



71

sierpień 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier



DESCENT: LEGOWISKO JASZCZURA | HIDE&SEEK
PIRACI | BLOOD BOWL: MENEDŻER DRUŻYNY |
QUARRIORS: QUARTIFACTS | DARK MINIONS |
TOKAIDO | SPRAWDŹMY W INSTRUKCJI... A
INSTRUKCJA MILCZY | ECLIPSE PHASE: SUNWARD
- THE INNER SYSTEM | ORZEŁ I GWIAZDA



Ilustracja z gry Le Havre - (C) Lascerna

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:

Marcin Wełnicki

Ryszard 'Raleen' Kita

Piotr 'Wierzba' Kraciuk

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Skład epub/mobi:

Łukasz Juszcak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiacji 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



Koniec sierpnia to ten okres roku, którego szczerze nie cierpię. Przede wszystkim zapowiada on, że powoli zaczyna się jesień. Dni są co prawda nadal dość ciepłe, jednak nocami czuć już w powietrzu ten charakterystyczny chłód, który zwiastuje szarą i deszczową pogodę. Koniec sierpnia to również koniec wakacji, co gdy byłem nieco młodszy napawało mnie prawdziwym smutkiem. Na studiach wyglądało to co prawda nieco lepiej, jednak wrzesień i tak upływał mi na wariackich papierach, a czasu było coraz mniej. Kiedyś potrafiliśmy w sierpniu grywać po cztery lub pięć sesji tygodniowo. To były czasy! A teraz? Trzy sesje w miesiącu to już niebywały sukces. Eh, starość nie radość.

W tym roku jednak koniec sierpnia jest dość optymistyczny, a to za sprawą Polconu, który odbywa się tym razem w Warszawie. Jeżeli będziecie w pobliżu, zapraszamy do Rebelowego stoiska.

Z pewnością będziecie mogli zamienić z nami kilka słów i zagrać w całą masę gier. Tych zaś, którzy zostają w domu, gorąco zachęcam do lektury najnowszego numeru naszego pisma. Nie wypełni on co prawda konwentowej pustki, jednak przynajmniej tyle możemy dla was zrobić.

Do zobaczenia za miesiąc!

NR 71, SIERPIEŃ 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 8 **UBOGA SMOCZYCA**
DESCENT:
LEGOWISKO JASZCZURA 
- 10 **GRA W CHOWANEGO
Z PIRATAMI**
HIDE&SEEK PIRACI 
- 12 **CZASAMI SIĘ
WYGRYWA, CZASAMI
PRZEGRYWA,
A CZASAMI GINIE**
BLOOD BOWL:
MENEDŻER DRUŻYNY 
- 14 **KEEP ON
ROLLIN' BABY...**
QUARRIORS:
QUARTIFACTS 
- 17 **NA POHYBEL
WSZYSTKIEMU, CO
DOBRE I PIĘKNE!**
DARK MINIONS 
- 20 **ZEN NAD PLANSZĄ
DO GRY**
TOKAIDO 
- 23 **UWE ROSENBERG
NA NIEZNANYCH
WODACH**
LE HAVRE 
- 27 **SPRAWDŹMY
W INSTRUKCJI**
...A INSTRUKCJA MILCZY 
- 28 **TRANSHUMANIZM
ZA FIREWALLEM**
CZ.2 
- 31 **KĄCIK GIER HISTO-
RYCZNYCH #4**
ORZEŁ I GWIAZDA 



Odkryj serię

NEUROSHIMA



gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
N5 Tactics - bitewniak
N5 Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYĆ POINFORMOWANY

WIĘŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

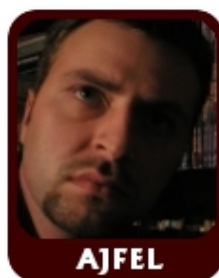
NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

