej losowości, nawet jeśli jest bardzo prosta. Trudniejsze tytuły stawiają poprzeczkę jeszcze wyżej – opanowanie kilkunastu czy kilkudziesięciu stron reguł wymaga co najmniej kilku partii. Problemem może być również czas potrzebny na przygotowanie się do rozgrywki (rozłożenie plansz, przygotowanie kart, znaczników, żetonów itd.) oraz na samą grę (czasem dochodzący do 8-10 godzin). Dodatkowo, choć autorzy starają się, by kolejne partie przynosiły tyle samo frajdy co pierwsze, część gier nudzi się po kilku rozgrywkach. W takim przypadku istnieje tylko jedno rozwiązanie – kupno dodatku (jeśli takowy istnieje) lub zupełnie nowego tytułu, bo w przeciwieństwie do gier fabularnych czy bitewnych, w przypadku planszówek uczestnicy zabawy mają mniejsze możliwości dopasowania lub wymiany ich elementów.

W porównaniu do bitewniaków czy RPG, gry planszowe wydają się bardzo mało wymagające. Co prawda, by mieć szansę na wygraną w turnieju, konieczna jest dobra znajomość reguł, jednak nie ma tu konieczności śledzenia sieciowych dyskusji, poświęcania długich godzin na malowanie figurek czy przygotowanie scenariusza sesji. W przypadku graczy bardziej zaangażowanych będzie oczywiście potrzebny zasobny portfel oraz duża ilość wolnego miejsca na półce. Będą musieli mieć też sporo cierpliwości, zwłaszcza jeśli będą spotykać się z graczami bardziej od nich doświadczonymi – zwycięstwa przyjdą raczej dopiero po jakimś czasie, kiedy poznają lepiej nowy tytuł.

Wspólne snucie opowieści

Istnieją gry fabularne, do których nie trzeba przygotowywać się zbyt długo, jednak – jak na razie – stanowią raczej ułamek całości, margines, niż to, co nazywa się mainstreamem. Klasyczny system RPG składa się z jednego lub kilku grubych, nafaszerowanych zasadami podręczników, których treść powinna opanować przynajmniej jedna z osób uczestniczących w sesji. W teorii reszta powinna zapoznać się z podstawami, zrozumieć zasady walki, wykonywania testów i potrafić stworzyć sobie postacie, jednak gra się o wiele łatwiej i płynniej, kiedy cała drużyna zna mechanikę. By zacząć zabawę z grami fabularnymi mamy zatem już pierwszą poważną przeszkodę – opanowanie reguł.

Druga kwestia to przygotowanie się do sesji. W klasycznym podziale na graczy i Mistrzów Gry ci pierwsi nie mają zbyt wielu obowiązków – ot, pojawić się o umówionej porze z kartami postaci, kostkami i czymś do notowania. O wiele trudniej ma prowadzący – musi wymyślić scenariusz (lub dopracować cudzy), opracować charakterystyki wrogów, pomyśleć o zapewnieniu graczom rozrywki. Nawet jeśli opiera się w dużej mierze na improwizacji i nie korzysta z gotowej przygody (a np. z retrogamingowych generatorów), i tak pozostaje mu na głowie sporo obowiązków. Dodatkowo rosnące wymagania (zarówno własne, jak i graczy) sprawiają, że do przygotowania sesji potrzeba coraz więcej czasu. Opracowanie odpowiedniego tła, poznanie realiów świata gry, opracowanie motywacji dla postaci tła, zaplanowanie spektakularnych scen akcji – to wszystko zajmuje długie godziny.

Na domiar złego nie zawsze przygotowania przekładają się na jakość zabawy: odmienne oczekiwania graczy, brak jednego z uczestnictw zabawy czy nawet zbyt łatwa lub zbyt trudna intryga mogą zawalić sesję. W takim wypadku bardzo łatwo o frustrację i zniechęcenie. Łatwo o nią również wówczas, gdy zacznie się stawiać sobie coraz trudniejsze cele, podchodzić do hobby zbyt ambitnie. RPG nie sprawdza się najlepiej ze skomplikowanymi historiami, w dodatku mało który gracz ma talent aktorski. Robienie z sesji teatrzyku i wprowadzanie na siłę trudnych tematów to bardzo łatwy sposób na zniechęcenie się do gier fabularnych na dobre – zwłaszcza jeśli reszta grupy traktuje sesję jako lekką rozrywkę.

