Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

69

czerwiec 2013

SERENISSIMA | ANDROID: NETRUNNER: CYKL GENESIS | QUARRIORS | SPARTACUS: A GAME OF BLOOD AND TREACHERY | SID MEIER'S CIVILIZATION: SŁAWA I BOGACTWO | TAK, MROCZNY WŁADCO! | NAPOLEON'S TRIUMPH | NEVERENDING STORY, CZYLI O SZTUCE KOŃCZENIA | DŁUGA DROGA DO KADATH #19

REBEL.PL
Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier
NR 69, CZERWIEC 2013

Wydawca: REBEL.pl
Redaktor naczelny:
Tomasz 'Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego:
Marcin 'ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz 'Sting' Chmielik
Marcin 'Seji' Segit
Redakcja:
Mateusz 'Darcane' Nowak
Tomasz 'Gambit' Dobosz
Marcin 'Paladyn' Roszkowski
Współpraca:
Rafał Cholewa
Marcin Wełnicki
Ryszard 'Raleen' Kita
Piotr 'Wierzba' Kraciuk
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

Coraz częściej słyszymy o rosnącej popularności gier planszowych. Nowoczesne planszówki nie są wyłącznie specyficznym hobby wąskiej grupy fanów na cyklicznych spotkaniach w klubach. Po tą formę rozrywki sięgają różne grupy znajomych, przyjaciół, rodzice z dziećmi, gimnazjaliści i studenci, znajomi z pracy. O rosnącej popularności „gier bez prądu" czytamy w prasie i słyszymy w audycjach radiowych. To wszystko oczywiście cieszy, aczkolwiek planszówkowemu szałowi coraz częściej towarzyszą także rozmaite zgrzyty. Wynikają one zazwyczaj z wciąż niewielkiej wiedzy na temat tego hobby ludzi „spoza środowiska", którym przyszło na dany temat zrobić reportaż tudzież popełnić felieton. Mamy więc w poczytnych mediach rażące mylenie pojęć albo kampanie społeczne w kontrowersyjny lub co najmniej chybiony sposób używające takich gier jak Scrabble czy Monopoly. W gronie fanów planszówek nierzadko pojawiają się w takich sytuacjach głosy sprzeciwu, kiedy coś co powinno tą formę rozrywki popularyzować, przez czyjąś niekompetencję skutecznie może jej zaszkodzić. Rozmaite wpadki w tego typu publikacjach były i zapewne jeszcze się zdarzą. Nie zmienia to jednak faktu, że świadomość atutów planszówkowego hobby coraz bardziej przenika do społecznej świadomości, a to dla nas – grających może wyjść tylko na dobre.

NR 69, CZERWIEC 2013

SPIS TREŚCI

5 **AKTUALNOŚCI**

… czyli co nowego w świecie gier

7 **BRUTALNY SPORT ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI**

DREADBALL

13 **KUPCY WENECCY**

SERENISSIMA

16 **HACKOWANIE NA CAŁEGO**

ANDROID: NETRUNNER
CYKL GENESIS

19 **KWINTESENCJA LOSOWOŚCI**

QUARRIORS

22 **AVE, DOMINUS, MORITURI TE SALUTANT!**

SPARTACUS: A GAME OF BLOOD AND TREACHERY

26 **SKOKU CYWILIZACYJNEGO NIE BYŁO…**

SID MEIER'S CIVILIZATION: SŁAWA I BOGACTWO

28 **ALEŻ WODZU, CO WÓDZ!**

TAK, MROCZNY WŁADCO!

31 **NEVERENDING STORY**

…CZYLI O SZTUCE KOŃCZENIA

32 **ARKHAM – PRZYBYTEK SZALEŃSTWA**

DŁUGA DROGA DO KADATH #19

37 **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2**

NAPOLEON'S TRIUMPH

REKLAMA

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

NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

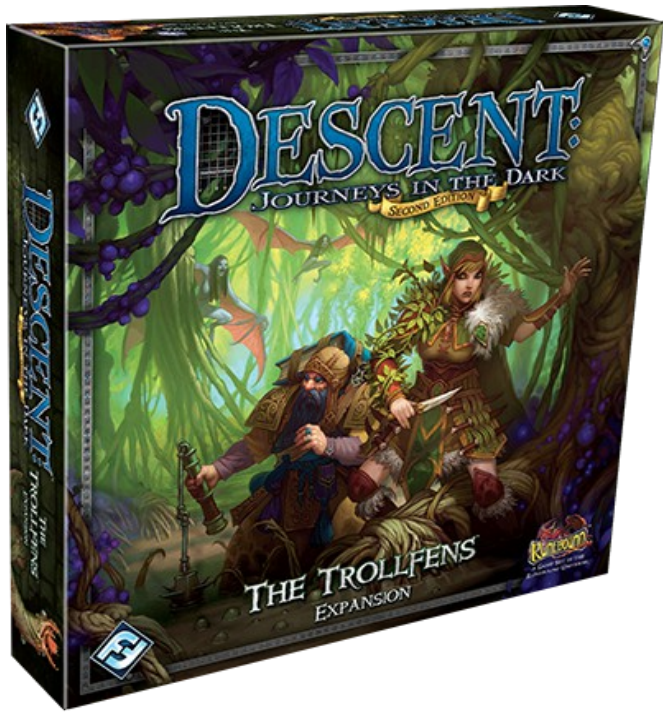
1	(N)	KOLEJKA - OGONEK
2	(N)	KOLEJKA
3	(▼2)	KAMIEŃ GROMU
4	(▼2)	DOBBLE
5	(▲2)	SABOTAŻYSTA
6	(N)	RELIC
7	(▼4)	JUNGLE SPEED
8	(▲2)	WSIĄŚĆ DO POCIĄGU - EUROPA
9	(N)	PALCE W PRALCE
10	(▼5)	OSADNICY Z CATANU
11	(▼2)	TIME'S UP
12	(N)	DESCENT: LEGOWISKO JASZCZURA
13	(▼9)	CARCASSONNE
14	(N)	MUNCHKIN – ED. ROZSZERZONA
15	(-)	DIXIT
16	(▼10)	NIGHTFALL
17	(-)	PAN TU NIE STAŁ
18	(▼6)	NEUROSHIMA HEX: SHARRASH
19	(▼6)	FIGHT! (BRAWL)
20	(▼2)	FASOLKI

AKTUALNOŚCI

W czerwcowym zestawieniu bestsellerów sporo zmian i nowości. Przede wszystkim na dwie pierwsze pozycje rankingu wdarły się **Kolejka** IPN-u i dodatek do niej. To nie tyle nowości, ile powroty na listę. Gry IPN-u cieszą się bowiem na tyle dużą popularnością, że szybko wyczerpuje się ich nakład, a co za tym idzie opuszczają ranking… Aż do kolejnego dodruku. Kolejną nowością, która już wdrapała się na szóstą lokatę, jest **Relic** wydany przez FFG. Gra skazana na sukces z racji użycia mechaniki niezwykle popularnej gry **Talisman** i nie mniej popularnego uniwersum **Warhammera 40000**. Czekamy na polską edycję tego tytułu i nie będzie zaskoczeniem, jeśli ona również zagości w rankingu bestsellerów. Już poza pierwszą dziesiątką mamy **Legowisko Jaszczura**, czyli polską edycję pierwszego dodatku do świetnej przygodówki **Descent: Wędrówki w Mroku**. Widać, że odważna decyzja o polskim wydaniu przeboju FFG była jak najbardziej trafiona.

TRWAJĄ PRACE NAD TRZECIM DODATKIEM DO DESCENTA

Skoro już wspomnieliśmy o **Descencie**, to mamy na temat tej gry interesujące wieści zarówno z kraju, jak i ze świata. Zacznijmy od tych drugich. Jeszcze w nasze ręce nie trafiło drugie rozszerzenie zatytułowane **Labyrinth of Ruin**, a już mamy zapowiedź trzeciego dodatku:**Trollfens**. Będzie to mały dodatekm (lista komponentów porównywalna z **Lair of the Wyrm**, znacznie krótsza od tej z **Labyrinth of Ruin**). W zestawie tradycyjnie znajdziemy nowych bohaterów i potwory, dziesięć dodatkowych modułów planszy wykorzystywanych w nowych scenariuszach, setkę kart i żetonów, a wraz z nimi porcję nowych reguł i dodatkowych atrakcji. Nie zabraknie także nowego poplecznika Pana Podziemi w osobie potężnego trolla Bol'Goretha.



LABIRYNT ZAGŁADY JESZCZE W TYM ROKU

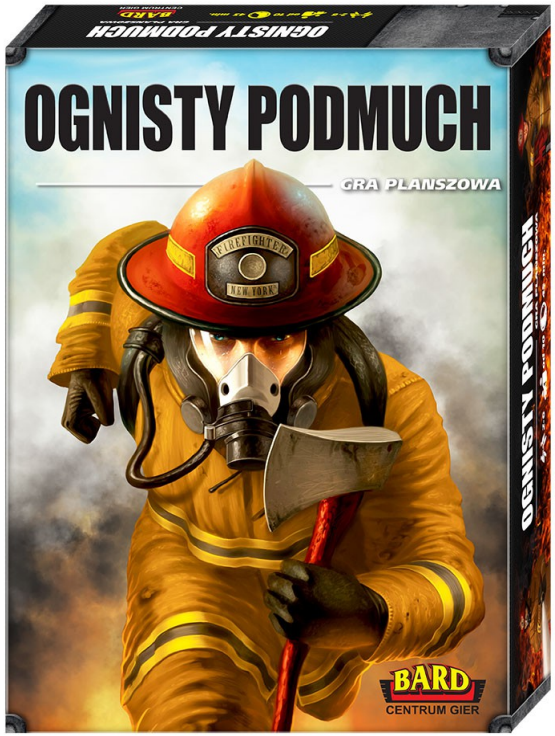
Tymczasem w ramach polskiej edycji **Descenta** jeszcze w tym roku ukaże się drugie rozszerzenie, którego polski tytuł brzmieć będzie **Labirynt Zagłady**. Rozszerzenie wprowadzi nową kampanię, nowych bohaterów, przeciwników, klasy postaci i wiele innych elementów. Akcja osadzona w dotychczas niezbadanych regionach Terrinoth zabierze graczy w podróż po gruzach starożytnego miasta. Ta całkowicie nowa historia, której przebieg kształtuje się zależnie od sukcesów i porażek graczy, złożona będzie z dziewiętnastu przygód.

CO2 OD LACERTY

Nakładem wydawnictwa Lacerta ukazała się polska edycja **CO_2** – oryginalnej gry ekonomicznej dla od 1 do 5 osób. Uczestnicy rozgrywki zarządzają firmami energetycznymi i pracują nad projektami inwestycji związanych z dostarczaniem „zielonej" energii. Celem gry jest powstrzymanie wzrostu zanieczyszczenia atmosfery przy jednoczesnym zagwarantowaniu pokrycia rosnącego zapotrzebowania na energię. Do osiągnięcia tego celu potrzebne są odpowiedni poziom doświadczenia, pieniądze oraz zasoby technologiczne. Organizowane na całym świecie kongresy energetyczne dadzą możliwość wymiany doświadczeń z innymi inwestorami. Jeśli wzrost zanieczyszczenia nie zostanie w porę powstrzymany, wówczas zabawa zakończy się dla wszystkich uczestników rozgrywki.

PLANY WYDAWNICZE BARDA

Wydawnictwo Bard na III kwartał bieżącego roku szykuje trzy nowości. Na przełomie sierpnia i września ukaże się **List Miłosny** (Love Letter), sympatyczna gra imprezowa o wysyłaniu miłosnej korespondencji do księżniczki. W dalszej kolejności na sklepowe półki trafi **Ognisty Podmuch**



(Flashpoint), świetna gra kooperacyjna opowiadająca o ciężkiej pracy straży pożarnej. Pod koniec III kwartału możemy się spodziewać gry **Talat** – abstrakcyjnej strategii dla dwóch lub trzech osób.

10 LAT REBEL.pl

Z okazji dziesięciolecia firmy Rebel.pl w okresie od czerwca do listopada przygotowano szereg atrakcji dla fanów gier planszowych. Turnieje **Wsiąść do pociągu: Europa** organizowane w całym kraju, nowe opcje i udogodnienia dla klientów sklepu internetowego, konkurs z nagrodami, specjalny plebiscyt i uroczyste urodziny w sklepie stacjonarnym w Gdańsku, do tego planowany szereg fantastycznych promocji i wiele innych wydarzeń. Szczegółowe informacje znajdziecie pod adresem http://www.rebel.pl/10lat.

DREADBALL

BRUTALNY SPORT ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI

Firma Mantic Games wciąż znana jest lepiej sympatykom gier bitewnych oraz kolekcjonowania i malowania figurek, niż fanom gier planszowych. Jednak od kilku lat ofertę tego wydawcy regularnie wzbogacają kolejne planszówki. Oczywiście ważnym elementem każdej z nich są plastikowe, szczegółowo wykonane figurki ze świata dwóch bitewniaków wydanych przez Mantic Games (osadzonej w klimatach fantasy **Kings of War** oraz futurystycznej **Warpath**).

Dla wielu sympatyków gier bitewnych wspomniane tytuły stanowią łatwą do opanowania i całkiem grywalną alternatywę dla znacznie popularniejszych systemów wydawanych od wielu lat przez Games Workshop, czyli **Warhammera** i **Warhammera 40K**. Nie trzeba się także specjalnie wysilać, by wśród planszówek z logo Mantic Games dostrzec próby stworzenia alternatyw dla klasycznych tytułów GW, ponieważ zarówno seria produktów **Dwarf King's Hold**, jak i oparta na tej samej mechanice **Project Pandora** przywołują na myśl legendarnego **Space Hulka**. Wydany w ubiegłym roku **DreadBall** to gra oparta o ten sam pomysł co klasyczny **Blood Bowl**, natomiast doniesienia o najnowszym projekcie **DeadZone** natychmiast kojarzą się z leciwą **Necromundą**. Na **DeadZone** musimy jeszcze trochę poczekać, o **Dwarf King's Hold** pisałem w 46. numerze **Rebel Timesa**, natomiast teraz skupię się na grze planszowej **DreadBall**.

Akcja gry **DreadBall** toczy się w futurystycznym uniwersum znanym z gier **Warpath** i **Project Pandora.** To barwny świat zaawansowanych technologii, potężnych korporacji, tajemniczych ras z różnych zakątków galaktyki, międzyplanetarnych wojen, a także najpopularniejszej dyscypliny sportowej, jaką kiedykolwiek wymyślono – rozrywki o nazwie **DreadBall**.

DreadBall vs Blood Bowl - porównania nieuniknione

DreadBall to planszówka oparta o praktycznie ten sam pomysł, co wydany przed laty **Blood Bowl**. Z tego względu nie można uniknąć porównań tych tytułów. **Blood Bowl** to gra, która doczekała się trzech edycji: pierwszej w 1986 roku, ostatniej zaś w 1994. Późniejsze lata to kolejne wydania nowych wersji ogólnodostępnego *Living Rulebooka*. Jak więc widać, **Blood Bowl** ma długą historię i nie brakowało czasu, by przez lata reguły gry zostały solidnie rozwinięte, a niedociągnięcia dopracowane. Oczywiście tym trudniejsze wyzwanie stoi przed **DreadBallem** – zupełnie nowym projektem, który rozwinąć się dopiero zamierza w ciągu najbliższych lat.

O co chodzi w tej grze? Idea jest dość prosta: na boisku stają naprzeciw siebie dwie drużyny, po czym automatyczny mechanizm wystrzeliwuje w obszar rozgrywki specjalną, tytanową piłkę, która ciśnięta przez zawodnika potrafi poruszać się z niewiarygodną szybkością. W grze chodzi o to, by, gromadzić punkty, trafiając piłką w odpowiednie pola na połowie przeciwnika. Rywalizacja zawsze jest niezwykle dynamiczna, walka brutalna, a kontuzje zawodników nierzadko tragiczne w skutkach. Popularność tego sportu przebija wszelkie inne dyscypliny, a co za tym idzie mamy tu przepływ ogromnych korporacyjnych pieniędzy, związanych ze sponsoringiem drużyn, transferami zawodników i prawami do transmisji rozgrywek.

Gra planszowa **DreadBall** przenosi nas w świat tego niezwykłego sportu, gdzie jako trener jednej ze słynnych drużyn poprowadzimy swoich podopiecznych do boju we wspaniałym, widowiskowym i prawdopodobnie bardzo krwawym meczu.