- 1 (▲15) TALISMAN: MIASTO
- 2 (N) MASKARADA
- 3 (▲2) KOLEJKA
- 4 (N) GRA O TRON
- 5 (▲2) SABOTAŻYSTA
- 6 (N) RELIC
- 7 (▼1) JUNGLE SPEED
- 8 (▼5) HANABI
- 9 (▼5) WSIĄŚ DO POCIĄGU: EUROPA
- 10 (▲10) OSADNICY Z CATANU
- 11 (N) MAGE KNIGHT
- 12 (N) KOLEJKA: OGONEK
- 13 (N) DIXIT
- 14 (N) ROBINSON CRUSOE
- 15 (▼4) SMALL WORLD
- 16 (N) FIGHT! (BRAWL)
- 17 (▼5) CARCASSONNE
- 18 (N) PĘDZĄCE ŻÓŁWIE
- 19 (▼11) TIME'S UP
- 20 (N) DIXIT 2



AKTUALNOŚCI



W sierpniowym zestawieniu bestsellerów sporo nowości i powrotów. Na czele rankingu **Miasto**, czyli duży dodatek do popularnej gry przygodowej **Talisman: Magia i Miecz**. W sumie to nic zaskakującego, **Magia i Miecz** i dodatki do niej to stali bywalcy tej listy. Druga lokata to nowość od REBEL.pl, czyli **Maskarada** autorstwa Bruno Faiduttiego. Podobnie jak **Talisman** dużym zainteresowaniem nabywców cieszy się oparta na tej samej mechanice **Relic** – jej polska

edycja przebojem wdarła się do pierwszej dziesiątki. Wraz z dodrukami wróciło na listę kilka uznanych tytułów z planszową **Grą o Tron** na czele.

DUŻE NOWOŚCI
DLA X-WINGA

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zdradziło plany dotyczące czwartej fali modeli do gry figurkowej **X-Wing**. W grze pojawiają się statki niespotykanych dotąd wielkości, duże jednostki doskonale znane fanom gwiazdnej sagi Georga Lucasa. Wraz z nimi mechanika **X-Winga** rozszerzona zostanie o nowe tryby rozgrywki, w tym nowe reguły turniejowe pozwalające na użycie dużych jednostek.

BATTLELORE POWRACA

BattleLore, popularna gra z serii **Command & Colors** Richarda Borga, doczeka się nowej edycji. Za poprzednie wydanie odpowiedzialna była firma Days of Wonder, druga edycja ukaże się natomiast nakładem Fantasy Flight Games (FFG posiada licencję na ten produkt już od kilku lat, czego owocem jest m.in. linia wydawnicza **Bitwy Westeros**). Nowe wydanie **BattleLore** to z jednej strony te same założenia (miła dla oka gra figurkowa o bitwach w świecie fantasy – lekka hybryda planszówki i prostego bitewniaka), z drugiej strony czekają nas dość istotne zmiany, zarówno w fabularnej otoczce, jak i samej mechanice roz-

grywki. Akcja **BattleLore** przeniesiona zostanie do świata Terrinoth znanego z wielu innych gier FFG (m.in. **Descent**, **RuneWars**, **Runebound** i **Rune Age**).



ARMIE STAREGO ŚWIATA NA TEK-TUROWYCH DYS-KACH

Skoro jesteśmy przy licznych za-powiedziach Fantasy Flight Games, nie sposób pominąć kolejnej gry, której akcja osadzona została w świecie **Warhammera Fantasy**. **Warhammer: Diskwars** to reedycja



gry sprzed kilkunastu lat (pierwotnie niemającej związku z **Warhammerem**). Tytuł przeniesie nas wprost na pole wielkiej bitwy, w której ścierają się fantastyczne armie niezwykłych istot. Jednostki w grze są symbolizowane przez różnej wielkości tekturowe dyski, na których widnieją charakterystyki poszczególnych istot. Przemieszcza się je (obracając na drugą stronę) niczym w grze bitewnej: po płaskiej powierzchni pozbawionej siatki pól, za to z oznaczonymi specjalnymi rodzajami terenu. W grze spotkamy armie i jednostki doskonale znane fanom **Warhammera** bitewnego, włącznie z największymi bohaterami Starego Świata.