Choć gracze mają znacznie mniej obowiązków i oni mogą wpaść w pułapkę zaangażowania. Przygotowywanie bogatej historii postaci, jej osobowości oraz celów może sprawić frajdę przed sesją, ale podczas gry okazać się zupełnie nieprzydatne. Wyszukanie najbardziej efektywnego zestawu zdolności i mocy dla swojej postaci jest fajnym ćwiczeniem z opanowania mechaniki, ale jeśli trzymać się go zbyt mocno, gracza bardziej będzie interesowało, kiedy osiągnie upragniony poziom mocy, a nie wydarzenia

rozgrywające się podczas sesji. Gracze także mogą wpaść w spiralę rosnących wymagań, gdy proste historie i odgrywanie na luzie przestanie wystarczać.

Dać sobie na wstrzymanie

Nie sądzę, by łatwość, z jaką wielu hobbystów angażuje się w swój ulubiony rodzaj gier towarzyskich, była przypadkowa. Myślę, że stoją za tym profesjonaliści (przynajmniej za bardziej popularnymi, mocniej promowanymi tytułami) – ludzie, którzy wiedzą jak przyciągnąć fana na dłużej i przekonać go do wydawania pieniędzy na własne hobby. Do pewnego momentu nie ma w tym nic złego – w końcu właśnie na przyjemnym spędzaniu wolnego czasu polega posiadanie jakiejś pasji. Gorzej jednak, jeśli ktoś zaangażuje się w hobby zbyt mocno, kiedy zacznie je postrzegać jako rodzaj sportu, zawodowej rywalizacji i zacznie podporządkowywać mu inne dziedziny życia.

Najlepiej dać sobie wtedy na wstrzymanie – obejrzeć mecz, pójść na ryby, wyprowadzić psa na spacer. Nie myśleć o nadchodzącym turnieju, nie malować kolejnych oddziałów kosmicznych orków, odpuścić sobie jeden albo dwa cotygodniowe maratony planszówek. Dokończyć kampanię w **D&D** w trzy miesiące, a nie pięć dni całonocnych sesji. Może wyjeżdżając na wakacje nie zabierać ze sobą ukochanego **Ticket to Ride**, **Carcassonne** i **Osadników**? Przerwa powinna być tym dłuższa, im większe są frustracja i znudzenie. Po miesiącu bez ani jednej partii, bitwy czy sesji człowiek przestaje patrzeć na swoje hobby jak na element dnia codziennego, zaczyna znowu odczuwać frajdę z samego uczestnictwa w grze, ze spotkania ze znajomymi, ze zwykłych rozmów o niczym pomiędzy partiami. Bo chyba o to w końcu chodzi w hobby – by w wolnym czasie, bez przymusu, robić coś, co sprawia przyjemność.

□

Legend of Five Rings 4th ed.

Czwarta odsłona Legendy

Legenda Pięciu Kręgów jest doskonałym przykładem na to, że świetnie zaprojektowana i napisana gra nie musi być systemem „dla każdego", bez jasno określonych realiów i prawideł, jakim rządzi się fikcyjny świat. Dzieło Johna Wicka jest bardzo mocno związane z Japonią ery samurajów – rzeczywistością skrajnie odmienną od realiów klasycznego fantasy. Rok temu miała miejsce premiera najnowszej, czwartej edycji systemu. Jak **L5K** znosi upływ czasu? Czy samurajskie RPG jest w stanie mierzyć się z gigantami rynku jak **Dungeons & Dragons**, **Dark Heresy** czy **Pathfinderem**? Czy to elitarna gra dla fanatyków Japonii, czy też system dla każdego, lekko podmalowany w samurajskie barwy?

Wielu z Czytelników może doskonale znać „Legendę Pięciu Kręgów" ze wcześniejszych edycji, np. z pierwszej, opublikowanej w języku polskim. Poniższa recenzja została napisana z myślą o osobach, które nie miały styczności z tym systemem, stąd niewielka liczba nawiązań do poprzednich wersji gry. Brakuje w niej również porównań ze wcześniejszymi wydaniami.