Mając w pamięci jakość wydania wcześniejszych planszówek Mantic Games, **DreadBall** bardzo pozytywnie zaskakuje. Duże, solidne pudełko (świetnie zilustrowane), wewnątrz plastikowa wypraska na elementy – całość robi bardzo dobre pierwsze wrażenie. Wprawdzie wypraska jest o cały centymetr za wąska w stosunku do gabarytów pudełka, lecz to drobne niedopatrzenie wcale nie przeszkadza. W pudełku znajdziemy średnich rozmiarów planszę, która wprawdzie nie jest szczególnie atrakcyjna od strony graficznej, za to jest gruba, solidna, trwała i czytelna. Instrukcja to licząca ponad osiemdziesiąt stron ładnie wydana broszura w

DreadBall vs Blood Bowl - wykonanie, czyli starsze nie znaczy gorsze

Ostatnia edycja **Blood Bowla** trafiła na sklepowe półki blisko dwie dekady temu. Wydawać by się mogło, że taka różnica wieku stawia **DreadBall** na mocno uprzywilejowanej pozycji, jeśli mielibysmy porównywać jakość wydania. Tymczasem okazuje się, że przebój firmy Games Workshop zawiesił poprzeczkę na tyle wysoko, że wydany w ubiegłym roku **DreadBall** musi ustąpić mu pola. Plansza **Blood Bowla** jest większa i zdecydowanie ładniejsza (dochodzą tu jeszcze cieszące oko efektowne plansze dodatkowe). Plastikowe figurki z zestawu podstawowego, mimo że jednoczęściowe, wcale nie wyglądają gorzej od tych, które dostajemy w **DreadBallu**. **Blood Bowl** oferuje nam także praktyczne karty pomocy, których w **DreadBallu** zabrakło. W zasadzie jedyny mankament **Blood Bowla** to dość kiepsko wykonane i podatne na uszkodzenia pudełko. Obie gry mają żetony nadrukowane na zbyt cienkiej tekturze. Ogólnie rzecz biorąc, mimo sporej różnicy wieku, **Blood Bowl** jest grą, która wizualnie prezentuje się zdecydowanie lepiej.

formacie A4. Oprócz tego na komponenty zestawu składają się: arkusze drużyn, kostki, kilkanaście tekturowych żetonów, talia 54 kart oraz figurki. Te ostatnie trzeba samemu posklejać z wielu drobnych części (a najlepiej po sklejeniu także pomalować). Zestaw zawiera dwie drużyny po dziesięciu zawodników (Trontek 29ers reprezentowana przez ludzi oraz Greenmoon Smackers, w której grają orki i gobliny), a także figurkę sędziego i dwie piłki.

Figurki prezentują się całkiem nieźle, aczkolwiek nie oszałamiają ani wzorami, ani liczbą detali. Sporo też z nimi zabawy przed pierwszą rozgrywką, ponieważ elementy przed sklejeniem wymagają oczyszczenia ze sporej ilości nadlewek. Szata graficzna kart jest dość prosta, za to są one praktyczne i czytelne. Dość kiepsko prezentują się żetony, które wykonano z cienkiej tektury. Ogólnie, mimo kilku niedociągnięć **DreadBall** podczas rozgrywki prezentuje się efektownie, a cena podstawowego zestawu jest adekwatna do zawartości pudełka, czego niestety nie mogłem powiedzieć o wcześniejszych planszówkach Mantic Games.

DreadBall vs Blood Bowl - konfrontacja mechanik

DreadBall to nowy projekt, jeszcze niezbyt rozbudowany i dopiero zaczynający się rozwijać. **Blood Bowl** to gra, której reguły ewoluowały, rozrastały i doskonaliły się przez wiele lat na podstawie niezliczonych rozgrywek rzeszy fanów w różnych zakątkach świata. W konsekwencji klasyk firmy Games Workshop obecnie ma do zaoferowania o wiele więcej drużyn, masę reguł opcjonalnych i bardziej rozbudowane reguły rozgrywek ligowych. Nie oznacza to jednak, że **DreadBall** stoi na straconej pozycji. Za projektem wydawnictwa Mantic Games stoi młodość i ciekawe rozwiązania mechaniczne stawiające na prostotę i dynamikę rozgrywki. **DreadBalla** łatwiej się nauczyć, łatwiej wprowadzić nowych graczy, podczas gdy gra niczym nie ustępuje, jeśli chodzi o bogactwo dostępnych opcji taktycznych. Mechanika **DreadBalla** czerpie z **Blood Bowla** pełnymi garściami, podobieństw jest naprawdę sporo: role zawodników, rodzaje akcji, przedwczesne przerywanie tur po nieudanej akcji i wiele, wiele innych. Jednocześnie **DreadBall** daje sporo od siebie, niektóre elementy sympatycznie upraszcza i przyspiesza, wprowadza też rzeczy całkiem nowe, jak karty zdarzeń lub obecny na boisku, poruszany przez obu graczy sędzia, którego pozycja ma wpływ na szansę zauważenia fauli w poszczególnych częściach boiska. Grając w **DreadBalla**, mamy poczucie obcowania z grą bardziej nowoczesną, zainspirowaną sprawdzonymi elementami, a jednocześnie nowatorską na innych polach.

Instrukcja do gry w pierwszej chwili może zaniepokoić swoją objętością. Nie należy jednak obawiać się wspomnianych osiemdziesięciu stron, ponieważ reguły gry nie są szczególnie trudne do ogarnięcia. Objętość instrukcji wynika z dużej liczby ilustracji, a także sporej ilości tekstu związanego nie tyle z samymi zasadami gry, ile z historią tego sportu w świecie **Warpath**, opisem komponentów i prezentacją drużyn. Znaczną część podręcznika zajmuje także opis rozgrywek ligowych oraz specjalnych zdolności zawodników. Innymi słowy, aby rozegrać pierwszy mecz, na szczęście nie musimy przyswajać wszystkiego, co zawarte jest w instrukcji.

Mechanika **DreadBall** działa bardzo fajnie. Na początku rozgrywki obaj gracze rozmieszczają na boisku figurki zawodników. W ustalonym miejscu ustawiania jest także figurka sędziego. Mecz zaczyna się w chwili, gdy na boisko trafia piłka (upada ona w sposób losowy w okolicach środkowej części placu gry). Od tej chwili trwa rywalizacja aż do wyłonienia zwycięzcy, bez żadnych przerw, gdyż w tym sporcie nie ma przerwania akcji nawet w chwili zdobycia punktów (automatycznie nowa piłka wpada na boisko i rozgrywka toczy się dalej). Piłka nigdy

nie opuszcza placu gry (otoczonego przez solidne bandy), nie ma także przerywania rozgrywki w chwili, gdy jakiś zawodnik musi opuścić boisko z powodu przewinienia lub kontuzji.

Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury. Mecz kończy się, gdy każdy z graczy rozegra po siedem kolejek lub wcześniej, gdy jedna z drużyn osiągnie siedmiopunktową przewagę. Punkty zdobywamy, trafiając piłką w jedno z trzech specjalnych pól na połowie przeciwnika. Zależnie od tego, w które z pól trafimy oraz na jakiej pozycji stoi trafiający zawodnik, jednorazowo można zainkasować od jednego do czterech punktów. Podczas każdej tury mamy możliwość aktywowania kilku zawodników i wykonania przez nich różnego typu akcji (biegi przez boisko, bezpardonowe przeciskanie się między rywalami, podania, przechwyty, faule i tak dalej).

Poszczególni zawodnicy różnią się przydzieloną im rolą w drużynie oraz indywidualnymi zdolnościami. Charakterystyka każdego z nich opisuje jego mobilność, siłę fizyczną, refleks, wyszkolenie, opancerzenie i zdolności specjalne. Większość cech przyjmuje wartości od 2+ do 5+, co oznacza minimalny wynik na kostce sześciościennej wymagany do odniesienia sukcesu (zatem im niższa wartość, tym lepiej). Wykonując rozmaite akcje, musimy wykonywać testy cech, rzucając pulą kostek sześciościennych, porównując wyniki z odpowiednią cechą i zliczając liczbę wyrzuconych sukcesów. Dodatkowo szóstki zazwyczaj pozwalają na wykonanie przerzutu. O tym czy i jak dobrze akcja się powiodła, decyduje łączna liczba sukcesów, natomiast ewentualne modyfikatory testów zawsze odnoszą się do liczby kostek, którymi rzucamy, a nie do minimalnej wartości, jaką trzeba wyrzucić. Trzeba przyznać, że działa to bardzo dobrze, a zaproponowane reguły wykonywania poszczególnych akcji są intuicyjne i szybkie.

Nie zmienia to jednak faktu, że liczba dostępnych zagrań i związanych z nimi reguł jest dość spora, a poszczególni zawodnicy nie dość, że mają inny repertuar dostępnych akcji, to jeszcze te same zagrania potrafią wykonywać niekiedy ze specjalnymi przywilejami. Sprawia to, że przy pierwszych rozgrywkach dość często będziemy posiłkować się instrukcją, by przypomnieć sobie działanie niektórych reguł oraz wartości cech poszczególnych zawodników. Tutaj bardzo pomocna by była ściągawka ze skrótem reguł, opisem rodzajów akcji i charakterystykami zawodników. Tego typu karty pomocy są dość powszechnym elementem w grach, w **DreadBallu** niestety ich zabrakło.

Liczba dostępnych akcji w turze uzależniona jest od wielu czynników: puli posiadanych przez gracza żetonów akcji, kart na ręku, a także powodzenia akcji już wykonanych (przykładowo zdobycie punktów lub utrata piłki automatycznie kończy naszą turę, nawet jeśli mieliśmy jeszcze żeto-

DreadBall vs Blood Bowl - co przyniesie przyszłość?

Jak wynika ze wcześniejszych porównań: **DreadBall** nie wygląda tak ładnie, jak **Blood Bowl**, lecz pod względem zaproponowanej mechaniki rozgrywki jest godnym rywalem dla klasyka Games Workshop. Dodatkowym atutem produktu Mantic Games jest oczywiście wsparcie wydawcy. **DreadBall** jest dostępny w sklepach, zapowiadane są kolejne rozszerzenia, nowe drużyny, dodatkowe zasady i szereg innych atrakcji. **Blood Bowl** od lat nie ma takiego wsparcia. Grę trudno jest dzisiaj kupić, a jej wydawca skupiony jest na rozwoju innych produktów. Od pewnego czasu krążą plotki o nowej edycji **Blood Bowla**, jako kolejnego produktu w ramach wydawanych co dwa lata przez Games Workshop tzw. *mystery boxów* (**Space Hulk** w 2009 roku, **Dreadfleet** w 2011, kto wie, czy w tym roku nie będzie to właśnie **Blood Bowl**?). Takie wznowienie z pewnością zrobiłoby na nowo wiele szumu wokół tej gry, aczkolwiek prawdopodobnie na bardzo krótko (wspomniane wznowienia z lat ubiegłych wydane zostały w limitowanym nakładzie i bez jakichkolwiek rozszerzeń w przyszłości). Abstrahując od plotek: w tej chwili przyszłość **DreadBalla** wygląda bardzo obiecująco, a dalsze losy leciwego **Blood Bowla** są stoją pod wielkim znakiem zapytania.

ny do wykorzystania). Skoro już o kartach wspomniałem, dodają one sporo uroku rozgrywce, m.in. dając graczom możliwość wykonania dodatkowych akcji, oraz wprowadzając rozmaite zdarzenia na boisku.

Rozgrywka jest niezwykle dynamiczna i emocjonująca. Kostkami turla się bez przerwy, co może sugerować, że gra jest mocno losowa. Oczywiście nie brakuje kompletnie zaskakujących sytuacji, niewykorzystanych okazji tudzież fantastycznych zagrań, które teoretycznie nie miały prawa się udać. Jednak niezależnie od kostek podczas rozgrywki trzeba kombinować naprawdę sporo, umiejętnie szacować ryzyko, rozważnie ustalać kolejność aktywowania zawodników, a także np. skutecznie faulować wtedy, gdy sędzia jest daleko i jest spora szansa, że nie zauważy naszych poczynań. Taktyka dość znacząco zmienia się zależnie od tego, którą z dostępnych drużyn zdecydujemy się zagrać.

Zestaw podstawowy **DreadBalla** zawiera dwie drużyny, w chwili, gdy piszę ten tekst, w osobnych zestawach są do nabycia dwie kolejne, a wydawca już szykuje cztery następne. Jak widać, na razie liczba dostępnych teamów nie oszałamia, lecz już wkrótce się to zmieni. Oprócz tego możemy zakupić także inne akcesoria – efektowne plansze boiska wykonane z plastiku lub laminowanego metalu, pojedyncze modele słynnych zawodników (używanych w rozgrywkach ligowych, o których za chwilę), dodatkowe talie kart, kostki, kalkomanie na figurki i inne elementy. Jeżeli chodzi o zestawy z dodatkowymi drużynami, to w ramach ciekawostki dodam, że sprzedawane są w plastikowych pudełkach na kasety VHS (pamiętacie je?). Pomysł jest niestety chybiony. Wprawdzie są solidne i trwałe, lecz w przypadku niektórych drużyn, po sklejeniu modeli, nie da się już takiego pudełeczka wraz z figurkami zamknąć.

Prawdziwą wisienką na torcie w regułach **DreadBalla** jest możliwość toczenia rozgrywek ligowych. Każdy z graczy organizuje swoją drużynę, szykujemy tabelę rozgrywek i na kolejnych spotkaniach rozgrywamy kolejki meczy, jedną po drugiej. Każdy z graczy ma swoją drużynę rozpisaną na specjalnej karcie. Kolejne rozgrywki sprawiają, że nasi zawodnicy zdobywają doświadczenie, a wraz z nim nowe umiejętności, co czyni ich coraz skuteczniejszymi i uwielbianymi przez fanów. Liga ma jednak blaski i cienie: krwawa rywalizacja sprawia, że w każdym sezonie zdarzają się kontuzje śmiertelne w skutkach, a zmarłych zawodników trzeba w drużynie zastąpić nowymi. Sukcesy teamu przekładają się na wpływy od sponsorów, to zaś daje nam różne możliwości wzmocnienia drużyny w następnych meczach, przede wszystkim transfery kolejnych zawodników – zwykłych żółtodziobów lub wielkich gwiazd, zależnie od posiadanego budżetu i naszego pomysłu na drużynę.

Rozgrywki ligowe dają dużą elastyczność, wiele interesujących opcji i znacząco ubarwiają zabawę, o ile rzecz jasna możemy sobie pozwolić na w miarę regularne spotkania w stałym gronie. Reguły ligi nie są jednak szczególnie rozbudowane, i to, co oferują pomiędzy meczami, pozostawia pewien niedosyt. Pamiętajmy jednak, że **DreadBall** to nowa gra i wraz z zapowiedzianym już drugim sezonem możemy spodziewać się kolejnych atrakcji, które wzbogacą nasze rozgrywki. Oprócz wspomnianych już nowych drużyn nie zabraknie kolejnych gwiazd, jak również dodatkowych reguł, które ubarwią zarówno rywalizację w pojedynczych meczach, jak i w rozgrywkach ligowych. Przyszłość **DreadBalla** zapowiada się bardzo interesująco.

DreadBall to solidny, przemyślany i dopracowany produkt. Pozwala rozegrać szybkie, dynamiczne i emocjonujące mecze, po których mamy ochotę na kolejne. Gra wydana jest solidnie (mimo kilku wspomnianych wcześniej mankamentów), aktywnie wspierana i rozwijana przez wydawcę, do tego, biorąc pod uwagę zawartość podstawowego zestawu, ma całkiem uczciwą cenę. Koszt dodatkowych drużyn (po 70 zł każda) także jest do przyjęcia. Gorzej jest z pojedynczymi figurkami słynnych zawodników – każda z nich kosztuje średnio 25 zł, a są to niestety w większości przypadków modele mało ciekawe wizualnie. Ważne jest jednak to, że już na starcie otrzymujemy kompletne, dobrze działające reguły rozgrywek ligowych, którym, owszem, przyda się rozbudowa, lecz na początek zdają egzamin.

Plusy:
Solidne wydanie
Dobrze napisana instrukcja
Znakomita dynamika rozgrywki
Przemyślana, dobrze działająca mechanika
Reguły rozgrywek ligowych
Minusy:
Figurki mogłyby być ładniejsze
Brak kart pomocy
Na chwilę obecną mało drużyn (ale to się powinno szybko zmienić)

Liczba graczy: 2 **Wiek: 7+**

Czas gry: ok.90 minut **Cena: 219,95zł**

Od początku wiadome było, że gra będzie musiała się zmierzyć z legendarnym klasykiem, który do dzisiejszego dnia na całym świecie ma pokaźne grono fanów, czyli leciwym **Blood Bowlem**. **DreadBall** wychodzi z tej próby z podniesionym czołem, jest godną alternatywą. Ma niedociągnięcia, wymaga rozwoju, lecz posiada także niezwykle mocne strony: łatwe zasady, świetną dynamikę rozgrywki i solidnie dopracowaną mechanikę. Polecam gorąco!

Zobacz także:

- **DWARF KING'S HOLD (RT #46)**
- **ABADDON (RT #59)**
- **DREADFLEET (RT #50)**

SERENISSIMA

KUPCY WENECCY

Naturalnym etapem w każdym hobby jest interesowanie się coraz bardziej wymagającymi segmentami rozrywki. W przypadku miłośników gier planszowych objawia się to poszukiwaniem trudniejszych, bardziej rozbudowanych i często nastawionych na rywalizację pozycji. Graczom zależy na taktycznym lub strategicznym wyzwaniu oraz możliwości wykazania się umiejętnościami i doświadczeniem. Stąd też wielokrotnie słyszałem prośby o polecenie odpowiedniej do tego celu planszówki. Dwa tytuły, które wymieniam bez zastanowienia, to **Gra o tron** oraz **Serenissima**.

Serenissima jest najbardziej znanym dziełem francuskiego projektanta i artysty Dominique'a Ehrharda, autora m.in. gier **Boomerang**, **Lascaux** i **Sylla**. To stosunkowo skomplikowana gra ekonomiczna z mechaniką zarządzania zasobami. Gracze wcielają się w przedstawicieli renesansowych potęg handlowych basenu Morza Śródziemnego, a ich zadaniem jest przejęcie kontroli nad ważnymi portami w regionie i pomnażanie bogactw poprzez ustanawianie korzystnych połączeń handlowych.