WIEDŹMIN IGNACEGO TRZEWICZKA

Niedawno pojawiła się garść przecieków na temat najnowszej gry planszowej Ignacego Trzewiczka (**51. Stan**, **Stronghold**, **Robinson Crusoe**). Wraz z planowaną na przyszły rok przez studio CD Projekt RED, nową grą komputerową z serii **The Witcher** ukaże się także gra planszowa o tym samym tytule. Na chwilę obecną większość informacji na temat tego projektu to spekulacje i wnioski oparte o nieliczne zdjęcia komponentów. Z całą pewnością będzie to jednak niebanalna gra przygodowa o umiarkowanym progu wejścia. Oprócz tradycyjnego wydania gra ukaże się także w wersji na iPady.

KRÓL I ZABÓJCY OD GALAKTY

King & Assassins (Król i Zabójcy) to dwuosobowa gra planszowa autorstwa Łukasza „Wookie-go” Woźniaka. Jeden z uczestników zabawy kieruje krokami króla, zmierzającego do swego pałacu, oraz stojących na straży przybocznych, starających się zapewnić władcy bezpieczeństwo. Za-



daniem jego rywala jest przeprowadzenie udanego zamachu na króla, zanim ten bezpiecznie dotrze do pałacu. Do swej dyspozycji ma grupę mieszkańców przemierzających ulice miasta. Pośród mieszczan znajduje się trzech zamaskowanych zabójców, którzy tylko czekają, aby zadać cios tyranowi. Ta interesująco zapowiadająca się planszówka wydana zostanie nakładem Galakty pod koniec tego roku.



Rozstrzygnięcie konkursu na kartę z życzeniami

Znamy już zwycięzców konkursu na najciekawszą kartę urodzinową z okazji dziesięciolecia sklepu Rebel.pl. Tak, to już dziesięć lat. Aż trudno uwierzyć, że czas aż tak bardzo gna do przodu, prawda? Serdecznie dziękujemy wszystkim osobom, które wzięły udział w naszej zabawie i przedstawiamy te prace, które podbiły nasze serca.

Miejsce pierwsze po raz pierwszy zajęła najbardziej solidna kartka, jaką kiedykolwiek dostarczyła nam Poczta Polska.



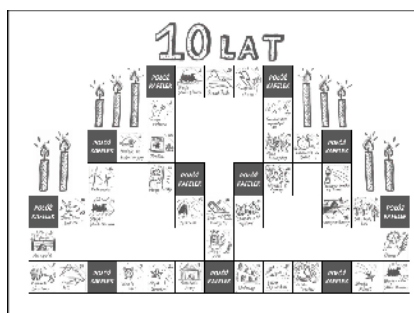
Miejsce pierwsze po raz drugi – naprawdę ciężko było nam wyłonić zwycięzcę – przypadło oryginalnej grze planszowej **Wyciąg o tort**.



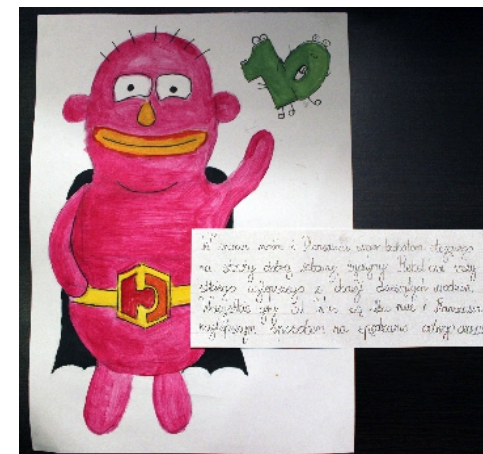
Miejscem pierwszym po raz trzeci, tym razem w kategorii „Dzieci”, został uhonorowany niezwykle i bardzo pomysłowy zestaw trzech gier.