Pierwsze wrażenie

Książka jest bez dwóch zdań jednym z najładniej wydanych podręczników, jakie widziałem. Twarda oprawa, dobrej jakości papier zadrukowany drobną, czytelną czcionką, dopasowane do settingu ilustracje

stanowią wzór do naśladowania dla innych firm. Jedyne, do czego można się przyczepić to cena – sześćdziesiąt dolarów to bardzo duża kwota, niestety za sprawą innych wydawców, jak Fantasy Flight Games, staje się to normą, a nie wyjątkiem. Wydatek ten jest jednak łatwiejszy do przeżycia, jeśli weźmie się pod uwagę ilość materiału, jaka jest zgromadzona na czterystu stronach podręcznika. Co prawda można znaleźć fragmenty wymagające rozbudowania w dodatkach, są to jednak naprawdę drobnostki. Wszystko, co jest potrzebne do rozegrania niejednej kampanii, znajduje sie pomiędzy okładkami podręcznika podstawowego.

Szczerze mówiąc, materiału jest aż za dużo. Począwszy od elementów składających się na bohatera, przez szkoły walki, opis mechaniki, zasady opcjonalne, na geografii Rokuganu kończąc, ilość informacji upchniętych do tej książki wręcz przeraża. Nie wyobrażam sobie możliwości opanowania takiego ogromu materiału – szczęśliwie, MG nie musi tego robić. Wystarczy, że skoncentruje się na interesującym go obszarze, zapamięta najważniejsze fakty z historii i opanuje zasady (o prostych podstawach). Tym, co jest nieco trudniejsze do egzekwowania (przynajmniej wśród części graczy) to poznanie i zaakceptowanie specyficznych cech Rokuganu, który – niezależnie od tego, co piszą autorzy – bardzo mocno przypomina Japonię samurajów. Oczywiście, elementy te można próbować spychać na dalszy plan, są jednak tym, co czyni **L5K** wyjątkową.

Klany i Rokugan

Legenda Pięciu Kręgów jest systemem wykorzystującym elementy historii i wierzeń krajów Dalekiego Wschodu, ze szczególnym uwzględnieniem feudalnej Japonii. Nie jest jednak grą historyczną. Rokugan to kraj samurajów, ale również rzucających czary shugenja, sąsiadujący z zamieszkanymi przez oni i inne piekielne istoty Krainami Cienia. To bez wątpienia świat fantasy, jest jednak oparty na zupełnie innych podstawach, niż klasyczne kreacje, korzystające ze spuścizny Howarda, Tolkiena, czy Norton. Cechy, które u bohaterów powieści tych autorów były zaletami, w **L5K** mogą być przywarami. Indywidualizm, wyłamywanie się z barier społecznych, kult jednostki walczącej o swoje prawa w Rokuganie cechuje łotrów, nie herosów. Prawdziwym bohaterem jest samuraj umiejący zapomnieć o własnych potrzebach, przekładając ponad nie dobro klanu. Zło, owszem, musi zostać pokonane, ale nie w byle jaki sposób. Zresztą, co jest również charakterystyczne dla tej gry, często nie ma dobrego wyjścia – bohater może zyskać przychylność daymio, ale straci zaufanie brata, może ocalić swoją żonę, ale kosztem życia podwładnych. Dokonywanie trudnych wyborów jest bardzo mocno akcentowane w podręczniku (choć w kilku miejscach autorzy podpowiadają, jak grać w innych stylach, nieangażujących tak mocno emocjonalnie).

Dwa słowa o historii

Historia Rokuganu jest poprowadzona bardzo sprawnie. Poświęcono miejsce wyłącznie na najważniejsze wydarzenia – czy raczej kolejne zagrożenia, bo to je opisano najdokładniej. Do pewnego momentu czyta się ją znakomicie. Rozpoczyna ją mit o stworzeniu świata, opowiadający narodzinach dzieci Pani Słońce i Pana Księżyca, co zakończyło się próbą pożarcia swoich potomków przez ojca, walką, ostatecznie zaś upadkiem z Niebios. Siedmioro z tych dzieci zostało głowami Wielkich Klanów – rodzin tworzących przyszły Rokugan. Ósme, Hantei, został cesarzem nowo powstałego państwa.