Najjaśniejsza Republika Wenecka

Historyczna warstwa gry nie jest jedynie pretekstem. Wskazuje na to już sam tytuł, gdyż „serenissima" jest synonimem piętnastowiecznej republiki Wenecji i oznacza w języku włoskim „najjaśniejszą". Wiele elementów **Serenissimy** zostało stworzonych z dbałością o renesansowy nastrój gry, a część zasad ma za zadanie odwzorować fakty historyczne. Przykładem tego ostatniego są reguły dotyczące zmęczenia żeglarzy, będących jednocześnie żołnierzami.

Centralnym elementem rozgrywki jest duża, składana na sześć plansza, przedstawiająca Morze Śródziemne i jego wybrzeże. Całość jest wyraźnie stylizowana na piętnastowieczną mapę. Świadczą o tym nie tylko wyjątkowo estetyczna róża wiatrów (pełniąca jednocześnie rolę toru inicjatywy), kolorystyka przywodząca na myśl pożółkły papier, ryciny przedstawiające lokalną architekturę, florę i faunę, lecz również klimatyczne przekłamania w przebiegu linii brzegowej. Warto wspomnieć, że jest to bardzo solidnie wykonana, gruba i odporna na zużycie plansza.

Pozostała zawartość pudełka nie odbiega od planszy ani jakością wykonania, ani stylem ilustracji bądź kolorystyką. Uwagę przyciągają weneckie dukaty z grubej tektury, podobne do autentycznych monet z pierwszej połowy XV wieku, ozdobione łacińską sentencją z księgi trzymanej przez

Lwa św. Marka, który do dziś jest symbolem Wenecji. Estetycznie wykonane są również karty portów i doży. Listę elementów domyka instrukcja, piętnaście galer (niestety plastikowych), ponad dwieście drewnianych, różnokolorowych żetonów (symbolizujących żeglarzy oraz przewożone towary) i pięć kości odpowiadających za rezultat bitwy. Jedynie te ostatnie, „pirackie" kości, nie pasują do estetyki gry.

W celu uzyskania spójności kolorystycznej żetonów zdecydowano się na mało zróżnicowaną paletę barw. Dominują ciepłe kolory – pomarańczowy, żółty, czerwony i brązowy, a także różowy i fioletowy. Nie ma w tym nic złego, pod warunkiem, że jesteśmy w stanie zapewnić wystarczające oświetlenie. Niektóre żetony są bowiem bardzo podobne do siebie i przy przekłamującym sztucznym oświetleniu mogą się mylić.

Nie będę szczegółowo opisywał przepięknej ilustracji z wieka pudełka oraz wyjątkowo dobrze wykonanego składu przejrzystej i bogato ilustrowanej instrukcji. Mogę za to bez wahania stwierdzić, że **Serenissima** jest jedną z najlepiej wydanych gier, z jakimi miałem do czynienia. Jej szata graficzna nie tylko stoi na wysokim poziomie, lecz również doskonale współgra z tematyką tytułu. Ciekawostką jest, że za oprawę wizualną gry odpowiedzialny jest sam Dominique Ehrhard, projektant tytułu.

Polityka zrównoważonego rozwoju

Istotą gry jest taktyczne przemieszczanie swoich galer z żołnierzami i towarami po podzielonym na sektory Morzu Śródziemnym. Jednocześnie długofalowym, strategicznym celem jest zgromadzenie odpowiedniego bogactwa i rozwój handlowego imperium poprzez przejmowanie kluczowych portów. Ważnym aspektem jest przy tym niepewność co do momentu, w którym zakończy się partia. Dzięki temu gracze są zmuszeni do rozważnych decyzji i przemyślanego rozwijania swojej sfery wpływów.

Ruchomy koniec rozgrywki jest jednym z wielu usprawnień wprowadzonych w poprawionej edycji gry. Pierwsza wersja **Serenissimy** miała jeszcze bardziej rozbudowane zasady i zawierała elementy licytacji, na czym cierpiała płynność zabawy. Licytacja zapewniała jednak tytułowi odpowiednią dozę losowości i myślę, że zmienna liczba tur jest poniekąd próbą zrekompensowania tego czynnika. Niestety, takie rozwiązanie ma swoje wady – w skrajnych sytuacjach rund może być zbyt mało, przez co gracze nie zdążą rozwinąć skrzydeł i nacieszyć się zabawą. Zważywszy na to, że jedna partia zajmuje nawet do dwóch godzin, trudno sugerować w takim wypadku kolejną potyczkę.

To jednak drobiazg w porównaniu z zaletami mechaniki **Serenissimy**. Przede wszystkim reguły dotyczące handlu są realistyczne i ekonomicznie poprawne. Sprzedaż i zakup towarów nie odwzorowuje bowiem ruchów rzeczywistych dóbr, lecz proces ustanawiania handlowych połączeń i monopolów. Dzięki temu gra jest bardziej przewidy-

walna i pozwala na planowanie na wiele tur naprzód. Mistrzowsko rozwiązano również problem konfliktów zbrojnych. Prowadzenie wojny jest ryzykowne, lecz w wielu przypadkach konieczne. Dzięki temu gracze z jednej strony angażują się w potyczki, a z drugiej nie dążą stale do wyniszczenia wroga. Mimo to rozważne inwestowanie w potencjał bojowy potrafić przynieść znaczące korzyści, a odniesienie zwycięstwa w ten sposób jest trudniejsze, lecz bardzo satysfakcjonujące.

Istotą gry wydaje się uzyskanie równowagi pomiędzy trzema wartościami: potencjałem zbrojnym (kupowanie galer i żeglarzy, budowanie fortów oraz zatapianie flot przeciwników), siłą imperium (przejmowanie, obrona i rozwój portów) oraz handlem z innymi miastami (co przynosi natychmiastowe korzyści). Nie ma jednak jednej odpowiedzi na pytanie, jak ten balans powinien się rozkładać. To, która z wartości jest w danym momencie najważniejsza, zależy od działań oponentów, a gracz, który najszybciej zrozumie zasady trwającej rozgrywki, najprawdopodobniej odniesie sukces.

Vae victis, gloria victis

Zasługującym na szczególne uznanie atutem **Serenissimy** są zasady poprawiające sytuację najsłabszych graczy. W stosunku do poprzedniej edycji ograniczono możliwość stosowania blokady morskiej, a inwestowanie w działania wojenne wyklucza efektywny handel. Ponadto znacznie osłabiony gracz może liczyć na dodatkową szansę zainwestowania w galery, tak by nową turę rozpoczął już w lepszej sytuacji. Wreszcie gra wprost uniemożliwia całkowite wyeliminowanie kogoś z rozgrywki poprzez przejęcie wszystkich jego portów – ostatniego miasta gracza nie wolno zdobywać.

Powyższe reguły pozwalają cieszyć się z **Serenissimy** w dowolnym momencie rozgrywki. Nawet najsłabszy gracz ma możliwość odbicia się od dna, a samo przeszkadzanie rywalom i powolne zdobywanie wpływów jest dość proste. Dzięki temu, pomimo względnie wysokiego stopnia trudności rozgrywki, również początkujący gracze mogą dobrze bawić się przy tej planszówce. Nie uświadczymy w niej również efektu śnieżnej kuli, w którym najsilniejszy gracz rozwija się najszybciej i jeszcze bardziej zwiększa dystans do swych rywali.

Niemały wpływ na ten stan rzeczy ma kapitalnie napisana, klarowna instrukcja. Zasady gry są bardzo logiczne i uporządkowane, lecz jednocześnie dość liczne. Dlatego tak ważny jest sposób ich przedstawienia. Instrukcja staje na wysokości zadania i z kodeksową precyzją wyjaśnia poszczególne elementy rozgrywki, wspierając się ilustrowanymi przykładami. Żaden szczegół nie został pominięty i nawet dość oczywiste dla planszów-

Plusy:
Piękna oprawa graficzna i wysoka jakość wydania
Zrównoważone i uporządkowane zasady gry
Ciekawa tematyka i współgrające z nią reguły
Możliwości taktyczne i strategiczne
Minusy:
Brak polskiej instrukcji
Rozgrywka może być zbyt krótka

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+

Czas gry: 60-120 minut Cena: 145,00zł

kowego weterana aspekty zabawy zostały przystępnie opisane.

Serenissima prezentuje równy i jednocześnie bardzo wysoki poziom realizacji. Widać wyraźnie, że każda reguła ma swoje zadanie i cel do zrealizowania oraz że nic nie zostało tu pozostawione przypadkowi. O kunszcie i świadomości projektanta świadczy też poziom instrukcji. Gra zasługuje na uznanie również dlatego, że świetnie zaprojektowane zasady idą w parze z jakością wydania, trwałością poszczególnych elementów i graficzną spójnością. Jakby tego było mało, otrzymujemy tytuł nawiązujący do ciekawego okresu historycznego i wyjątkowego regionu. Gdybyśmy w **Rebel Times** nadal przyznawali planszówkom punkty, **Serenissima** otrzymałaby najwyższe noty.

Zobacz także:

- **GRA O TRON (RT #54)**
- **KUPCY I KORSARZE (RT #43)**
- **7 CUDÓW ŚWIATA (RT #51)**

ANDROID: NETRUNNER
CYKL GENESIS

HACKOWANIE NA CAŁEGO

Minęło ponad pół roku od premiery karcianki **Android: Netrunner**. Przez ten czas Fantasy Flight Games uraczyło fanów sześcioczęściowym **Genesis Cycle**. Przydatność poszczególnych rozszerzeń musicie ocenić sami na podstawie list kart i własnych preferencji względem frakcji. Ja chciałbym podsumować najciekawsze zmiany wprowadzone przez **Genesis**.

Korporacje

Genesis Cycle zapewnił przede wszystkim sporo nowych agend wartych 1-2 punkty. Obecnie, tworząc deck korporacji, większość graczy wykorzystuje agendy warte maksymalnie 2 punkty. Taka konstrukcja minimalizuje ryzyko szybkiego zwycięstwa runnera dzięki dwóm bądź trzem szczęśliwym skokom. Przy takim układzie, aby wygrać, runner musi przejąć minimum cztery agendy.

Weyland

Nowa *identity* zapewnia odnawialne kredyty na rozwijanie LOD-ów, co w połączeniu z *Commercialization* (kredyty za znaczniki) oraz *Trick of Light* (z Jinteki, przenoszenie znaczników) podsuwa ciekawe rozwiązania. W grze pojawiły się także nowe LOD-y, które za znaczniki *advancement* zwiększają liczbę subrutyn. Wciąż największą popularnością w tej frakcji cieszą się talie oparte na *Scorched Earth* oraz rozwijaniu agend w obrębie

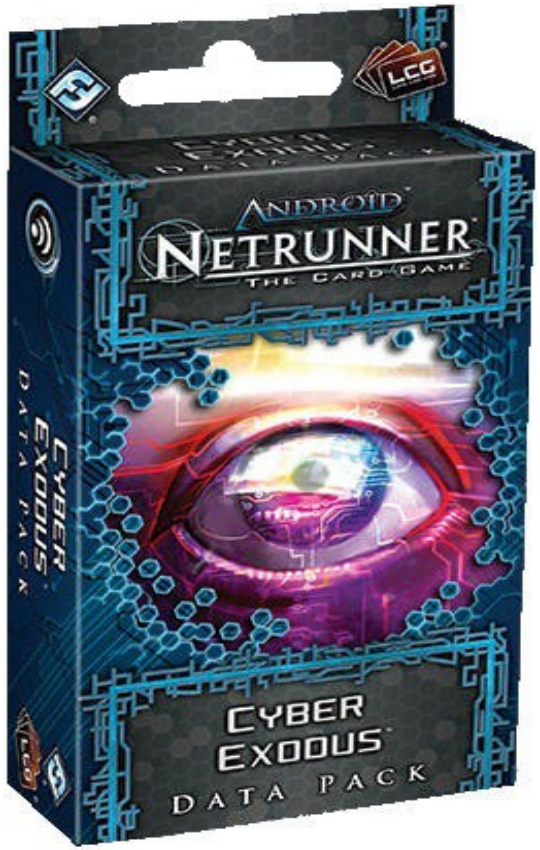
jednego superserwera, w związku z czym większość kart z **Genesis** nie jest zbyt popularna. Zapewne wraz z pojawieniem się nowych kart manipulujących *advancement* ta tendencja ulegnie zmianie.

NBN

Nowa *identity* pozwala zmniejszyć talię do 40 kart. W połączeniu ze słabymi LOD-ami i nisko punktowanymi agendami jest to bardziej zagrożenie niż korzyść. Także talia *Noise* oparta na zrzucaniu kart może przekreślić szanse na zwycięstwo. W dodatkach pojawiło się sporo dodatkowych sposobów na tagowanie (*Midseason Replacements!*), zatem także w tej frakcji często pojawia się combo wykorzystujące *Scorched Earth*. Na uwagę zasługują dwie mocne karty wspierające ekonomię – *Pop-up Window* oraz *Marked Accounts*.

Jinteki

Ta frakcja otrzymała zdecydowanie najciekawszą identity, otwierającą możliwość grania „horyzontalnego". Niestety podstawowy mechanizm działania frakcji, czyli zadawanie obrażeń i dążenie do wypłaszczenia runnera, wciąż działa dość kiepsko, co czyni z Jinteki najsłabszą frakcję. Widać również ciekawe tendencje – dodawanie kart pozwalających na manipulacje LOD-ami (*Sunset*, *Midori*) i rozwijanie elementu zaskoczenia. Jinteki otrzymało również dwie świetne agendy: *Braintrust* (wspomaga ekonomię) oraz *Fetal AI* (działa jak pułapka). Warto wspomnieć również o *Whirlpool*, który otwiera możliwość tworzenia śmiercionośnych zasadzek.



Haas-Bioroid

Nowa *identity* obecnie jest gorsza od tej z podstawki. Z całą pewnością będzie częściej wykorzystywana, gdy w dodatku **Creation & Control** pojawi się większa ilość LOD-u typu *bioroid*. Nadal rozwijany jest mechanizm pozbawiania klików (*Ruhr Valley*, *Eli*, *Viper*). Dodatkowo HB otrzymało świetne wsparcie dla prężnie działającej ekonomii w postaci *Eve Campaign* oraz *Green Level Clearance*. Zdecydowanie najlepszą kartą z tej frakcji jest *Mandatory Upgrades* – agenda oferująca dodatkowy klik. Wcześnie zapunktowana z reguły pozwala na zwycięstwo korporacji. Decki Haas-Bioroid są obecnie jednymi z najmocniejszych. Równowaga z pewnością zostanie zachwiana jeszcze bardziej po premierze **Creation & Control**.

Runner

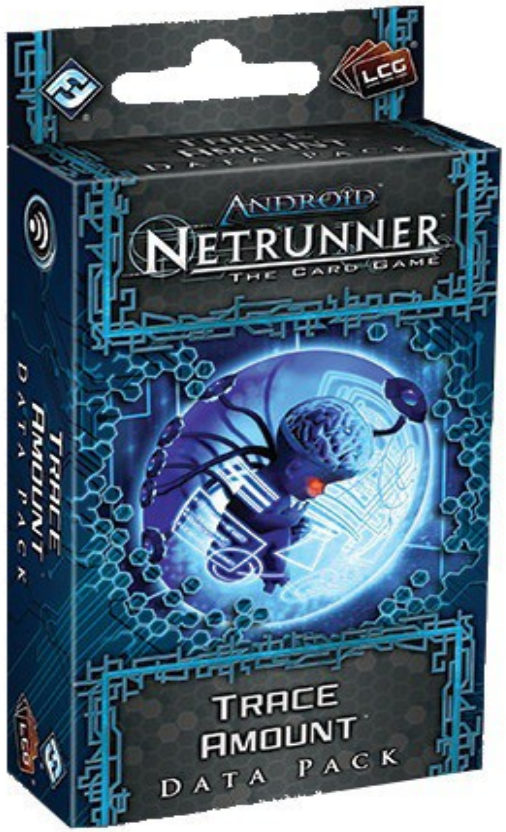
W **Genesis Cycle** łatwo wybrać trzy najlepsze karty neutralne dla runnera – wystarczy zwrócić uwagę, które z nich wykorzystywane są najczęściej. *Kati Jones* to solidne wsparcie ekonomiczne dla cierpliwych graczy. *Plascrete Carapace* pojawia się na stole bardzo często – stanowi m.in. kontrę dla *Scorched Earth*. Z kolei *Dyson Mem Chip* oferuje dodatkowy link i pamięć, której nigdy za wiele.

Shaper

Nowy Shaper pozwala na stworzenie talii 40 kart – z reguły łączy się z dobieraniem kart, by jak najszybciej rozbudować swój rig. Do *Maker's Eye* dołączył *R&D Interface* – widać, że projektanci stawiają w tej talii na atak na R&D. Najciekawszą kartą jest jednak *Personal Workshop*, który pozwala na przechowywanie kart i wykorzystanie ich w kluczowym momencie. Niestety Shaperzy są obecnie najsłabszą frakcją. **Creation & Control** z pewnością odwróci ten trend.

Anarch

Nowa *identity* wiąże się z jednym z motywów przewodnich tej frakcji, którym jest trashowanie kart (*Whizzard*, *Imp*). Odkąd do Medium z podstawki dołączyły *Nerve Agent* i *Retrieval Run*, korporacja musi ostro bronić serwerów centralnych. Ciekawą kartą jest *Data Leak Reversal*, pozwalająca zrzucać karty z talii korporacji, gdy runner ma taga – czas pokaże czy, będzie wykorzystywana w większej liczbie decków. Obecnie jej stosowanie może być dość ryzykowne, ze względu na dużą ilość talii ze *Scorched Earth*.