Dwa drugie miejsca zajęły dwie fantastyczne gry planszowe: **REBELIA** i **Drużyna REBEL**. Ta druga dotarła do nas w zabezpieczonym pliku PDF, więc nie możemy jej tutaj zaprezentować.



Zaś drugie miejsce w kategorii „Dzieci” zdobyły dwie prace: Kartka z Planszusem i Zółw Tadzio zrobiony z masy solnej.



Ponadto rozdaliśmy kilka nagród dodatkowych i wyróżnień. Ze szczegółami naszego zwariowanego konkursu możecie zapoznać się, przeglądając [naszą stronę internetową](#).



DESCENT: LEGOWISKO JASZCZURA

UBOGA SMOCZYCA



w chwili premiery wiadome było, że ta gra ma świetny potencjał, lecz z czasem potrzebne jej będą dodatki. Pewne było również to, że wydawca nie każe nam na nie długo czekać, jako że pierwsze zapowiedzi pojawiły się, nim większość graczy zdążyła się nacieszyć zestawem podstawowym. Dzisiaj czekamy na **The Trollfens**, czyli trzecie rozszerzenie gry, natomiast drugi dodatek, czyli **Labyrinth of Ruin**, niedawno trafił na sklepowe półki (edycja polska wkrótce). **Legowisko Jaszczura (Lair of the Wyrms)**, czyli pierwsze rozszerzenie **Descenta**, jest dostępne już od pewnego czasu, i to właśnie jemu poświęcę w tym miesiącu uwagę.

Zestaw otrzymujemy w niewielkim pudełku, adekwatnym do dość skromnej zawartości. Wewnątrz znajdziemy dziesięć figurek, siedemdziesiąt kart i sześćdziesiąt tekturowych elementów (w tym dwanaście nowych modułów planszy). Do tego oczywiście dochodzi instrukcja wraz z księgą przygód. Biorąc pod uwagę cenę zestawu, lista komponentów jest niestety bardzo skromna. Podobnie jak w przypadku zestawu podstawowego całość wydana została bardzo ładnie i solidnie – ciężko tu się do czegoś przyczepić. Przepraszam, tradycyjnie brak figurek popleczników. Fabuła tego dodatku kręci się wokół słynnej, potężnej smoczyicy Valyndry, którą ma na planszy reprezentować kawałek tektury zamiast efektownej figurki.

Zarówno jeśli chodzi o popleczników z zestawu podstawowego, jak i tych z dodatków, figurki dla nich już niebawem będzie można nabyć w osobnych zestawach (wraz z dodatkowymi kartami i znacznikami), co oczywiście wiązać się będzie z odczuwalnymi dla portfela

dodatkowymi kosztami (**Descent** to gra z założenia skazująca fanów na regularne wydatki). Zestawy z figurkami popleczników to jednak temat na inną okazję, wróćmy do **Legowiska Jaszczura**.

Wspomniane dziesięć nowych figurek to dwóch bohaterów oraz dwa nowe rodzaje potworów. Oczywiście nie są one w stanie znacząco wpłynąć na podstawowy zestaw, aczkolwiek każde interesujące urozmaicenie, bądź to bestiariusza, bądź repertuaru herosów jest mile widziane. W przypadku **Legowiska Jaszczura** zarówno bohaterowie, jak i potwory, wprowadzają do gry garść nowych, ciekawych opcji. Wraz z bohaterami dostajemy talie dla dwóch nowych klas: czempiona i geomanty. Rozszerzają one archetypy z zestawu podstawowego, a zatem poszerzają także repertuar możliwości części starych bohaterów. Wraz z nowymi potworami zasady gry rozbudowane zostały o jeden nowy rodzaj stanu, jakim jest podpalenie. Także mroczny władca za sprawą **Legowiska Jaszczura** dostaje kilka nowych opcji. Są to przede wszystkim nowa klasa w talii (podczas kampanii) oraz karty pogłosek. Te ostatnie ubarwiają wydarzenia podczas kampanii, są także sposobem na wprowadzenie do niej dodatkowych przygód dołączonych do dodatku. **Legowisko Jaszczura** nie oddaje bowiem do naszej dyspozycji nowej kampanii, lecz pozwala lekko rozbudować już istniejącą (tę z zestawu podstawowego bądź też inną z przyszłych dodatków).