Przez wieki sądzono, że ostatni z potomków Słońca i Księżyca, Fu Leng, zginął podczas upadku z Niebios, prawda była jednak mroczniejsza. Upadając, przebił się do Jigoku – piekła, gdzie mroczne siły wypaczyły jego umysł i uczyniły złą, ponurą istotą. Fu Leng powrócił na czele armii demonicznych stworzeń, potęgi, z jaką nie mogły się mierzyć nawet zjednoczone siły wszystkich Klanów. Pomoc przybrała nieoczekiwaną postać. Na dwór trafił tajemniczy mnich Shinsei. Obiecał, że jeśli otrzyma pozwolenie, by zabrać siedmioro ludzi i wyruszy z nimi do krainy opanowanej przez złe siły, zdoła pokonać piekielne legiony Fu Lenga. Początkowo nikt nie wierzył w jego słowa, Shinsei zdołał jednak przekonać możnych. Zapis jego rozmowy z cesarzem Hantei stał się podstawą Shintao, oficjalnej religii Rokuganu. Mnich uczynił to, co zapowiedział – z pomocą siedmiorga śmiertelników zdołał pokonać zło i zamknąć je w dwunastu Czarnych Zwojach.

Na kolejnych stronach podręcznika znajduje się opis kolejnych wieków istnienia Rokuganu – opowieść o powstaniu Krain Cienia (przeklętego miejsca zamieszkałego przez oni i inne plugawe istoty), o wyprawie jednego z Wielkich Klanów na zachód (Ki-Rin, którzy po ośmiu wiekach powrócili jako Klan Jednorożca), o kolejnej inwazji demonicznej hordy, jaka doprowadziła do powstania Muru Kaiu, oddzielającego Rokugan od Krain Cienia. Do pewnego momentu lektura jest bardzo przyjemna, odnosi się wrażenie, że została dobrze przemyślana. Niestety, końcówka mocno odstaje od reszty. Świat **Legendy Pięciu Kręgów** został wykreowany z myślą o grze karcianej – widać to wyraźnie właśnie w ostatnich fragmentach jego historii. Zdrada Skorpionów, wojna między Klanami, otwarcie Czarnych Zwojów, powrót Fu Lenga są preludium do kolejnych, dziwacznych wydarzeń. Zabicie w pojedynku Pana Księżyc przez wojowniczkę z Klanu Smoka, otwarcie bram do zaświatów, ponowny powrót już wielokrotnie niszczonych sił przywodzą na myśl kiepskie powieści fantasy. Dwunasty wiek istnienia Rokuganu wygląda tak, a nie inaczej właśnie ze względu na grę karcianą i potrzebę prowadzenia wspólnej linii historycznej. Szczęśliwie, nic nie stoi na przeszkodzie, by zrezygnować z części wydarzeń opisanych w książce lub poprowadzić sesję we wcześniejszych czasach (np. XI wieku).

Podstawy mechaniki

Podstawy mechaniki **L5K** są bardzo proste. Gracz bierze do ręki określoną liczbę kości dziesięciościennych, rzuca nimi, po czym wybiera część z nich i sumuje uzyskane rezultaty, następnie porównuje wynik z Poziomem Trudności. To, iloma k10 wykona test oraz ile z nich może zatrzymać, zależy od charakterystyki postaci. Standardowo liczba rzucanych kości jest równa sumie wartości Cechy oraz Umiejętności, z których wybiera się tyle, ile wynosi ta pierwsza. W zasadach zapisuje się to skrótowo jako XzY („rzuć X kośćmi, zatrzymaj Y z nich"). Normalnie wybiera się najwyższe uzyskane wyniki, choć nie ma takiego obowiązku. W przypadku wyrzucenia „10" rzucający ma prawo do przerzutu i dodania drugiego rezultatu do tej dziesiątki (kolejna „10" oznacza ponowny dorzut). Oczywiście, jest to jedynie podstawowa reguła, na której jest oparty bardziej skomplikowany system.