Criminals

Ciekawa *identity* pozwala na bardzo szybkie otwarcie i rozbudowanie swojej ekonomii. Pojawiły się również nowe karty wspomagające atak na HQ (*HQ Interface* i *Pheromones*) oraz bazujące na takich atakach (*Emergency Shutdown*). Rozwijany jest także element derezowania LOD-ów (wspomniany już *Emergency Shutdown*, *Crescentus*). Karty frakcyjne z **Genesis Cycle** nie są zbyt mocne, lecz Criminals nie potrzebowali solidnego wsparcia – ich talie nadal często pojawiają się wśród zwycięzców turniejów.

Podsumowanie

Genesis Cycle udowodnił, że popularność i wysokie notowania **Netrunnera** na Board Game Geek to nie przypadek bądź hype. Gra w wersji podstawowej była rewelacyjna, a dodatki wprowadziły mnóstwo ciekawych rozwiązań i kombinacji. Na razie wśród frakcji dominują Criminals oraz HB/Weyland. Co będzie dalej?

Na horyzoncie widnieje **Creation & Control**, pierwszy większy dodatek rozwijający frakcje Shaperów i Haas-Bioroid. Z pewnością mocno zamiesza w netrunnerowym światku.

Zobacz także:

- **ANDROID: NETRUNNER (RT #66)**
- **ANDROID (RT #20)**
- **WARHAMMER: INWAZJA (RT #30)**

QUARRIORS

KWINTESENCJA LOSOWOŚCI

Od pewnego czasu na rynku planszówek można zaobserwować wzrost popularności gier z gatunku *Deck Building*. **Dominion** to klasa sama w sobie, i to chyba on jest najbardziej znanym przedstawicielem gatunku. Zaraz za nim jednak podążyły takie tytuły jak **Thunderstone**, **Nightfall** i inne. Z jednej strony to nawet fajnie, lecz z drugiej, im jest ich więcej, tym mniejsze różnice w mechanice. Powoli dochodzimy do momentu, gdzie gry z gatunku *Deck Building* będzie odróżniać od siebie tylko setting. A to dobrze nie wróży.

Niczym grom z jasnego nieba w *Deck Building* uderzyła firma WizKids z grą **Quarriors**. Pomysł, jaki projektanci Mike Elliott i Eric M. Lang zaprezentowali światu, nie może być nazwany powiewem świeżości. To najzwyczajniej w świecie jeden wielki huragan świeżości. Oto bowiem *Deck Building* zamienił się w *Dice Building*. Karty zamieniły się w kostki. Co za tym idzie nieco zmieniły się też zasady.
Choć trzon rozgrywki w **Quarriors** stanowią kości, to jednak znajdziemy w grze również karty, choć służą one jedynie do opisania kostek używanych w trakcie rozgrywki. Mamy tu trzy rodzaje kości/kart: podstawowe, stwory i czary. Podstawowe karty są trzy. Stworów i czarów, jako stanowiących trzon rozgrywki, jest więcej, a ponadto każdy stwór i czar występuje w trzech wariantach mocy.

Przed rozpoczęciem gry na stole wykłada się trzy karty podstawowe, siedem stworów (przy czym każdy z nich może się pojawić tylko raz) oraz trzy czary (z takim samym zastrzeżeniem jak przy stworach). Każda karta zawiera zestaw informacji. Główna to rozpiska ścianek występujących na przypisanych do niej kostkach. Znajdziemy tam także dokładny opis karty i wyjaśnienie specjalnych symboli oraz zdolności, jakie oferują. Dodatkowo zaniewidzimy tam również koszt potrzebny do zakupu kostki przypisanej do tej karty, a także, w przypadku stworów, liczbę punktów zwycięstwa, jakie możemy za nie dostać. Po rozłożeniu kart na każdej kładzie się zestaw kostek, który jest do niej przypisany. Do każdego stwora i czaru przypisano pięć kości. Do dwóch kart podstawowych więcej, natomiast do trzeciej podstawowej (zwanej Portalem) znowuż tylko pięć.

Każdy z graczy otrzymuje materiałowy woreczek oraz zestaw dwunastu startowych kostek w dwóch rodzajach. Za startowe kości robią dwa typy podstawowych kostek, zwane *Basic Quiddity* oraz *Assistant*. Ten pierwszy to kość, która daje tylko i wyłącznie tak zwane *Quiddity*, czyli manę czy walutę w świecie **Quarriors**. Drugi z kolei może dać *Quiddity*, specjalną zdolność, lecz także stwora, którego można przyzwać.

Gracz w swojej turze losuje na ślepo sześć kostek z woreczka i wykonuje nimi rzut. Na kostkach

mogą pojawić się cztery różne wyniki. Po pierwsze, można otrzymać pewną liczbę *Quiddity*. Po drugie, można wyrzucić stwora do przywołania. Po trzecie, jeśli turlamy kośćmi czaru, możemy uzyskać czar do rzucenia. I w końcu, na niektórych kościach może pojawić się zdolność specjalna, która zwykle służy do przerzucania kości bądź do dobierania kolejnych kostek z woreczka.
Kluczem do zwycięstwa są *Quiddity* i stwory. Za te pierwsze kupujemy potężniejsze kości do swojego zestawu, a te drugie dostarczają punktów. Idea jest prosta. Gracz w swojej turze wystawia stwora, oczywiście o ile wyrzucił go na kostce i miał czym zapłacić za jego wezwanie. Jeśli istota przetrwa na stole do początku kolejnej rundy tego gracza, to zyskuje on punkty, a stwór spada ze stołu. Wydaje się to proste, jednak trzeba pamiętać, że stwory wystawione na stół są narażone na ataki istot, które pojawią się na polu gry zaraz po nich. Każdy potwór ma określony poziom (który jest jednocześnie kosztem przywołania), siłę ataku i obrony, a czasem też zdolność specjalną.

Kiedy gracz wystawia na stół jedną lub więcej istot, te od razu rzucają się na stwory innych graczy, zaczynając od pierwszego z lewej. Zaatakowany broni się, przydzielając po kolei swoje stwory, czym obniża sumaryczną wartość ataku agresorów. Obrońcy są przydzielani dopóty, dopóki nie zginą wszystkie stwory zaatakowanego gracza lub nie wyzeruje on siły najeźdźcy. Przy czym stwory mogą zginąć, wyłącznie broniąc swego terytorium. Gdy atakują są nie do zabicia. Kiedy atak na pierwszego gracza zostanie rozliczony, ta sama zgraja z pełna siłą rzuca się na stwory kolejnego przeciwnika i znowu musi zostać powstrzymana w taki sam sposób.

Po zaatakowaniu wszystkich gracz może zakupić jedną kość spośród dostępnych na kartach, o ile zostały mu jeszcze jakieś *Quiddity*. Kość ta zasili jego pulę kostek i w kolejnych turach będzie mogła zostać wylosowana z worka. Można też usuwać niepożądane kostki z „decku", aby zwiększyć szanse wyciągnięcia z worka tych potężniejszych.

Czy w **Quarriors** jest miejsce na taktykę? Trochę jest. Co prawda nie można całkowicie zaplanować swojego ruchu bądź przewidzieć kolejnych tur, gdyż gra ma dwa poziomy losowości: standardową dla *Deck Buildingu*, czyli dociąganie kostek z woreczka, które odpowiada dobieraniu kart z talii oraz dodatkowa, czyli rzucanie kośćmi. Co z tego, że wyjmiemy z woreczka kostki z potężnym smokiem, jeśli po rzucie zamiast smoka dostaniemy *Quiddity*? Możemy jednak planować, jakie kości będziemy chcieli kupować, a jakie usuwać ze swojego zestawu. Niekiedy nie trzeba brać najsilniejszych i najdroższych stworów, ponieważ zestawienie słabszego potworka, który ma ciekawą zdolność, z określonym czarem, może dać lepsze efekty. Co prawda nadal musimy liczyć na łut szczęścia przy rzucie, ale w pewien sposób możemy owo szczęście naprowadzać na właściwe tory.

Gra jest też nieco szybsza niż zwykłe *Deck Buildingi*. W karciankach często znaczenie ma kolejność zagrywania kart z ręki. Tu tego problemu nie ma, wszystkie kości wyciągnięte z woreczka są rzucane jednocześnie. Decyzje polegają na stwierdzeniu, czy wystawiamy wyrzuconego stwora, czy nie, i co kupujemy za resztę *Quiddity*. Przypadki, kiedy dociągamy kości z woreczka po rzucie lub też możemy przerzucić kość ze stołu, są rzadsze niż na przykład kombinowane kombosy w **Dominionie**.

Kilka słów należy się temu, jak gra jest wydana. Można zdobyć dwa zestawy, jeden w metalowej puszce, drugi w pudełku. Ja nabyłem ten drugi. Różnica jest taka, że mój zestaw jest przystosowany do przechowywania w uporządkowany sposób kości z kilku dodatków dzięki specjalnie wyprofilowanej wyprasce oraz nakładce na nią. Przyznać muszę, że owo rozwiązanie sprawdza się znakomicie. Jednak pudełko, to sprawa wtór-

na. Tak samo, jak i karty, które służą tylko celom informacyjnym. Trzeba jednak przyznać, że są zrobione bardzo fajnie. Ilustracje wpadają w oko i są dość klimatyczne.

Najważniejsze w **Quarriors** są jednak kostki. W grze jest ich 130. Każdy zestaw kości jest w innym kolorze, co pozwala dość szybko odróżnić je od siebie i przypisać do odpowiednich kart. Problemem jest jednak jakość kości. Bardzo szybko widać, że duża ich liczba i konieczność w zasadzie masowej produkcji odbiły się na jakości. Mnóstwo kości ma widoczne przebarwienia na wyżłobionych elementach, sporo oznaczeń na kostkach jest słabo czytelnych. Niestety, liczba tych błędów jasno pokazuje, że to standardowy problem w **Quarriors**, a nie incydentalna sprawa, na którą miałem nieszczęście natrafić w moim egzemplarzu. Co więcej, potwierdza to też stanowisko wydawcy, który jasno stwierdził, że nie wymienia kostek z plamami, przebarwieniami bądź mało czytelnymi elementami, ponieważ takie są niebezpieczeństwa hurtowej produkcji kości. Trzeba jednak przyznać, że owe niedogodności kłują w oczy maksymalnie do trzeciej rozgrywki. Potem radość płynąca z gry skutecznie odsuwa takie sprawy na dalszy plan.

Szkoda, że do gry nie dodano większych plansz dla graczy. Tak, w **Quarriors** jest coś w rodzaju planszy dla gracza – w formacie A4, jako część instrukcji. Jest to po prostu graficzne przedstawienie obszarów, w których kładzie się kości (*Active* dla tych, które za chwilę będą rzucane; *Ready* dla wezwanych stworów i czarów;. *Spend* dla wydanych, lecz jeszcze nieodrzuconych *Quiddity i* zdolności specjalnych; *Used*, czyli popularny *discard*. Oczywiście bez tego też da się grać, lecz na stole panuje bałagan. Plansza mogłaby to ładnie uporządkować. Można było dorzucić cztery dodatkowe kartoniki (a tak instrukcję ciąć szkoda). Myślę, że nie podniosłoby to znacząco kosztu produkcji gry.

Plusy:

- **Pomysł**
- **Świetna grywalność**
- **Mnóstwo ślicznych kostek**
- **Niezłe grafiki na kartach**
- **Losowość do potęgi**

Minusy:

- **Losowość**
- **Cena**
- **Kiepskie wykonanie sporej liczby kostek**
- **Maksymalnie dla czterech osób**

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 209,95zł

Quarriors, to naprawdę świetna gra. Dla wszystkich lubiących ideę *deck buildingu* i niebojących się maksymalnej losowości to niesłychanie smaczny kąsek. Gra jest szybka i emocjonująca. Trzy poziomy mocy każdego stwora i czaru powodują, że kombinacji na stole może być całkiem sporo i nawet pomimo tego, że typ karty kilkukrotnie się powtórzy, to właśnie różnica wynikająca z różnej siły kart sprawia, że rozgrywki są niepowtarzalne. Polecam **Quarriors** nie tylko jako wypełniacz między dużymi grami, lecz także jako zabawę, na której cztery osoby mogą spędzić cały planszówkowy wieczór. Zwłaszcza że pojawiły się już dodatki z nowymi kośćmi i nowymi zasadami. Warto wysupłać początkowe 200 złotych, choć cena może wydać się zaporowa. Jednak pamiętajcie: w środku jest 130(!) kostek. To za nie się tyle płaci.

Zobacz także:

- **KING OF TOKYO (RT #55)**
- **DOMINION (RT #18)**
- **THUNDERSTONE (RT #31)**

SPARTACUS: A GAME OF BLOOD AND TREACHERY

AVE, DOMINUS, MORITURY TE SALU-TANT!

Na grę **Spartacus: A Game of Blood and Treachery** trafiłem zupełnie przypadkiem, przeglądając na Rebel.pl listę produktów uszkodzonych. Skojarzyłem, że powstała ona na podstawie serialu **Spartacus: Blood and Sand**, jednak niewiele mi to dało, jako że serialu nie oglądałem. Opis gry zaintrygował mnie jednak na tyle, że postanowiłem **Spartacusa** kupić. I ten zakup okazał się jednym z lepszych, jakich dokonałem ostatnio.

Spartacus: A Game of Blood and Treachery jest grą dla trzech lub czterech osób. Gracze wcielają się nie w gladiatorów, jak można się spodziewać, lecz w głowy możnych domów z Kapui. Do dyspozycji są znani z pierwszego sezonu Batiatus, Soloniusz i Glaber, a także pojawiający się w drugiej serii odcinków Tuliusz. W tych rolach gracze prowadzą swoje domy, zdobywają wpływy, knują przeciwko innym, zmawiają się między sobą, wbijają noże w plecy, kupują niewolników i gladiatorów, a także organizują walki na arenie.

Gra w bardzo ciekawy sposób łączy ze sobą kilka mechanik, tworząc dość unikalne zestawienie. Pierwszą fazą w każdej turze gry jest etap knucia, zwana fazą Intrygi (upkeepu nie liczę, gdyż to czysta mechanika bez za dużego kombinowania). Gracze w kolejności zagrywają karty intryg, dzięki którym mogą zyskać punkty wpływu lub odebrać je przeciwnikom, pozbawić kogoś cennych niewolników bądź gladiatorów i ogólnie rzecz biorąc wyrządzić mnóstwo nieprzyjemności przeciwnikom. Faza ta jest o tyle ciekawa, że jej przebieg zależy od posiadanych przez gracza punktów wpływu (które są jednocześnie punktami zwycięstwa). Otóż każda karta intrygi ma swój koszt wyrażony w tychże punktachi by ją zagrać, gracz musi mieć przynajmniej tyle punktów wpływu na koncie. Co istotne, zagranie karty nie powoduje „wydania" punktów. Jeśli gracz ma 4 punkty wpływu, może w jednej turze zgrać dowolna liczbę kart, pod warunkiem, że koszt żadnej z nich nie przekracza 4. Suma kosztów jest nieistotna.

Takie rozwiązanie byłoby jednak nudne. Dlatego wprowadzono możliwość dogadywania się między graczami i użyczania swoich wpływów. Masz za mało punktów, aby zagrać kartę? Nic nie szkodzi. Pogadaj z drugim graczem, żeby cię wsparł. Jeśli się zgodzi, a suma waszych wpływów pokryje koszt karty, możesz ją zagrać. Co ciekawe, nie ma obowiązku mówienia prawdy o swoich planach podczas prośby o wsparcie. Co więcej, je-

śli okaże się, że dostałeś wsparcie od jakiegoś gracza, i zagrywasz kartę, która mu poważnie zaszkodzi, nie może on tego wsparcia wycofać. Cóż, nóż w plecach był bardzo częstym schorzeniem tamtych czasów, zaraz po zatrutym winie.

Karty intryg, których nie chcemy lub nie mamy szansy zagrać, można zawsze odrzucić i dostać za nie odpowiednią liczbę denarów. Denary są bardzo ważne i nie służą tylko do zakupów na rynku, o których za chwilę, i do obstawiania walk gladiatorów. Denary krążą bez ustanku między graczami w trakcie zabawy. Każda przysługa kosztuje – zwykle sporo.

Kiedy już skończy się faza Intryg, zaczynają się zakupy. Najpierw gracze mogą kupować rzeczy od siebie nawzajem, bądź sprzedawać swoje dobra do banku. Szczerze przyznam, że podczas naszych gier niewiele rzeczy zmieniało w ten sposób właścicieli. Następnie przychodzi czas na zakupy na rynku niewolników i gladiatorów, a także broni. Z banku wykłada się tyle kart, ilu jest graczy. Wszystkie karty są początkowo zasłonięte, następnie odsłonięta zostaje pierwsza karta i gracze w tajemnicy licytują, ile chcą za nią zapłacić.

Co ciekawe, jeśli w dowolnym momencie, wszyscy licytujący daną kartę zaoferują zero denarów, to wypada ona z licytacji.

Jak już wspomniałem, na rynku można kupić niewolników, gladiatorów i sprzęt na arenę. Niewolnicy mają za zadanie głównie generować przychód dla Domu. Są warci jednego denara w trakcie upkeepu, a ich zdolności specjalne często przynoszą dodatkowe dochody i inne efekty. Gladiatorzy to oczywiście maszyny do walki na arenie. Choć odpowiednio poprowadzeni mogą przynieść Domowi dochód, to jednak zwykle stanowią koszt. W upkeepie na przykład trzeba za każdego zapłacić jednego denara, warto zatem mieć zawsze co najmniej tylu niewolników, ilu gladiatorów, żeby nie tracić pieniędzy. Gladiatorzy mają trzy cechy: atak, obronę i szybkość, wszystkie o wartości od 2 do 5. Dodatkowo mogą tez mieć zdolność specjalną. Szacunkowa wartość Gladiatora może być obliczona, jeśli dodamy wszystkie jego cechy. U najsłabszych suma ta wynosi 7, u najlepszych 12.