W 61. numerze **Rebel Timesa** recenzowałem nową, drugą edycję gry planszowej **Descent**, nie szczędząc jej pochwał w kontekście porównań do pierwszego wydania. Już

Wraz z nowymi przygodami w grze pojawiają się także dwa nowe relikty. Jeżeli rozgrywamy kampanię, **Legowisko Jaszczura** wprowadzi dodatkowo drobne urozmaicenia do talii przedmiotów sklepowych. Wszystko to jest fajne i mile widziane, jednak są to naprawdę drobiazgi, które wzbogacają grę w bardzo małym stopniu. Nowością, która wpływa na rozgrywkę w trochę bardziej odczuwalnym zakresie, są sekretne pomieszczenia. Jak pamiętamy z zestawu podstawowego, w talii przeszukiwania była jedna znienawidzona przez graczy karta „Nic” (trudno o bardziej przykre znalezisko). Teraz w jej miejsce pojawia się „Tajne przejście”, czyli urozmaicenie dowolnego scenariusza. Sekretne pomieszczenia mogą być różne, po odkryciu takowego ciągniemy kartę z nowej talii sekretnych pomieszczeń, by poznać specjalne reguły oraz ewentualną nagrodę, którą można otrzymać po zbadaniu takiego miejsca (i zwykle pokonaniu kilku dodatkowych potworów). **Legowisko Jaszczura** zawiera jedną dwustronną płytkę tajnego po-

mieszczenia (umieszczaną obok planszy po odkryciu) oraz zaledwie sześć kart talii sekretnych pomieszczeń. Kolejne dodatki mają ten element dalej rozwijać.

Choć nieprzesadnie urozmaicone, sekretne pomieszczenia należą do najistotniejszych nowości w **Legowisku Jaszczura** (obok nowych klas, bohaterów i potworów) i pomysł ten zrealizowany został całkiem zgrabnie. Dochodzi do tego pięć nowych scenariuszy, które możemy rozegrać osobno lub włączyć do dowolnej kampanii. O ile towarzysząca im historia przebudzonej smoczycy Valyndry nie jest szczególnie błyskotliwa i porywająca, o tyle same scenariusze są zdecydowanie mocną stroną tego dodatku. Są rozbu-

dowane, pomysłowe i grywalne – oby kolejne rozszerzenia utrzymały ten poziom!

Nie jest mi łatwo jednoznacznie ocenić **Legowisko Jaszczura**. Trochę mam poczucie, jakby był on szykowany w pośpiechu, by jak najszybciej linia wydawnicza drugiej edycji **Descenta** nie była pusta. Wszystkiego mamy tu jak na lekarstwo. Z drugiej strony jednak to, co otrzymujemy, obeszło się bez wpadek, chybionych pomysłów bądź nieprzemyślanych rozwiązań. W zasadzie wszystkie elementy zestawu są fajne i dobrze wpływają na grę, tyle że w bardzo małym stopniu, a rozszerzenie kosztuje tyle, co niejedna dobra, samodzielna gra planszowa.

Relacja ceny do zawartości to największa wada tego produktu. Dla fanów serii jest to rzecz mimo wszystko godna polecenia, ponieważ elementy wprowadzone w **Legowisku Jaszczura**, na czele z sekretnymi pomieszczeniami, w kolejnych dodatkach będą rozwijane. Poza tym nowe klasy bądź to bohaterów, bądź mrocznego władcy, to także elementy, które wykorzystywać będziemy zarówno w kampanii z zestawu podstawowego, jak i w tych opublikowanych w przyszłości. Niemniej osoby grające w



Descenta okazjonalnie i wybiórczo sięgające po pojedyncze scenariusze, z czystym sumieniem mogą sobie Legowisko Jaszczura odpuścić, ponieważ dodatek ten nie urozmaici rozgrywek w stopniu adekwatnym do jego ceny.