Przykład: Bohater gracza strzela z łuku. Dysponuje Refleksem równym 4 oraz Łucznictwem na poziomie 2. Oznacza to, że rzuca sześcioma kośćmi, z których wybierze cztery (6z4). MG ustala Poziom Trudności na 15. Gracz rzuca kostkami, uzyskując 1, 6, 5, 1, 9 oraz 10 (przerzut daje 6, co łącznie daje 16). Wybiera 16, 9, 6 oraz 5, co łącznie daje sumę równą 36 – o wiele więcej, niż potrzeba do zdania testu.

Bardzo istotną zasadą jest możliwość stosowania podbić. Gracz może samodzielnie utrudnić sobie test (podnosząc PT o 5 za każde podbicie) by uzyskać jakieś profity (np. trafić w określoną lokację). Przebicie normalnego Poziomu Trudności, lecz nie powiększonego o zadeklarowane podbicia, oznacza rzecz jasna porażkę w całym rzucie.

Charakterystyka postaci składa się, podobnie jak w przypadku wielu gier fabularnych, z Cech, Umiejętności, Zalet i Wad, Technik oraz garści dodatkowych współczynników. Poszczególne Cechy są pogrupowane w pary i przypisane do jednego z czterech Kręgów (piąty, Pustka, nie ma własnej pary). Wartość Kręgu określa poziom niższej z dwóch Cech. Przykładowo, do Ognia są przypisane Inteligencja oraz Zręczność. Postać posiadająca 2 punkty w pierwszej z wymienionych Cech (2 to wartość przeciętna) i 5 w drugiej posiada Ogień o wartości 2. Jeśli podniosłaby Inteligencję do 3, automatycznie o jeden punkt wzrosła by wartość tego Kręgu. Oczywiście, nazwy poszczególnych Kręgów są przypisane żywiołom, czyli Ogniowi, Wodzie, Powietrzu i Ziemi. Ostatni, Pustka, ma nieco inne działanie – pełni funkcję punktów szczęścia, pozwalając bohaterom na dokonywanie niezwykłych czynów.

Bohater

Zabierając się za tworzenie bohatera zgodnie z mechaniką czwartej edycji **L5K** niedoświadczony gracz staje przed nie lada problemem: liczba dostępnych opcji jest po prostu przytłaczająca. Tworzenie postaci jest oparte o serię wyborów – klanu, rodziny, szkoły, (dopiero potem otrzymuje się nieco punktów na poprawę statystyk). Podręcznik zawiera naprawdę wiele opcji, w dodatku bardzo różniących się oferowanymi premiami. Od podjętych decyzji zależą zarówno początkowe mocne i słabe strony bohatera, jak również cechy specjalne, których nigdy nie będzie można zmienić. Dotyczy to zwłaszcza szkół (wojowników, kapłanów shugenja i dworzan) udostępniających pewne sekretne techniki – wybierając jedną z nich, traci się na zawsze możliwość zdobycia innych. Autorzy zostawiają co prawda furtkę w postaci zalety „Uczeń wielu szkół", jednak dostęp do niej jest bardzo trudny, a na dodatek skorzystanie z jej dobrodziejstw jest możliwe dopiero po rozegraniu co najmniej kilku przygód.
Od wybranego klanu i rodziny zależy również charakter bohatera, to jak postrzega świat i jak sam jest postrzegany przez innych. Bushi (wojownik) klanu Kraba będzie najczęściej potężnym, silnym typem walczącym równie chętnie kataną, co wielkim młotem, podczas gdy samuraj Żurawia z rodziny Kakita

może być delikatnym paniczykiem o nienagannych manierach, specjalizującym się w pojedynkach. Oczywiście nie ma problemu z przełamywaniem stereotypów (pomocne są w tym zalety i wady), jednak i tak nie zmieni to tego, jak klan postaci jest postrzegany przez innych mieszkańców Rokuganu, jak będą się zachowywali członkowie jej rodziny ani komu będzie winna lojalność i posłuszeństwo.
To właśnie kodeks bushido, pewne cechy przeniesione do Rokuganu z Japonii czynią tę grę wyjątkową. W klasycznej grze fantasy liczy się wyłącznie skuteczność bohatera – to jak wykona zadanie, ma drugorzędne (albo żadne) znaczenie. W tym systemie sprawa przedstawia się zupełnie inaczej. Bohater jest częścią społeczeństwa żyjącego według mocno określonych reguł. Wymaga się od niego określonego zachowania – w przypadku samurajów postępowania honorowego, odwagi, lojalności względem przełożonych czy też prawdomówności. Ten, kto łamie te zasady, jest piętnowany społecznie. Staje się wyrzutkiem, z którym nikt nie chce mieć nic wspólnego. Grając w **Legendę Pięciu Kręgów** trzeba mieć na uwadze, że wypełnienie misji, owszem, jest bardzo istotne, lecz równie ważne jest to, w jaki sposób grupa osiąga cel.