Miłośnicy serialu docenią fakt, że zarówno niewolnicy, jak i gladiatorzy to postacie z serialu. Jak się dobrze zastanowić, to specjalne zdolności większości z nich odpowiadają temu, co prezentowali na ekranie.

Na koniec zostaje sprzęt do wykorzystania na arenie. Miecze, topory, trójzęby, hełmy, sieci, oszczepy – wszystko, co może przechylić szalę zwycięstwa na korzyść jednego z walczących. Warto w to inwestować.

Ostatnią licytacją po zakończeniu zakupów jest walka o organizację walk gladiatorów. Jest to bardzo istotna sprawa. Gracz, który wygra licytację, dostaje od razu punkt wpływu, ma możliwość zapraszania innych graczy na zawody, a w trakcie kolejnej tury zaczyna jako pierwszy.

Ostatnia faza to walka gladiatorów. To właściwie mini gra wewnątrz gry. Środek planszy **Spartacusa** przedstawia arenę podzielona na heksy. To na niej będą walczyć gladiatorzy. Organizator zapra-

sza jednego z graczy do udziału w walce. Ten ma możliwość odmowy lub przyjęcia zaproszenia. Jeśli je odrzuci, traci punkt wpływu. Jeśli przyjmie, wyznacza gladiatora (lub niewolnika), który będzie walczył w jego imieniu oraz przydziela mu wyposażenie. Następnie zaproszenie jest kierowane do kolejnego gracza. Gospodarz może oczywiście zaprosić sam siebie. Nie ma w tym nic dziwnego – jeśli do walki nie zgłosi się dwóch graczy (nie można ponownie zapraszać tych, którzy w tej turze odmówili), walki po prostu się nie odbywają.

Kiedy znani są już obaj zawodnicy, gracze mogą obstawiać wynik walki. Stawia się na to, kto wygra, a także, czy walka zakończy się poważna raną lub śmiercią jednego z walczących. Gracze ustawiają swoich zawodników na planszy i zaczyna się zabawa. Każdy dostaje pulę kostek w trzech kolorach odpowiadających cechom swojego zawodnika. Sama walka to w zasadzie ciąg rzutów kostkami. Najpierw obaj gracze rzucają kośćmi odpowiadającymi za szybkość swojego zawodnika, aby zobaczyć, kto ma inicjatywę w danej rundzie starcia. Następnie mogą się poruszać i atakować przeciwnika. Atak to rzut kośćmi ataku, kontrowany kośćmi obrony. Przydzielanie ran to po prostu odejmowanie odpowiedniej liczby kości ze swojej puli. Zawodnik na arenie zostaje pokonany, gdy straci wszystkie kości przynajmniej jednego koloru. Utrata kości w dwóch kolorach to przegrana i otrzymanie ciężkiej rany, z której gladiator musi się wyleczyć, a która może go też zabić w przyszłości. Utrata wszystkich pozostałych kości w jednym ataku oznacza śmierć.

Choć powyższy opis niekoniecznie oddaje emocje towarzyszące walce, musicie mi uwierzyć, że są olbrzymie. I to nie tylko dla graczy, których gladiatorzy znajdują się na arenie, lecz także dla tych, którzy obserwują walkę, a postawili na nią pieniądze. Ponadto nie jest prawdą, że walka sprowadza się do jak najszybszego dopadnięcia przeciwnika i wbicia go w piach. Czasem opłaca się poczekać, odskoczyć, potańczyć dookoła, nieco pokombinować. Oczywiście jak w każdej grze z kostkami, tak i tu sporo zależeć będzie od ślepego losu, dlatego też czasem słaby zawodnik może pokonać kogoś o wysokich cechach i z niezłym ekwipunkiem.

Dom, który jest właścicielem zwycięskiego zawodnika, dostaje po walce punkt wpływu (jak więc widać, walka na arenie jest opłacalna), natomiast o losie przegranego (o ile nie został zabity) decyduje gospodarz walk – może go zabić lub okazać łaskę. Tu znowu pojawia się możliwość wszelkich przekupstw, zarówno ze strony gracza, który chce ocalić swojego gladiatora, jak i tych, którzy chcą jego śmierci. Oczywiście nie zawsze jest łatwo uśmiercić przegranego. Każdy zawodnik wraz z kolejnymi wygranymi zyskuje przychylność tłumów. Zabicie przez organizatora ulubieńca publiczności wiąże się ze stratą odpowiedniej liczby punktów wpływu. Dodatkowo, jeśli zawodnik został czempionem, jest bezpieczny od nieprzychylnej decyzją organizatora zawodów.
Rozgrywka toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 12 punktów wpływu. Istnieje tu mechanizm rozstrzygania remisów punktowych. Jeśli nie uda się wyłonić zwycięzcy za pomocą innych wskaźników (np. zgromadzonej liczby denarów), jest on wyłaniany na arenie. Zasady przewidują też sytuację remisu między trzema i czterema graczami. To spory plus dla twórców.

Trzeba też przyznać, że gra jest bardzo porządnie wykonana. Tektura, z której zrobiono planszę i wszystkie karty jest porządna. Plastikowe figurki gladiatorów są bardzo klimatyczne, choć dostajemy je niepomalowane. Znakomita większość ilustracji to kadry z serialu, więc jego miłośnicy powinni być usatysfakcjonowani.

W moim planszówkowym towarzystwie gra bardzo szybko chwyciła, co kończyło się nawet dwiema partiami podczas jednego wieczoru. Małym minusem jest to, że czuć, że jest to gra dla czterech osób. W trzy też działa, choć wyraźnie słabiej. Bardzo ciekawie rozwiązano za to dostosowanie czasu rozgrywki. Wystarczy zacząć z wyższym poziomem startowym punktów wpływu. Nie tylko gra się krócej, gdyż jest mniej punktów do zdobycia, lecz także w fazie Intrygi mamy od początku możliwość zagrywania mocniejszych kart. Startując z najniższego pułapu (1 punkt), trzeba się przygotować na dość długa rozgrywkę.

Olbrzymim plusem dla mnie jest też fakt, że nawet jeśli się przegrywa, to gra nadal może sprawiać frajdę. W wielu grach, kiedy zostaje się z tyłu z punktami bądź rozwojem, w zasadzie nie ma co robić. Gracz nie czerpie żadnej przyjemności z siedzenia przy stole w roli popychadła. W **Spartacusie**, nawet jeśli pozornie jest się chłopcem do bicia, można mieć swoje pięć minut na arenie w czasie walki ;ub w roli gospodarza igrzysk. Nie ma znaczenia wtedy, że ja mam cały czas jeden punkt wpływu, podczas gdy inni dobijają już do ośmiu bądź dziewięciu.

Martwi mnie tylko mały brak balansu między postaciach gladiatorów. Spartacus to rzeźnik, jakich mało. W zasadzie ten, kto go kupi, ma zwykle w kieszeni wygrane na arenie. Dziwi też brak jakiejkolwiek zdolności specjalnej u Theoklesa. Pamiętajcie też (to moja prywatna rada), aby przed grą z nowymi graczami pokazać im co lepsze karty i objaśnić ich wartość. Znajomość kart daje znaczącą przewagę nad nowicjuszami. Próba zniwelowania tej przepaści to gwarancja ciekawszej rozgrywki.

Spartacus: A Game of Blood & Treachery to według mnie jedna z lepszych (jeśli nie jedna z najlepszych) gier wydanych w 2012 roku. Co ciekawe, firma Gale Force Nine, odpowiedzialna za tę grę, nie ma na koncie innych tytułów – wydali tylko dodatek do **Spartacusa** pozwalający na grę w sześć osób i walkę więcej niż dwóch gladiatorów na arenie.

Każdemu z was polecam przynajmniej raz zagrać w Spartacus: A Game of Blood & Treachery. Nieważne, czy oglądaliście serial – ja nie oglądałem, a bawiłem się świetnie (na tyle, że po kilku rozgrywkach obejrzałem pierwsza serie odcinków Spartacus: Blood & Sand i potem przy grze bawiłem się jeszcze lepiej, wyłapując pewne smaczki). A jeśli oglądaliście serial, to tym bardziej powinniście zasiąść do tej gry. Polecam.

□

Plusy:

- **Klimat**
- **Jakość wykonania**
- **Sprawne połączenie mechanik**
- **Walka na arenie**
- **Kapitalna grywalność**
- **Potrafi bawić nawet, gdy się przegrywa**

Minusy:

- **Kilku gladiatorów wyraźnie odstaje umiejętnościami od reszty**
- **Rozgrywka potrafi długo trwać (choć się nie dłuży)**

Liczba graczy: 3-4 Wiek: 17+

Czas gry: ok. 150 minut **Cena: 139,95zł**

Zobacz także:

- **BATTLESTAR GALACTICA (RT #16)**
- **STAR TREK: FLEET CAPTAINS (RT #63)**
- **TRIBUNE: PRIMUS INTER PARES (RT #13)**

SID MEIER'S CIVILIZATION: SŁAWA I BOGACTWO

SKOKU CYWILIZACYJNEGO NIE BYŁO

Nie da się ukryć, że jestem entuzjastą **Cywilizacji** – serii gier komputerowych firmowanych nazwiskiem Sida Meiera, pozwalających przejść drogę ludzkości od starożytności po czasy współczesne. Już jako dziecko marzyłem o przeniesieniu tych gier na planszę. Tym bardziej z wielką radością przyjąłem zapowiedzi realizacji takiego projektu i pozytywnym przyjęciu gry Kevina Wilsona nie mogłem doczekać się na więcej. I oto jest – pierwsze rozszerzenie **Cywilizacji**, zatytułowane **Sława i Bogactwo**.

Choć można mieć różne zdanie na temat Fantasy Flight Games, to trzeba uznać, że ich produkty technicznie stoją zawsze na najwyższym poziomie. Tak jest i tym razem. Żadna z części składowych **Sławy i Bogactwa** nie odbiega od tej reguły.

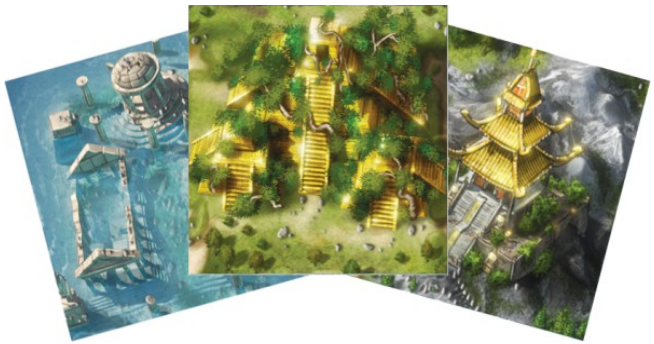
Dużo, choć tak niewiele

Rozszerzenie zawiera sporą liczbą zmian, choć próżno szukać pośród nich rozwiązań, które diametralnie modyfikowałyby rozgrywkę. Skupiają się one przede wszystkim na rozbudowaniu mechanizmów znanych z wersji podstawowej. Mamy tu cztery nowe cywilizacje, kilka nowych kafelków planszy zawierających ruiny, które można eksplorować, nowe znaczniki chatek zawierające nieznane wcześniej nagrody, a także możliwość rozbudowania stolicy do metropolii, dzięki czemu będzie ona zajmowała dwa obszary, co zwiększy jej możliwości produkcyjne. Do tego dochodzi możliwość fortyfikowania miast, a także zdobywania łupów wojennych.

Najciekawiej prezentują się talię wielkich ludzi oraz inwestycji. W przypadku tej pierwszej wybitne persony reprezentujące naszą cywilizację, poza bonusami w postaci zwiększenia możliwości produkcyjno-rozwojowych, dają nam również unikalne zdolności. Drugi mechanizm umożliwia natomiast lepsze specjalizowanie się naszej cywilizacji poprzez inwestowanie monet w tę

gałąź gospodarki, która nas najbardziej interesuje, co w dłuższej perspektywie przynosi wielkie korzyści.

Jak widzicie, rewolucji tu nie ma. Całość wywołuje u mnie mieszane uczucia. Wydaje mi się, że równowaga w grze zostaje zaburzona – nowe cywilizacje zdają się zbyt potężne, ruiny zapewniają zbyt dużą przewagę (dowolna technologia, jeżeli tylko spełniamy jej wymagania, dwoje wielkich ludzi lub dwie złote monety). Niektórzy wielcy ludzie posiadają zdecydowanie lepsze zdolności od innych. I nawet pomysłu wprowadzenia piątego gracza nie można uznać za do końca udany, gdyż znacznie wydłuża rozgrywkę, która już przy czterech graczach była czasem nużąca.



Czy warto?

Polecam najpierw przetestować **Sławę i Bogactwo** u znajomego. Jeżeli nie jesteś fanem komputerowej **Cywilizacji**, możesz się bardzo rozczarować. Zmiany, które wprowadza dodatek, są raczej kosmetyczne i, co więcej, premiują losowość, a to na pewno dla niektórych może być wada skreślającą ten tytuł. Nie bez znaczenia pozostaje również cena, która jest zdecydowanie zbyt wysoka, zarówno jeżeli chodzi o liczbę elementów, jak wprowadzane przez dodatek nowe elementy rozgrywki.

□

Plusy:
Elementy dla piątego gracza
Dużo nowinek
Łupy wojenne
Minusy:
Niezbalansowane cywilizacje
Zbyt duży bonus z ruin
Niezbalansowani wielcy ludzie
Znacznie większa losowość
Cena

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 14+

Czas gry: ok. 180 minut **Cena: 129,95zł**

Zobacz także:

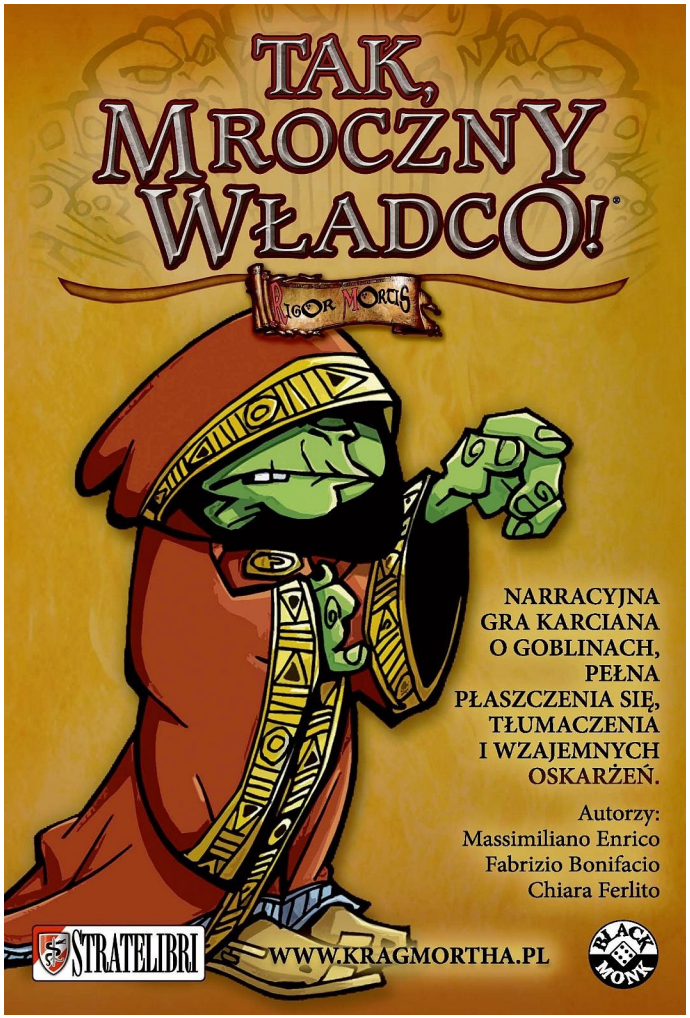
- **ECLIPSE (RT #54)**
- **SID MEIER'S CIVILIZATION (RT #46)**
- **CYWILIZACJA: POPRZEZ WIEKI (RT #29)**

TAK, MROCZNY WŁADCO!

ALEŻ WODZU, CO WÓDZ!

Zawsze, kiedy przychodzi lato i nastają upały po trzydzieści kilka stopni, mój mózg wyłącza się na skomplikowane planszówkowe machinacje. Większość gier odpada wtedy w przedbiegach z dwóch zasadniczych powodów: zazwyczaj wymagają sporej dozy myślenia i planowania, a gdy żar leje się z nieba i człowiek lepi się do wszystkiego, czego tylko się dotknie, nie za bardzo chce mu się zajmować tymi wszystkimi żetonami, figurkami, kartami i innymi elementami.

W takiej sytuacji pozostają mi wyłącznie *party games*, ponieważ można przy nich spokojnie wychylić jakiś chłodny napój, zrelaksować się i nie wysilając zbytnio szarych komórek, rozegrać z przyjaciółmi kilka wesołych partii. A gdy dochodzi do tego jeszcze możliwość snucia opowieści wyssanych z palca, tym lepiej. Mamy wtedy bowiem do czynienia z wakacyjnym relaksem do kwadratu. **Tak, Mroczny Władco!** to tytuł, który spełnia wszystkie powyższe wymagania: jest szybki, wesoły i całkowicie odmóżdżający. W sam raz na wakacyjne wypady pod namiot.