Zobacz także:

- **SUPER DUNGEON EXPLORE (RT#70)**
- **DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK (RT #61)**
- **WRATH OF ASHARDALON (RT #44)**

Plusy:

👍 Kilka elementów sympatycznie wzbogacających zarówno kampanię, jak i rozgrywanie pojedynczych scenariuszy

👍 Dodatkowych bohaterów i potworów nigdy za wiele

👍 Pięć ciekawych scenariuszy

Minusy:

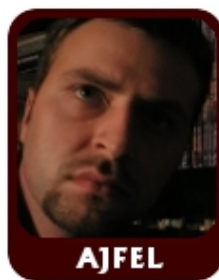
👎 Mało tego wszystkiego...

👎 ... a kosztuje niemało

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 14+

Czas gry: ok.120 minut Cena: 134,95zł

HIDE & SEEK PIRACI GRA W CHOWANE- GO Z PIRATAMI



AJFEL

Smart Games to popularna, niezwykle bogata seria różnego typu łamigłówek przeznaczonych dla graczy w różnym wieku. Podążają różną tematykę, zdarzają się tytuły mniej lub bardziej innowacyjne. Produkty tej serii łączy kilka wspólnych cech: są solidnie i efektywnie wydane, a każdy zestaw zawiera dużą kolekcję zagadek podzielonych na różne poziomy trudności. Z najprostszymi zagadkami poradzą sobie dzieci, podczas gdy te najtrud-

niejsze wymagają pogłówekowania także przez dorosłych.

Łamigłówka **Hide & Seek Piraci** to typowa przedstawicielka linii Smart Games, ma więc wszystkie wymienione wyżej cechy. Gra przenosi nas w niezwykle świat pirackich wypraw, bezludnych wysp i ukrytych na nich skarbów.

Lista komponentów zestawu nie jest długa: mamy tutaj cztery różnokształtne płytki przedstawiające bezludne wyspy oraz planszę zawierającą cztery kwadratowe wgłębienia, w których wspomniane płytki można na rozmaite sposoby ułożyć. Cała gra wykonana jest z wysokiej jakości



plastiku, natomiast pod planszą znajduje się praktyczna szufladka, wewnątrz której możemy schować płytki wraz z instrukcją. Dzięki temu zestaw można wygodnie spakować w podróż.

Wewnątrz wgłębień na planszy znajduje się szereg symboli: różne rodzaje żaglowców, łodzie i ukryte skarby. Zależnie od tego, w jaki sposób ułożymy cztery płytki na poszczególnych miejscach, jedne symbole zostaną przykryte, inne zaś pozostaną widoczne. I właśnie o to chodzi w **Hide & Seek**: rozmieścić płytki w taki sposób, by na planszy pozostały widoczne tylko te symbole, których wymaga od nas rozwiązywana zagadka.

Dołączona do zestawu książeczka zawiera aż 48 zadań podzielonych na cztery poziomy trudności. W najprostszych zagadkach mamy podpowiedzi, w jaki sposób powinny być obrócone wszystkie płytki. Wraz z kolejnymi zadaniami podpowiedzi tych jest coraz mniej, natomiast w przypadku najtrudniejszych musimy sobie radzić już bez tego typu pomocy. Zarówno w przypadku dzieci, jak i starszych graczy, łamigłówka ta stanowi solidny, sympatyczny trening wyobraźni przestrzennej, spostrzegawczości oraz logicznego myślenia. Mimo że **Hide & Seek Piraci** nie należy do najtrudniejszych Smart Games, z pewnością zapewni rozrywkę na długi czas.