Podsumowanie

Ciężko wytknąć mi tej grze jakikolwiek poważniejszy błąd. Podręcznik to w pełni kompletna, oryginalna gra fabularna, która bez problemów może sobie poradzić bez jakichkolwiek suplementów. Kwestie, które autorzy przemilczeli, każdy MG powinien bez problemów móc uzupełnić samodzielnie. Jedyne kłopoty, jakie **L5K** może sprawić, mogą wyniknąć z mechaniki – jednak te grupa może samodzielnie wyłapać i wyeliminować (prostymi zasadami domowymi) lub zaakceptować. **Legenda Pięciu Kręgów** z pewnością nie jest grą dla każdego – ograniczenia wynikające ze specyficznych cech świata nie muszą przypaść do gustu wszystkim. Dla fanów średniowiecznej Japonii, twórczości Kurosawy czy miłośników samurajskich anime jest to jednak strzał w dziesiątkę.

Plusy:

- Oryginalna scenografia
- Jakość wydania
- Ilość przydatnego materiału
- Mnogość opcji do wyboru
- Szata graficzna

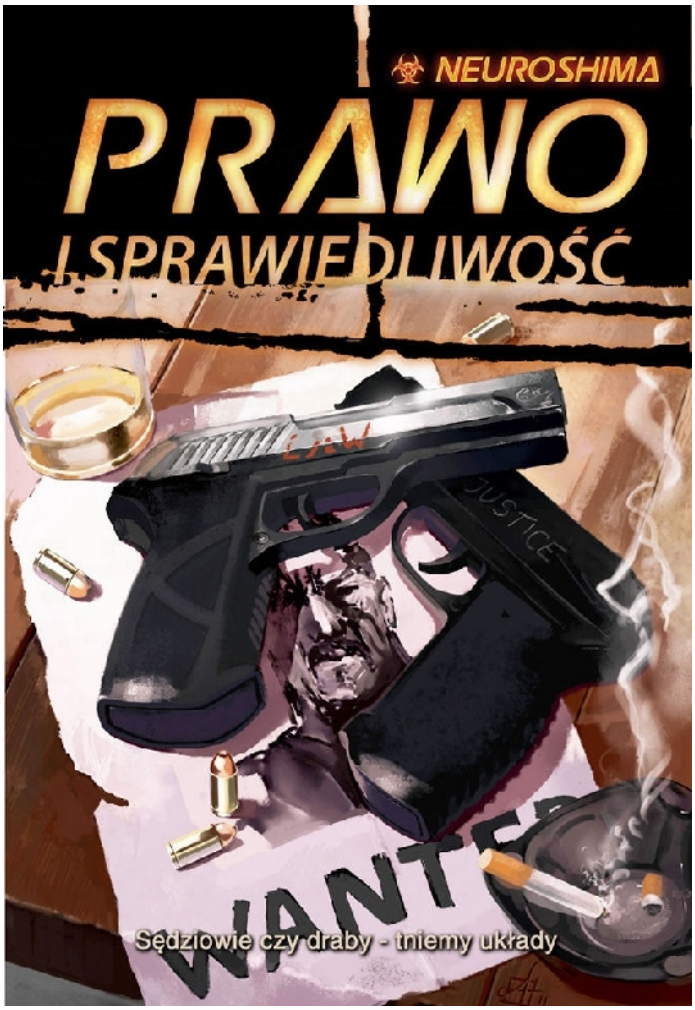
Minusy:

- XII wiek historii Rokuganu
- Skromny bestiariusz

400 stron, twarda oprawa
Cena: 169,95 zł,

Neuroshima: Prawo i Sprawiedliwość

Polityka na gruzach



Całkiem niedawno na rynek RPG trafił osiemnasty już dodatek do **Neuroshimy**. **Prawo i Sprawiedliwość** można by nazwać „krótką rozprawą na temat prawa, sędziów i systemu karnego w postnuklearnym świecie". Z naciskiem na „krótka".