Zasady gry są niezwykle proste. Siadamy do stołu w przynajmniej cztery, a maksymalnie w sześć osób i przydzielamy jednemu z graczy rolę Mrocznego Władcy. Reszta zaś wciela się w jego sługusłów, najbardziej zdradzieckie i nieudaczne kreatury ze świata Kragmorthy. Ich cechą rozpoznawczą jest to, że jeżeli coś można spartaczyć, na pewno to zrobią. To zaś niesłychanie wkurza Mrocznego Władcę, który snuje przebiegłe i podłe plany podbicia świata, które są następnie niweczone jeden po drugim przez bandę nieudaczników. Rozgrywka zaczyna się więc od prostego pytania: „dlaczego znowu nie udało się wam wykonać mojego rozkazu?!”. Reszta gry to poszukiwanie przez nędzne kreatury najlepszej odpowiedzi, aby ocalić własną skórę.

Aby wykręcić się od gniewu Mrocznego Władcy, gracze używają kart Wskazówek oraz kart Akcji. Pierwsze z nich służą inspirowaniu uczestników zabawy do snucia opowieści – mogą oni skorzystać z każdego elementu karty: tytułu, opisu lub ilustracji tak długo, jak opowiadana przez nich historia wiąże się z jej treścią. Karty Akcji umożliwiają zaś zwalenie obowiązku tłumaczenia się na inną osobę lub wtrącenie się w snutą przez nią historię i dorzucenie do niej kolejnej karty Wskazówki.

Jeżeli gracz nie dysponuje w danym momencie możliwością przerzucenia obowiązku narracyjnego na innego uczestnika zabawy (nie posiada odpowiedniej karty Akcji), znajduje się w poważ-

nych tarapatach. Mroczny Władca zaczyna się bowiem coraz bardziej nudzić jego opowieścią i w pewnym momencie posyła mu jedno ze swoich słynnych złowieszczych spojrzeń. Pechowiec, na którego ono padnie, otrzymuje kartę Złowieszczych Spojrzeń, tuli się w sobie, a tura dobiega końca. Wtedy Mroczny Władca wyznacza kolejnego gracza, aby się tłumaczył, gracze dociągają nowy zestaw kart i rozgrywka toczy się w ten sposób, aż do momentu, w którym ktoś otrzyma trzecie złowieszcze spojrzenie. Wtedy nieszczęśnikowi pozostaje wyłącznie błagać o litość i jeżeli Mroczny Władca uzna, że kaja się on wystarczająco dobrze, gra jest kontynuowana. W innym przypadku rozgrywka kończy się, jeden ze sług przegrywa, a gracze mogą zasiąść do kolejnej partyjki. Tym razem Mrocznym Władcą będzie jednak inna osoba. Przyznacie, że jest to wyśmienita okazja, aby pomścić doznane wcześniej krzywdy, prawda?

Tak w skrócie przedstawia się zabawa w **Tak, Mroczny Władco!**. Żadnych twardych reguł określających, jak rozpatrywać tłumaczenie się sług, żadnych ograniczających Mrocznego Władcę szczegółowych wytycznych; praktycznie pełna uznaniowość i nastawienie na kreatywność osób biorących udział w rozgrywce. W tej grze nie ma tak naprawdę przegranych, liczy się bowiem opowiedzenie ciekawej historii i oczarowanie nią Mrocznego Władcy na tyle, aby utarł nosa komuś innemu. Dzięki takim założeniom gra się szybko i przyjemnie, można też popuścić wodze fantazji i kreatywności. W **Tak, Mroczny Władco!** nie sposób grać źle. Gra się zawsze po swojemu, czasami opowiadając lepsze historie, czasami gorsze. Nie odczuwa się też zbytnio negatywnej interakcji, chociaż wszystko polega tak naprawdę na znalezieniu kozła ofiarnego. Bycie wywołanym do tablicy nie jest jednak postrzegane jako kara, lecz jako możliwość dorzucenia fajnych szczegółów do konstruowanej wspólnie opowieści.

Trochę inaczej wygląda to w alternatywnym wariancie rozgrywki nazwanym „Tak, Mroczny Mistrzu!”. Tutaj rola Mrocznego Mistrza przechodzi od gracza do gracza, a wygrywa ta osoba, która po trzecim złowieszczym spojrzeniu będzie miała zgromadzoną przed sobą największą liczbę kart Wskazówek. Ogólna zasada jest taka, że gracz zostawia wszystkie zebrane przez siebie w danej turze karty Wskazówki, jeśli nie padł ofiarą złowieszczego spojrzenia. Dlatego też opłaca się jak najszybciej uciec sprzed oblicza Mrocznego Mistrza. Nie jest to jednak aż tak proste, jak w wersji podstawowej gry.

Przede wszystkim każda karta Wskazówki posiada jedną z sześciu ikon. Symbolizują one osobę, przedmiot, miejsce, potwora, wydarzenie lub asa w rękawie, który działa jak dowolny inny symbol. Z jednej strony wzbogaca to narrację, ponieważ trzeba w swoją opowieść wpleść to, co przedstawia dany symbol. Z drugiej zaś ułatwia oskarżanie innych graczy, ponieważ, aby nie paść automatycznie ofiarą złowieszczego spojrzenia, muszą oni zagrać w odpowiedzi na kartę Akcji kartę Wydarzenia o identycznym symbolu. Jeżeli im się to powiedzie, muszą nadal snuć opowieść do czasu, aż uda im się zwalić winę na kogoś innego.

W tym wariancie gry można unikać złowieszczego spojrzenia, kajając się i zagrywając przy tym dowolną kartę Akcji bez symbolu czaszki Rigor Mortisa w charakterze karty Litości. Jeżeli Mrocz-

ny Mistrz nie użyje działającej na analogicznej zasadzie karty Bezwzględności, gracz unika jego gniewu. W obydwu przypadkach rozpoczyna się nowa runda, a Mrocznym Mistrzem zostaje kolejna osoba (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Wariant „Tak, Mroczny Mistrzu!" jest o wiele bardziej skomplikowany od podstawowego i mimo że nadal jest dość uznaniowy, pojawiają się w nim elementy taktycznego planowania. Grę należy bowiem poprowadzić w taki sposób, aby po trzecim złowieszczym spojrzeniu skierowanym na jednego z graczy, posiadać jak największą liczbę kart Wydarzeń. Z tego powodu interakcja negatywna jest odczuwana o wiele silniej i pojawia się element zażartej walki o prowadzenie. W tym wariancie decyzje o tym, którego z graczy oskarżyć wymagają sporej dozy namysłu. Nieodpowiedni wybór może bowiem spowodować, że zamiast wysunąć się na prowadzenie, pogrzebiemy swoje szanse na odniesienie końcowego sukcesu.

Niezależnie jednak, który z wariantów wybierzemy, **Tak, Mroczny Władco!** jest doskonałą propozycją na długie i parne letnie wieczory. Kiedy pogoda daje się nam mocno we znaki, możemy pobawić się niezobowiązująco. Jeżeli zaś czujemy się na siłach, aby knuć i wbijać sobie noże w plecy, sięgamy po wariant alternatywny. Nic prostszego. Czy gra ma jakieś wady? Cóż, z pewnością nie sprawdzi się w gronie sztywniaków, choć tak naprawdę nie można tego nazwać jej wadą. W przypadku **Tak, Mroczny Władco!** zawieść mogą jedynie ludzie, sama gra jest zaś pozbawiona błędów.

Plusy:

- **Doskonała propozycja na długie letnie wieczory**
- **Dwa warianty: niezobowiązujący i wprowadzający sporą dawkę negatywnej interakcji**
- **Nastawienie na opowiadanie historii**

Minusy:

- **Specyficzna forma zabawy, która nie każdemu przypadnie do gustu**

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 13+

Czas gry: ok. 30 minut **Cena: 79,90zł**

Zobacz także:

- **ONCE UPON A TIME (RT #19)**
- **STORY CUBES (RT #45)**
- **GLOOM (RT #49)**

NEVERENDING STORY

...CZYLI O SZTUCE KOŃCZENIA

Wykład i wyznanie. Będzie subiektywnie. Będzie intymnie. Odpowiedź, na którą nikt nie czekał, na pytanie, którego nikt nie zadał: czemu nie lubię gier o znanym momencie zakończenia, czemu projektuję swoje gry z „ruchomym" momentem zakończenia i dlaczego Slavika 1... potrafi się dłużyć. To w zasadzie trzy pytania – choć jedna odpowiedź.

Zacznijmy od tego, że nie jestem sam. Większość z Was również preferuje gry o nieznanym momencie zakończenia, tylko pewnie nie zdaje sobie z tego sprawy. Nie bądźcie tacy zdziwieni, czasem ten aspekt gry jest dobrze ukryty: może pod postacią zegara, którego wskazówki nie przesuwają się równomiernie, może to specjalne warunki natychmiastowego zwycięstwa lub po prostu wyczerpanie się jakiejś talii. A może zakończenie gry zależy od graczy?

Pytanie za zero punktów (bo już zdradziłem Wam odpowiedź): co łączy następujące gry: **Zimna wojna**, **Caylus**, **Osadnicy z Catanu**, **Wsiąść do pociągu**, **Gra o tron**, **Battlestar Galactica**, **Na chwałę Rzymu** i **Puerto Rico**? Tak, zgadza się: koniec może nadejść znienacka. Och, znamiona końca stają się z czasem widoczne: kurczące się zasoby kolonistów lub pociągów w zapasie któregoś z graczy, przechylająca się na jedną stronę szala punktów bądź też niepokojąca akumulacja kart rozwoju u gracza, który zasadza się właśnie na premię za najdłuższą drogę – jednak samo nadejście ostatniej tury gry może być dla niektórych szokiem, potrzebowali w końcu jeszcze tylko jednej owcy! Bądź przeklęty budowniczy katakumb! Itd., itp.

Może nigdy się nad tym nie zastanawialiście, a może uznaliście, że zależny od graczy lub losowy moment zakończenia gry to najgorsza rzecz, która spotkała planszówki od czasu wymyślenia kostek i pionków, lecz są dwie poważne zalety takiego rodzaju mechanizmu. Na tyle poważne, że projektanci gier wciąż z niego korzystają.

Po pierwsze: napięcie. Nic nie zastąpi napięcia podczas rozgrywki. To ten sam dreszczyk emocji, który towarzyszy rzucaniu kośćmi, lecz sprowadzony do minimum: uda się wycisnąć jeszcze jedną akcję czy nie? Uda mi się złapać pozostałych graczy ze spodniami przy kostkach czy raczej podzielę skórę na niedźwiedziu? Skontrastujcie to z niezliczonymi grami, gdzie zwycięstwo można zadeklarować na początku ostatniej lub pod koniec przedostatniej tury. Czy dogrywacie takie rozgrywki do końca? Ja z wiekiem coraz rzadziej, gdyż czasu jakby coraz mniej... Któryś z graczy mógłby po prostu wstać i z uśmieszkiem wyższości na ustach powiedzieć: „szach mat w siedmiu ruchach". Najgorsze są te gry, w których już przegrałeś, lecz jeszcze o tym nie wiesz. Pomocna koleżanka albo kolega wyjaśni Ci na końcu, że ze względu na ściśle określony czas gry od 10 minut nie miałeś już możliwości zdobycia odpowiedniej liczby punktów, żeby wyjść na prowadzenie.

Po drugie: osłabienie lub zupełna eliminacja kingmakingu. Co to jest kingmaking? Kingmaking mamy wtedy, kiedy jeden ze współgraczy ogłosi nam, że co prawda sam nie wygra, lecz wykona ostatni ruch w taki sposób, abyśmy my sami również nie wygrali – a to wszystko przez jakąś głupotkę w rodzaju zjedzenia ostatniego ciastka lub całowanie się z jego siostrą. I jak tu się nie irytować? Choć z drugiej strony patrząc: co zrobić, skoro to ostatni ruch, a nadziei na wygraną nie ma żadnych... Czy widzicie, o co mi chodzi? W grach, w których moment zakończenia rozgrywki nie jest wyryty w kamieniu, zawsze możemy liczyć (a czasem się łudzić), że wszystko jeszcze przed nami. W konsekwencji gramy bardziej neutralnie, a przed nami zawsze roztacza się wiele opcji. To właśnie cenię sobie w grach najbardziej: mnogość opcji i strategii oraz starcie zimnej kalkulacji z odrobiną ryzyka.

Ten akapit powinien być ostatnim, prawda? Powiedział, co wiedział, czas na małe podsumowanie? Nic bardziej mylnego: kolonistów w puli zostało na jeszcze jeden.

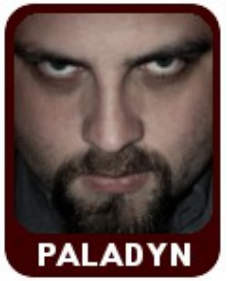
Wyznanie. Miało być osobiście i intymnie, więc proszę, oto cierń w mym boku moim własnym rękodziełem, dzisiejsze łzy sponsorowane przez pierwszą grę z serii ***Slavika****: grę, której partia w imię powyższych wzniosłych ideałów może trwać od 30 minut do 2 godzin. W założeniach i testach wewnętrznych wszystko śmigało, czas rozgrywki nie przekraczał godziny, emocje towarzyszyły graczom do końca, a kingmaking (nie mylić z przeszkadzaniem sobie wzajemnie, w końcu* ***Slavika*** *na tym właśnie polega) nie występował. Dwie ostatnie cechy przetrwały nietknięte w ostatecznym produkcie, o czym świadczy ogromna popularność tytułu, a co do pierwszej… Problemem okazało się nieuwzględnienie wartości krańcowych. Banalny błąd obliczeniowy z mojej strony i cenna lekcje projektowania, okupiona długimi, smutnymi spojrzeniami w dal.* ***Slavika 2*** *nie będzie obarczona tym problemem, chociaż moment zakończenia rozgrywki nadal pozostaje ruchomy. Z chęcią opowiedziałbym Wam coś o tym nowym, rewolucyjnym systemie czasu – niestety, poziom wód właśnie podniósł się do symbolu czaszki.*

□

DŁUGA DROGA DO KADATH #19

ARKHAM – PRZYBYTEK SZALEŃSTWA

DRUGA CZĘŚĆ PRZEWODNIKA PO MIEŚCIE

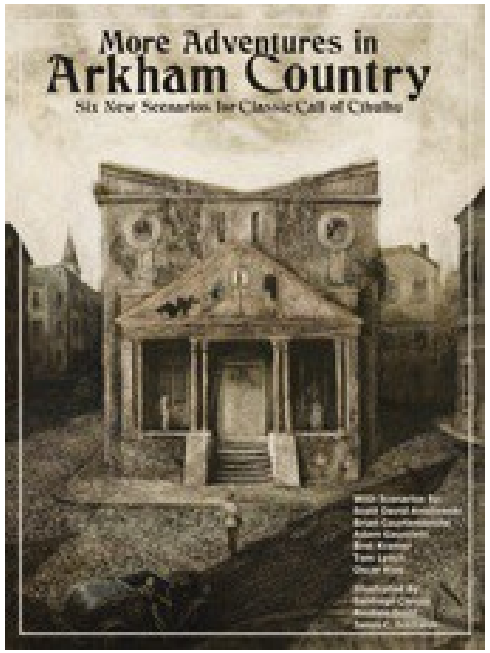


Zapraszam na drugą część spaceru po Arkham. Poprzednio zapoznaliśmy się z historią miasta i terenami, które leżą na północ od rzeki Miscatonic, teraz przejdziemy się w przeciwną stronę. Uprzedzam, że okolice te cieszą się ponurą sławą, a niektóre z dzielnic uważane są za nawiedzone. Naszą wędrówkę zakończymy w miejscu, z którego Arkham słynie: w Miscatonic University.

Merchant District

Jedną z pierwszych dzielnic, do zapewne której zawita przyjezdny, jest Merchant District. Zdecydowana większość sklepów mieści się w pobliżu rzeki i niegdyś dzielnica ta była chlubą miasta. Po jej wybrukowanych ulicach jeździły wozy, bryczki i dwukółki, tragarze przenosili na plecach ciężkie pakunki, a kupcy liczyli krociowe zyski. Niestety, te czas już dawno minęły, lecz nadal w Merchant District mieszczą się prawie wszystkie firmy i domy kupieckie w mieście.

Główne ulice (Main Street, Church Street) są dość szerokie i wyłożone kocimi łbami, boczne alejki zieją za to dziurami i trzeba nie lada kunsztu, aby przeprowadzić nimi wóz lub samochód. Większość domów i magazynów wzniesiono w stylu gregoriańskim, a znaczna część z nich popadła w ruinę z braku napraw bądź zwykłej opieki. Spacerowicz, który zapuści się w te okolice, znajdzie mleczarnię (działa od 50 lat), stary cmentarzyk, szkołę publiczną, dwa kościoły i doki. Warto wspomnieć, że w tych rejonach działają gangsterzy, w szczególności przemytnicy gorzałki, stąd lepiej nie rozglądać się zbyt ciekawsko. Jeśli ktoś zechce zaopatrzyć się w dobra luksusowe, znajdzie tu sklep z tytoniem, jubilera, złotnika, salon optyczny, galerię sztuki i antykwariat. Tak naprawdę nie ma chyba takiej dziedziny handlu, której przedstawiciel nie znalazłby się w Merchant District. Sość powiedzieć, że kupić tu można wszystko: od mebli, przez książki, jedzenie, przybory piśmiennicze, po zegary, antyki i wiele, wiele innych rzeczy. Badaczy zainteresują zapewne trzy miejsca: Hangman's Hill, gdzie dobrzy ludzie z Arkham powiesili wiedźmę Goody Folwer w 1704 roku, Nienazwany Dom oraz Nieodwiedzana Wyspa.



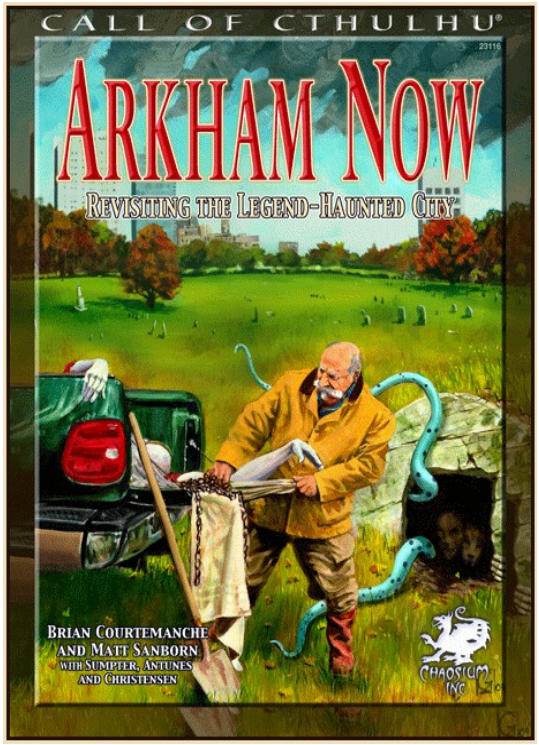
Hangman's Hill jest podobno nawiedzone przez ducha powieszonej czarownicy. Niektórzy z tych, którzy trzymali straż w majowe przesilenie, nie widzieli nic, inni uciekli przed kłębami białej mgły. Są też tacy, którzy twierdzą, że stara wiedźma Goody Folwer odsłoniła przed nimi ezoteryczne sekrety. Najprawdopodobniej kłamią, lecz z drugiej strony znajdywano na wzgórzu trupy pozbawione krwi…

Nienazwany Dom to przeklęte miejsce, gdzie żyła i sczezła na poddaszu jakaś dziwna istota. Gdy ktoś o niej mówi lub choćby pomyśli, stwór powraca na chwilę do życia. O sile owej istoty świadczyć musi to, że o czasowe szaleństwo przyprawiła nikogo innego, jak samego Randolpha Cartera, kiedy to zaatakowała Śniącego oraz jego przyjaciela i ścigała ich po całym mieście.
Nieodwiedzana Wyspa to piaszczysta, bagnista i zarośnięta zielskiem łacha, położona niedaleko północnego brzegu rzeki. Z mostu przy Garrison Street można dostrzec kilka pokrytych mchem i porostami kamieni. Podobno są pozostałością ołtarza, który wznosił się tutaj w czasach, gdy Indianie dopiero zasiedlali te tereny. Wieść gminna niesie, że wsypę jednak ktoś odwiedza, podobno sama Keziah Mason i jej szczurzo-ludzki chowaniec Brown Jenkin, aczkolwiek brak na to dowodów.

River Town

Część miasta leżąca u północnego podnóża French Hill i opadająca ku rzece Miscatonic nazywana jest River Town. Większość mieszkańców dzielnicy stanowią emigranci z Europy Wschodniej oraz Francuzi z kanadyjskiego Quebecu. River Town było niegdyś centrum handlu i rzemio-

sła. Choć kupcy przenieśli się do opisanego powyżej Merchant District, to wielu rzemieślników pozostało tam, gdzie pracownie prowadzili ich ojcowie, a nawet dziadowie.



Jeżeli badacze będą potrzebowali usług wszelkiej maści, powinni skierować się ku uliczkom River Town. Trafią tutaj i na drukarnię, i na pracownię szklarza, wynajmą lub kupią łódź, a nawet znajdą kuźnię i wykwalifikowanego kowala. Ważnym elementem krajobrazu jest Arkham General Store. Otwarty od 6 rano do 6 wieczorem (od poniedziałku do soboty), zaopatruje miejscowych we wszystkie przedmioty codziennego użytku. Właściciel domu towarowego, Rider Adams, na boku handluje także alkoholem oraz sprzedaje broń palną (a także amunicję). Jeśli badacze naprawdę będą potrzebowali jego pomocy, zdołają też zakupić dynamit.

French Hill

French Hill to jedna z najstarszych dzielnic Arkham. Tutejsze budynki są ceglane, podłużne, choć pomiędzy nimi widać gregoriańskie wille. Obecnie, kiedy większość dawnych mieszkańców wyprowadziła się do lepszych dzielnic, French Hill jest zamieszkiwane przez imigrantów, głównie Irlandczyków i Polaków. Ci pierwsi gnieżdżą się przede wszystkim na północnym zboczu wzgórza w tanich, sypiących się domach czynszowych. Polacy z kolei mają swój własny kwartał, wciśnięty pomiędzy ulice, gdzie dachy są spadziste, a wieczorami słychać klepane pacierze. French Hill z pozoru wydaje się biedną, lecz zwyczajną dzielnicą. Znaleźć tutaj można łaźnie publiczne, kwiaciarnię, wypożyczalnię rowerów, aptekę, salę gimnastyczną i pralnię. Ważnymi punktami na mapie French Hill są stacja transformatorowa, a także katolicki kościół pod wezwaniem Świętego Michała oraz świątynia baptystów.

Dzielnica zawdzięcza swą ponurą sławę domowi czynszowemu, prowadzonemu przez pana i panią Dąbrowskich. Pokoje są niebywale tanie, a lokator dostaje dokładnie to, za co płaci. Bród, wilgoć, insekty i gryzonie sprawiają, że lokale przypominają cele więzienne. Tylko najubożsi, szaleni lub pogrążeni w alkoholowym delirium mieszkają pod tym krzywym dachem. Jest to jeden z najstarszych budynków w mieście (ma prawie 300 lat). Zła opinia, żeby nie powiedzieć zabobonny strach, otacza go, ponieważ podobno zamieszkiwała tutaj Keziah Mason, wiedźma, która ponoś własną krwią wpisała się do księgi Człeka w Czerni. Prawda jest taka, że wiedźma i jej szczurzy sługa Brown Jerkin włóczą się nocami po ulicach w poszukiwaniu ofiar i często zaglądają do dawnej siedziby. Biada temu, kogo zastaną w pokoju o przedziwnie wykrzywionych ścianach – szaleństwo, śmierć lub jeszcze gorszy los czekają nieszczęśnika, który wejdzie im w drogę.

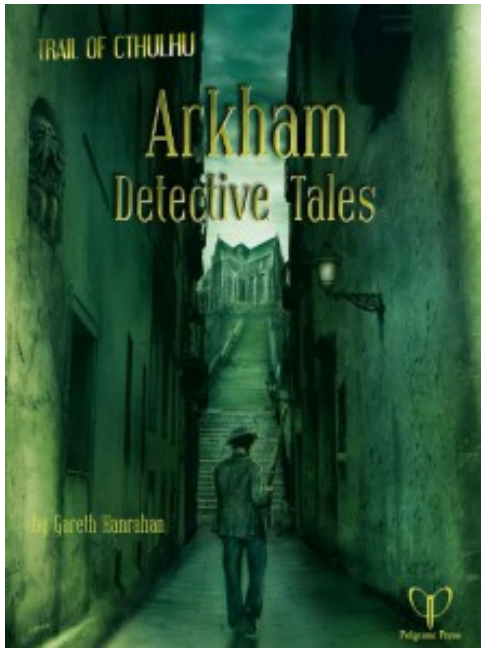
Uptown

Uptown jest dla odmiany dzielnicą, która nie popadła w ruinę i nie chyli się ku upadkowi. Domy ciągnące się wzdłuż jej dwóch głównych ulic, Saltonstall i High Street, są duże i rozległe, wzniesione w gregoriańsko-federalistycznym stylu (ten pierwszy jest szczególnie popularny w Arkham). Posesje są spore, za to ich granice stykają się ze sobą, dlatego niekiedy trudno znaleźć pomiędzy nimi boczną alejkę. Główne ulice są zadbane, mają chodniki, a te oddzielone są od jezdni schludnie utrzymanymi trawnikami. Uptown jest zamieszkane głównie przez akademików: studen-

tów, badaczy odwiedzających uniwersytet oraz kadrę naukową. Wielu z uczonych wykupiło domy, w których ich zakwaterowano. Policja dość często patroluje okolicę, dlatego nawet nieoświetlona Hill Street jest bezpieczna. Włóczęgostwo po zmroku karane jest więzieniem.
Oprócz domów pod wynajem, hospicjum, salonu piękności i biura architekta w Uphill mieści się kilka znaczących instytucji. Jedną z nich są *Daughters of American Revolution*, stowarzyszenie kobiet (muszą mieć powyżej osiemnastu lat i pochodzić z rodzin o amerykańskich korzeniach), które podtrzymują ducha narodowego, zwalczając wpływy anarchistów, komunistów i imigrantów. Na uwagę zasługuje także dom doktora Armitage'a, choć bez uprzedniego anonsu, lub jeszcze lepiej zaproszenia, nie wypada niepokoić uczonego.

Lower Southside

Ta biedna, przeludniona i niebezpieczna dzielnica zamieszkiwana jest głównie przez Włochów, choć w okolicach South Hill i French Hill spotkać można także Irlandczyków i Polaków. Ulice są nieoświetlone i w kiepskim stanie. Budynki się sypią, w koło panuje bieda i brud. Co jakiś czas liberalni samorządowcy zgłaszają wnioski, aby wyremontować tę część Arkham, ale zwykle giną one w natłoku innych, ważniejszych spraw. Poza tym porządni obywatele nie chcą za swoje pieniądze urządzać imigrantów. Sklepy, rodzinne knajpki i zakłady rzemieślnicze są nieoznakowane w żaden sposób i tylko miejscowi wiedzą, jak do nich trafić.



Jeżeli bohaterowie trafią na Lower Southside, bez dwóch zdań będą szukać *Arkham Historical Society*. Podwoje siedziby towarzystwa otwarte są w każdy dzień roboczy od godziny 10 do 17. Na parterze mieszczą się sale wystawowe, w których zebrano portrety sławnych mieszkańców miasta i zabytki (na przykład pierwszą pompę). Prawdziwe skarby kryją się na piętrze, gdzie mieści się bogata biblioteka Towarzystwa Historycznego. Pomiędzy mądrymi księgami można znaleźć także te bardziej ezoterycznej natury. W piwnicy, gdzie trzymane są nieposegregowane materiały, znajdują się pełne roczniki *Arkham Bulletine*, które uważane są za bezpowrotnie zaginione.

Kustoszem Towarzystwa jest pan E. Lapharn Peabody, który jest niezrównanym ekspertem w dziedzinie historii doliny Miscatonic: wie gdzie znaleźć zapisy parafialne i biblioteczne, a nawet poszczególne groby ważnych osób. Choć nie zdaje sobie sprawy z istoty Mitów, to wie, że w Dunwich i Innsmouth dzieje się coś tyleż dziwnego, co złowieszczego.
Larkin Institute to prywatny szpital psychiatryczny prowadzony przez doktora Larkina. Pobyt w przybytku kosztuje 220 dolarów miesięcznie – każdy z pacjentów ma do dyspozycji własny pokój. Szpital jest w stanie przyjąć maksymalnie sześciu pacjentów, a doktora wspomaga dwóch świetnych lekarzy.

Kościół Świętego Stanisława

W kościele parafialnym pod wezwaniem Św. Stanisława, ustanowionym w miejscu dawnej świątyni baptystów, zbiera się głównie polska mniejszość w Arkham. Proboszczem jest ksiądz Kazimierz Iwanicki, który od lat słyszał i badał opowieści o znikających dzieciach. Niedawno przekonał się, że Keziah Mason i jej chowaniec są istotami z krwi i kości oraz że prawdopodobnie przewodniczą jakiemuś złowrogiemu zborowi. Ojciec Iwanicki nie rozgłasza tych wiadomości, jednak

chętnie wspomoże grupę śmiałków, która wystąpi przeciwko wiedźmie. Posada niewiele informacji na temat Mitów, lecz mogą one okazać się niezwykle przydatne.

Eye of Amara Society

Członkowie stowarzyszenia praktykują magię, lecz z poszanowaniem zasad chrześcijaństwa. Klub działa oficjalnie i jawnie, ale wstąpić do niego można jedynie za zaproszeniem od jednego z członków. Roczna składka wynosi 25 dolarów, a wpisowe 30. Do organizacji należą głównie artyści, pisarze, a także zwyczajni dyletanci. Od członków oczekuje się uczestniczenia w regularnych spotkaniach i dzielenia się informacjami, zabroniona jest przynależność do innych organizacji. W bibliotece znajduje się kilka ciekawych ksiąg, które każdy szanujący się okultysta chętnie pozna.

Uniwersytet Miscatonic

Kampus uniwersytecki jest chlubą miasta i, choć rajcy tego nie przyznają, zapewnił Arkham dobrobyt. Uchronił miasto przed powolnym rozkładem i zapaścią, jakie gnębi Innsmouth, lub wegetacją Kingsport. Na terenie uczelni znajduje się wiele budynków dydaktycznych, a także domy, które przerobiono na akademiki.

Uniwersytet Miscatonic zasługiwałby na artykuł poświęcony wyłącznie opisowi tej instytucji, niestety limit dostępnego miejsca jest nieubłagany. Dość powiedzieć, że na terenie placówki znajdują się różnorodne wydziały: humanistyczne, nauk ścisłych, a nawet wychowania fizycznego. Kadra naukowa jest dobrze wykształcona i składa się ze specjalistów, studenci zaś to w większości pilni uczniowie, choć nie brakuje rozrabiaków. Warto pamiętać, że edukacja to kosztowna sprawa, niejednokrotnie wymagająca sporych wyrzeczeń ze strony rodziny, więc mało kto może pozwolić sobie na „wesołe życie wiecznego studenta".

Pośród wydziałów znajdujących się na terenie kampusu znajdziemy: Wydziały Lingwistyki, Literatury i Sztuk, Biologii, Nauk Stosowanych, Nauk Przyrodniczych, Fizyki oraz Historii i Nauk Społecznych. W ich ramach funkcjonują katedry: historii starożytnej, antropologii, archeologii, astronomii, botaniki, chemii, języków klasycznych, ekonomii i socjometryki, elektryczności, inżynierii, angielskiego, geologii, sztuk pięknych, historii, matematyki, metalurgii, lingwistyki współczesnej, orientalistyki, wychowania fizycznego, filozofii, fizyki oraz psychologii.

Ważne jest, aby nie traktować Uniwersytetu Miscatonic jako placówki do zwalczania istot rodem z Mitów Cthulhu. Mało kto spośród naukowców zdaje sobie sprawę z tego zagrożenia, a nawet jeśli, to takie osoby trzymają się we własnym gronie i nie rozpowiadają o tym wszystkim dookoła. Obawiając się ośmieszenia w kręgach akademickich, badają Mity w wolnym czasie, zazwyczaj potajemnie lub przynajmniej zachowując daleko posuniętą dyskrecję. Dookoła doktora Armitage'a wytworzył się pewien krąg (poszerzony nieznacznie po powrocie nieszczęsnej ekspedycji antarktycznej), jednak wchodzący w jego skład akademicy są ostrożni i nieufni wobec osób z zewnątrz, w tym także i Badaczy.

Tak oto kończymy naszą podróż po Lovecraft Country, okolicy tyleż pięknej, majestatycznej i urokliwej, co strasznej i tajemniczej. Od Strażników zależy, jakie niebezpieczeństwa zalęgną się w ciemnych dolinach lub pośród ludzkich siedzib. Badaczom przypadnie sposobność, aby ukrócić rządy zdeprawowanych kultystów lub położyć kres machinacjom Starszych Ras. Oby sprzyjało im szczęście.

Od strony stacji kolejowej słychać gwizd parowozu. Czas opuścić dolinę majestatycznej rzeki Miscatonic i wrócić do Bostonu. Zbyt wiele nieludzkich oczu łypie z ciemnych zaułków…

Bibliografia

Keith Herber – H.P. Lovecraft's Arkham. Unveiling the Legend-Haunted City
H.P. Lovecraft – różne opowiadania

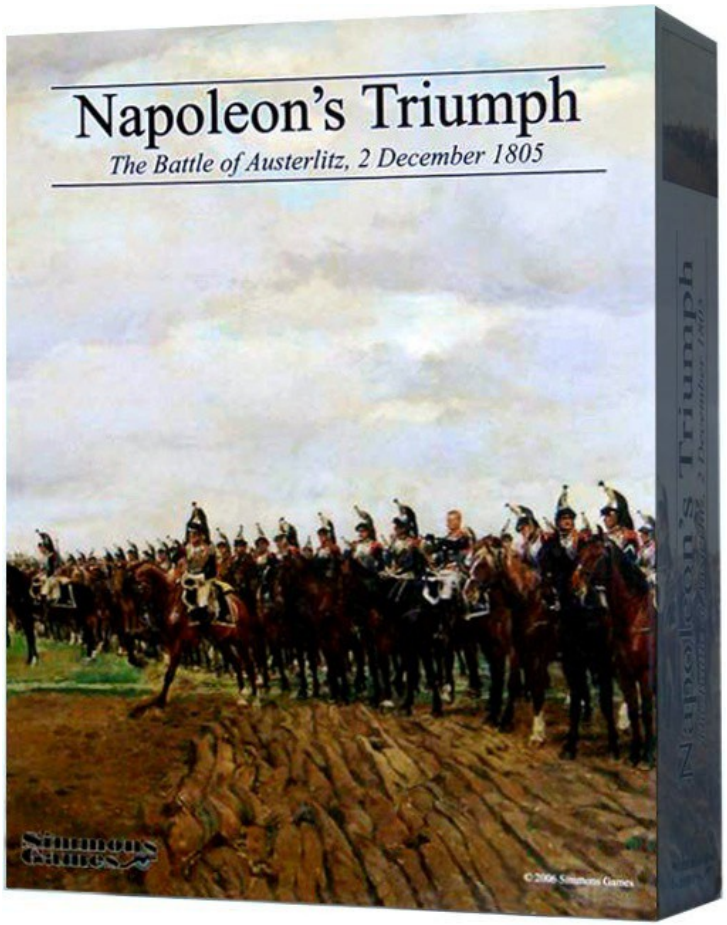
KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2

NAPOLEON'S TRIUMPH

Wśród planszówek spotykamy czasami takie, do których z chęcią wracamy, niekiedy nawet po latach. Przy obecnym zalewie nowych tytułów na rynku gier, wydaje się to mimo wszystko sytuacją wyjątkową. Jednemu z takich tytułów chciałbym poświęcić ninejszą recenzję.