Dodatek – uczciwiej byłoby rzec broszurka – liczy 48 stron; po **Gladiatorze** jest to druga tak mała objętościowo publikacja w całej linii **Neuroshimy**. Forma wydania trzyma poziom, do którego przyzwyczaił nas Portal. Warto jednak odnotować, że wyraźnie poprawiły się redakcja i korekta – nadal można natknąć się na pojedyncze literówki, ale nie są to rażące błędy utrudniające odbiór treści.

Zawartość podzielono na trzy rozdziały, każdy z nich porusza nieco inny aspekt przewodniego tematu dodatku. Z pierwszego rozdziału dowiemy się, kto ustanawia prawo, kto je egzekwuje, jakie są uniwersalne, praktycznie wszędzie spotykane ustalenia

i jak się karze za ich nieprzestrzeganie. Są pośród nich prawdziwe perełki jak Prawo Jednego Naboju: wchodząc do mieściny, deponujesz całą amunicję poza jednym nabojem w komorze nabojowej. Jeśli masz ze sobą więcej żelastwa, zostawiasz je z resztą amunicji, zostając z bronią krótką i jednym nabojem. Dlaczego tak? W normalnych okolicznościach natykając się na kogoś, kto bardzo ciebie nie lubi, zaledwie kilka chwil potrzeba na rozpętanie burzy z opadami ołowiu. Jeśli jednak macie po jednym naboju, nie jest już tak łatwo strzelić – kto wie czy później nie będziesz potrzebował tej jedynej kuli w naprawdę kryzysowej sytuacji? Pomysł perełka. Szkoda, że jest ich tutaj tak mało.

Drugi rozdział to *Teczka Sędziego*. Znajdziemy tu alternatywny sposób tworzenia postaci dla Profesji Sędzia (jakżeby inaczej). Do tego są tu opisy kilku znanych organizacji i ugrupowań spod znaku Gwiazdy Szeryfa. Dzięki temu wiemy, że w Teksasie porządku pilnują spadkobiercy nieśmiertelnego Walkera, w Nowym Jorku mamy NYPD, a w Federacji Gwardię Szlachecką. Przydaje się także informacja o niezorganizowanych i niesformalizowanych The Roadrunners, pilnujących porządku na drogach, noszących odznaki ze Strusiem Pędziwiatrem. Popromiennym Strusiem Pędziwiatrem.

Samych Sędziów też jest kilka rodzajów – można być Łowcą Nagród (w końcu), Szeryfem, Śledczym czy Renegatem. Niestety Cechy, zarówno z pochodzenia, jak i z profesji, są raczej średnie i czasami mocno zlokalizowane – aby działały, musisz być na określonym terenie, poza danym obszarem tracisz bonus. Na koniec dostajemy jeszcze garść Sztuczek.

Ostatni rozdział to kopalnia pomysłów. Wszystkie traktują o Układach, teoriach spiskowych dopasowanych do realiów uniwersum **NS**. Informacje są ogólne, to szkice i pomysły, bez konkretów. Z jednej strony pozostawiają wiele miejsca na własną inwencję, z drugiej większość Mistrzów Gry ma przynajmniej kilkanaście takowych we własnych głowach.

Dodatek **Prawo i Sprawiedliwość** mnie rozczarował. Ta broszurka świetnie nadawałaby się na płatny pdf za 5 złotych, zamiast tego dostaliśmy papierowe wydanie za cenę ponad trzy razy wyższej. Treść niestety nie rekompensuje kosztów – bardzo dużo tu ogólników, mało konkretów. Odnoszę wrażenie, że **PiS** wydano po to, aby utrzymać mit aktywnej linii wydawniczej. Szkoda, bo można było zrobić z tego coś bardziej konkretnego.

Plusy:

- Właściwie tylko dla kolekcjonerów
- Nieliczne perełki i informacje tła fabularnego

Minusy:

- Mało konkretów
- Większość pomysłów to wyręczanie MG na siłę

48 stron, miękka oprawa, cena: 16 zł,

Już za miesiąc kolejny numer