Wykonanie elementów gry

Dlaczego **Napoleon's Triumph** jest wyjątkowy na tle wielu innych tytułów? W przypadku tej gry już samo wykonanie dużo o niej mówi. Solidne pudełko – „niezniszczalne", jak to określają moi znajomi. W środku rozkładana, całkiem sporych rozmiarów plansza na grubej tekturce – o niej można powiedzieć to samo. Do tego bloczki, naklejki, metalowe elementy do oznaczania korpusów wojska i trochę drewnianych krążków używanych jako markery. Znajdziemy też instrukcję w dwóch egzemplarzach – po jednym dla każdego z graczy.



Osoby przyzwyczajone do tego, jak wykonane są eurogry, gdzie grube, tekturowe plansze, drewniane elementy i duże, solidne pudełka stały się jakiś czas temu standardem być może mój powyższy wywód szczególnie nie wzrusza. Jednak wśród gier strategicznych (wojennych) na ogół panowały i wciąż panują inne zwyczaje. Zwykle nie gra się w nie tak często, stąd np. plansze na miękkim papierze specjalnie nie dziwią. Można by oczywiście wskazać szereg innych czynników wpływających na taki stan rzeczy, jednak to nie pora i nie miejsce, aby się nad nimi rozwodzić. Konkludując, wykonanie gry jest takie, że może ona służyć przez wiele lat.

Tematyka gry i odwzorowanie historyczne bitwy

Napoleon's Triumph przedstawia jedno z największych i najbardziej znanych zwycięstw Napoleona – bitwę pod Austerlitz, stoczoną 2 grudnia 1805 roku. Wielka Armia pokonała w niej połączone siły austriackie i rosyjskie. Bitwa ta zwana jest też „bitwą trzech cesarzy", jako że na placu boju poza Napoleonem obecni byli także Święty Cesarz Rzymski Franciszek II Habsburg (późniejszy cesarz Austrii Franciszek I) oraz car Rosji Aleksander I. Sprzymierzeni usiłowali oskrzydlić Francuzów, lecz w decydującym momencie na polu bitwy niespodziewanie dla sił rosyjsko-austriackich pojawiły się posiłki (korpusy marszałków Davouta i Bernadotte'a). Równocześnie Napoleon uderzył na centrum wojsk koalicji, znajdujące się na płaskowyżu Pratzen, przeprowadzając tzw. manewr z położenia środkowego. Doprowadził w ten sposób do rozdzielenia wrogiej armii

na dwie części. Następnie zaatakował przeważającymi siłami lewe skrzydło koalicji i zepchnął je na znajdujące się na jego tyłach stawy rybne. Wedle legendy miały się w nich potopić liczne oddziały austriackie i rosyjskie. W rzeczywistości stawy były na tyle płytkie, że mimo załamania się w pewnym momencie tafli lodu (dodajmy, że artyleria francuska zaczęła ostrzeliwać stawy), większość żołnierzy, którzy przez nie uciekali, przeżyła.

Bitwa i główny manewr, który doprowadził do zwycięstwa, są dość charakterystyczne. Stąd przed każdym, kto zabiera się za zrobienie gry o Austerlitz, staje bardzo trudny do rozwiązania problem: chodzi o to, by jednocześnie zmusić przeciwników do tego, by działali w miarę historycznie, a z drugiej strony dać im pewną swobodę. Każdy, kto zapozna się choć trochę z przebiegiem bitwy pod Austerlitz, będzie starał się uniknąć zagrań, które doprowadziły do klęski – dotyczy to głównie strony koalicyjnej. Przed bitwą sprzymierzonym wydawało się, że mają przewagę i dlatego podjęli ofensywę, starając się oskrzydlić armię francuską od południa. W grze kierujący Austriakami i Rosjanami, bez dodatkowych bodźców pośrednio wymuszających atak, będą unikali angażowania się w walkę, wiedząc, jak się to historycznie skończyło. Jednocześnie sam prosty nakaz atakowania bez oglądania się na wszystko inne także wypaczyłby sytuację i doprowadził do efektów całkowicie sztucznych. Co zrobić, by zmusić koalicjantów do ataku, a jednocześnie by wszystko przebiegało naturalnie?

W **Napoleon's Triumph**, w sposób wręcz fenomenalny, zapewnia to konstrukcja warunków zwycięstwa. Są one dwojakie. Wszystko zależy od tego, czy strona francuska wprowadzi na planszę dwa dodatkowe korpusy marszałków Davouta i Bernadotte'a. Mogą się one pojawić od pewnego etapu gry w dowolnym momencie. Dopóki tych korpusów nie ma na planszy, gracz koalicyjny musi atakować – co nakazuje konstrukcja warunków zwycięstwa. Jeśli nie będzie tego czynił – przegra. W wybranej turze, gdy wojska koalicyjne zaangażują się w ofensywę i wysuną się zbyt daleko do przodu (jak to się zwykle dzieje), gracz francuski może wprowadzić posiłki (czyli dwa wspomniane korpusy). Podczas rozgrywki zmusza to sprzymierzonych do balansowania: trzeba się posuwać do przodu, lecz w taki sposób, aby po wprowadzeniu przez Francuzów posiłków nie być wystawionym na rozbicie. Grając zbyt asekuracyjnie, możemy doprowadzić do tego, że Francuzi w ogóle nie wejdą na planszę dodatkowymi siłami, a my przegramy grę, ponieważ nie zdołamy na czas opanować celów znajdujących się na francuskich tyłach. Z kolei Francuzi muszą uważać, by zbyt łatwo nie wystawić swojej pozycji. Muszą też zmusić koalicjantów do jak największego zaangażowania się i uchwycić właściwy moment, kiedy należy wprowadzić posiłki.

Zasady, czyli mechanika gry

Gra wykorzystuje planszę poligonalną, składającą się z pól o nieregularnych wieloboków, połączonych krawędziami. Mają one określoną pojemność i są w stanie pomieścić oznaczoną liczbę wojsk. Rodzaj terenu oddany został na krawędziach między polami, ma on znaczenie głównie podczas walki.

Jednostki wojskowe reprezentowane są przez podłużne bloczki. Po jednej ze stron mają one naniesione symbole oznaczające piechotę, artylerię i kawalerię. Osobno uwzględniono gwardię. Symboli na jednym bloczku może być od 1 do 3 – w zależności od siły (liczebności) jednostki. Bloczki grupowane są w korpusy w ten sposób, że ustawia się je jeden za drugim i na wierzchu pierwszego bloczka kładzie się metalowy element z flagą i nazwiskiem dowódcy korpusu. Ogólnie rzecz biorąc, w grze działania prowadzi się korpusami. Możliwe jest też wydzielanie pojedynczych jednostek, lecz pełnią one raczej rolę pomocniczą.

Zarówno plansza, jak i jednostki stanowią bardzo oryginalny element. Wbrew pozorom, jak tylko zaczniecie zapoznawać się z grą, szybko zorientujecie się, że nie przypomina ona pod tym względem żadnego z wydanych w ostatnio tytułów, mimo że wykorzystuje np. drewniane bloczki (choć o zupełnie innych kształtach), to od gier Columbia Games i im podobnych dzieli ją przepaść. Jest to jedna z najbardziej oryginalnych gier ostatnich lat i choć układ planszy w niej zastosowany znany był od dawna, to poza autorem **Napoleon's Triumph** w zasadzie od lat nikt go nie stosował.

Gra nie wykorzystuje w ogóle kostki. Walki rozstrzygane są automatycznie w ramach kilkuszczeblowej procedury. Bardzo ważne znaczenie w grze ma maskowanie. Na początku rozgrywki gracze mogą sami niemal dowolnie ukształtować skład swoich korpusów. W znakomity sposób oddaje to tzw. mgłę wojny. Niewiadoma co do składu sił przeciwnika w praktyce działa jak element losowy. Siły wroga można jednak do pewnego stopnia rozpoznać, głównie za pomocą kawalerii. Kolejny nietypowy i charakterystyczny element to pola planszy. W obrebie każdego z nich oddziały mogą stać na środku pola (w rezerwie) bądź przy którejś z jego krawędzi. Nietrudno sobie wyobrazić, co dzieje się w sytuacji, gdy wróg atakuje pole przez krawędź, przy której nie macie żadnych oddziałów, ani nie macie jej czym zablokować, przerzucając oddziały z rezerwy.

Różnice między stronami konfliktu są niewielkie, choć znaczące. Otóż siła samego rodzaju oddziałów tego obu stron jest taka sama. Przewaga Francuzów polega przede wszystkim na tym, że mogą oni poruszyć w ciągu każdej z tur więcej jednostek – czyli na lepszym dowodzeniu. Rozwiązanie to ma uzasadnienie historyczne. W grze wygląda to w ten sposób, że podczas gdy oddziały francuskie swobodnie manewrują niemal całością sił, a strona koalicyjna może poruszyć tylko częścią korpusów. Sprzymierzeni mają jednak z początku przewagę liczebną, która to równoważy. Sytuacja zmienia się po wejściu na planszę francuskich uzupełnień, które wyrównują siły, a nawet nieznacznie przechylają szalę na stronę francuską. Jednak od tego momentu koalicja ma już za zadnie jedynie nie dać się rozbić – i to jej wystarcza do zwycięstwa.

Napoleon's Triumph to typową turówka z naprzemiennym ruchem obu stron, z tym że w ciągu jednej tury każda ze stron może wykonać ograniczoną liczbę posunięć. Może jednak swobodnie wybierać, którymi jednostkami się poruszy. Na pierwszy rzut oka za dość typowe można także uznać rozwiązanie dotyczące morale. Straty wśród własnych wojsk w przegranych starciach, użycie gwardii i tym podobne okoliczności powodują, że morale spada, a utraconych punktów nie możemy odzyskiwać (jedyny wyjątek to wzrost morale Francuzów w chwili wkroczenia uzupełnień na planszę). W praktyce bardzo łatwo stracić

morale, gdy przychodzi do decydujących momentów, potrafi ono lecieć na łeb, na szyję, a jego utrata to automatyczna przegrana.

Rozgrywka

Zasady: nie przekraczają 10 stron instrukcji, w praktyce jest ich mniej, a więc jak na gry wojenne niewiele. Trzeba się jednak z nimi uważnie zapoznać przed rozgrywką, zwłaszcza z procedurą rozgrywania walki. W internecie dostępne jest polskie tłumaczenie instrukcji.

Poziom komplikacji: gra jest wymagająca, lecz nie przytłacza ani liczbą przepisów, ani ilością jednostek. Natomiast myślenia jest tu naprawdę sporo.

Czas rozgrywki: 3 godziny (scenariusz podstawowy), 4 godziny (scenariusz dwudniowy); gra zawiera dwa scenariusze. To uśredniony czas zabawy, podaję go na podstawie swoich doświadczeń (kilkanaście rozgrywek), z początku może być dłuższy. Rozstawienie gry jest szybkie, przynajmniej od strony technicznej, gdyż gracze mogą się długo zastanawiać nad składem swoich korpusów – to jeden z ważniejszych elementów planowania w grze i w zasadzie dobieranie składu korpusów rozpoczyna rozgrywkę.

Balans: w pełni zachowany. Jeśli spotkacie kogoś, kto na to narzeka, to znaczy, że niezbyt dobrze zapoznał się z grą.

Regrywalność (replayability): każda rozgrywka może być inna. Gra oferuje szeroką gamę możliwych zagrań. Trzeba powiedzieć, że scenariusz drugi jest trochę lepszy od pierwszego (od którego jednak warto zacząć). Jest to naprawdę gra wielokrotnego użytku, która nawet po wielu partiach z rzędu nie nudzi się i potrafi zaskoczyć czymś nowym. Stanowi to jedną z jej największych zalet.

Losowość: całkowity brak losowości, wszystko zależy od naszych posunięć. Jednak w grze występuje na dużą skalę maskowanie (i rozpoznanie), które dają w praktyce efekt niepewności co do wyniku starcia. Można powiedzieć, że gra przypomina w pewnym sensie szachy z maskowaniem, do tego mocno osadzone historycznie.

Możliwość rozgrywki wieloosobowej: istnieje i znani są mi gracze, którzy bardzo chwalą tę opcję, aczkolwiek zasadniczo jest to gra dwuosobowa.

Możliwość rozgrywki jednoosobowej (solitaire): brak. Tutaj nawet nie sprawdzam i być może jacyś fanatycy rozgrywek jednoosobowych coś w tym zakresie wymyślili, jednak biorąc pod uwagę całokształt mechaniki, nie wyobrażam sobie rozgrywki jednoosobowej na obowiązujących zasadach.

Czy ta gra ma jakieś wady? Przyznam, że jedyne, z czym się spotkałem, to uwagi na temat historyczności. Chodzi np. o to, że jednostki są abstrakcyjne, nie przedstawiają konkretnych dywizji, brygad itd. Inna kwestia to system dowodzenia, który zatrzymuje na pewien czas część korpusów sprzymierzonych, co pod Austerlitz – interpretując ten fakt dosłownie – nie miało miejsca, choć występowały opóźnienia w przesyłaniu rozkazów po stronie koalicyjnej i jej sztab działał pod tym względem dużo słabiej od napoleońskiego. O ile po części jestem w stanie podzielić te opinie, to wydaje mi się, że osiągnięty efekt w postaci zmuszenia koalicjantów do ofensywy, prowadzonej w sposób naturalny, niesztuczny, wart jest poświęcenia kilku historycznych detali. Wskazać by można jeszcze kilka innych dobrych rozwiązań, sprawiających, że ta gra naprawdę przenosi nas pod Austerlitz. Nie wchodząc nadmiernie w warstwę historyczną, pozostaje mi jeszcze raz stwierdzić, że żadnych innych zarzutów pod adresem gry nie spotkałem. Oczywiście są gracze, którzy np. lubią w grach losowość, a tej tutaj nie ma, przynajmniej w klasycznej formie, i gra może im się z tego powodu nie podobać – lecz jest to wyłącznie kwestia gustu i indywidualnych upodobań.

Napoleon's Triumph jest moim zdaniem warta uwagi także z jeszcze jednego powodu: stanowi całkowite zaprzeczenie stereotypowych opinii o grach wojennych, zwłaszcza jeśli chodzi o takie kwestie, jak wykonanie elementów, czas rozgrywki, balans i losowość oraz objętość zasad. Stąd również z tego względu warta jest polecenia.

„Guns of Gettysburg” – nowa gra autora Napoleon’s Triumph

Na koniec chciałem wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy: w tym miesiącu (tj. w czerwcu) po długich perypetiach ukaże się kolejna gra Bowena Simmonsa zatytułowana **Guns of Gettysburg**. Oparta jest ona o tę samą mechanikę (wielokąty na planszy i drewniane bloczki), lecz zasady, choć podobne, nie są oczywiście te same – dostosowano je do realiów historycznych bitwy pod Gettysburgiem (1-3 lipca 1863). Tytuł powstawał przez wiele lat i miał się ukazać już dawno temu, jednak różnego rodzaju problemy, w tym choroba autora, sprawiły, że wydany zostaje dopiero w tym roku. Zainteresowanych szczegółami odsyłam do bloga autora, gdzie szeroko opisywał on proces prac nad grą. Biorąc pod uwagę to, jak wypadła **Napoleon’s Triumph** i wpisy na blogu (przedstawiające pewne aspekty mechaniki nowej gry), sądzę, że będzie to kolejny znakomity tytuł, który na długo przykuje uwagę graczy, a dla miłośników **Napoleon’s Triumph** stanie się pozycją obowiązkową.

Zobacz także:

- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 (RT #68)**
- **CONFLICT OF HEROES: PRICE OF HONOUR – POLAND 1939 (RT #43)**
- **WPROWADZENIE DO GIER WOJENNYCH (RT #38)**

Plusy:

- **Brak losowości**
- **Duża regrywalność**
- **Dobra symulacja bitwy z punktu widzenia dowódcy**

Minusy:

- **Drobne zarzuty odnośnie historyczności**

Liczba graczy: 2 Wiek: 11+

Czas gry: ok. 180 minut **Cena: 209,95zł**

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

SUPER DUNGEON EXPLORE

SUMMONER WARS

SPARTACUS: THE SERPENTS AND THE WOLF