W 57. numerze **Rebel Timesa** pisałem o niemalże bliźniaczym produkcie, czyli **Hide & Seek Safari** – identyczne zasady, podobny zestaw zagadek i

ładząco podobne wykonanie. Główna różnica to oczywiście temat, w jaki ubrano łamigłówkę: zamiast bezludnych wysp – skupiska leśne; zamiast pirackich okrętów i skarbów – różne gatunki zwierząt. Poszczególne gry mają także inne rozmieszczenie elementów oraz inne kształty płytek, a co za tym idzie kolekcja zadań do rozwiązania także jest zupełnie inna. W żaden sposób nie da się wskazać wyższości jednego produktu nad drugim. Tematyka to wyłącznie sprawa gustu, a reguły, cena i jakość wykonania pozostają dokładnie te same.

Odmienne kształty elementów układanki i inne zadania sprawiają, że **Safari** to łamigłówka trochę bardziej wymagająca. **Piraci** to lepsza propozycja dla dzieci w wieku pięciu lub sześciu lat, chociaż przy najłatwiej-

szych zadaniach różnice w trudności nie są uderzające. Za to po rozwiązaniu najtrudniejszych zadań, **Piraci** pozostawiają lekki niedosyt (o ile oczywiście wcześniej zmagaliśmy się z innymi *smartami* na najwyższych poziomach trudności).

Przy okazji **Piratów** muszę natomiast wspomnieć o tym, co zauważyłem także podczas zetknięcia z **Safari**, mianowicie prawdziwym magnetyzmem, z jakim ta łamigłówka przyciąga maluchów. Gra sprawdza się znakomicie w zabawach z dziećmi w wieku przedszkolnym, nawet jeśli z zagadkami radzą sobie przy lekkiej pomocy rodziców. **Hide & Seek** potrafi młodsze dzieci zainteresować na dłużej niż *smarty* teoretycznie bardziej innowacyjne i atrakcyjne (przynajmniej wizualnie), na przykład **Pingwiny na lodzie** lub **Blokada**. Te ostatnie będą lepszą propozycją dla nieco starszych graczy.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji □


Zobacz także:

- **HIDE&SEEK SAFARI (RT #57)**
- **IQ FIT (RT #60)**
- **KAMUFLAŻ: BIEGUN PÓŁNOCNY (RT #61)**


Plusy:

 **Ładne i praktyczne wykonanie**

 **Walory edukacyjne**

 **Duża liczba zadań o zróżnicowanym poziomie trudności**

Minusy:

 **Najtrudniejsze zadania nie są zbyt wymagające na tle podobnych produktów serii**

Liczba graczy: 1+ Wiek: 5+

Czas gry: ok.10 minut Cena: 79,95zł

BLOOD BOWL: MENE- DŻER DRUŻYNY

CZASAMI SIĘ WYGRYWA, CZASAMI PRZEGRYWA, A CZASAMI GI- NIE



WIERZBA

Dwie drużyny na murawie, a każda z nich ma tylko jeden cel – przenieść piłkę poza linię końcową połowy przeciwnika i zdobyć przyłożenie. W naszym świecie na tym schemacie opierają się rugby i futbol

amerykański. W znanym z **Warhammera** Starym Świecie ta gra jest znana jako *Blood Bowl*. Zwyciężyć można dzięki przejęciu piłki i

zdobyciu punktów, lecz równie dobrze można wyłączyć z gry wszystkich zawodników drużyny przeciwnej. Prawie wszystkie chwytły są dozwolone, a sędziowie rzadko wtrącają się w przebieg rozgrywki. Czy Twoja drużyna wygra dzięki genialnej taktyce, wszechstronnemu zawodnikowi, a może nieczystym trickom? Wszystko zależy od Ciebie – menedżera drużyny.



GRUCHOT KOŚCI, JĘK POTURBOWANYCH, RYK URADOWANYCH FANÓW

Blood Bowl: Menedżer Drużyny jest grą karcianą przeznaczoną dla 2-4 graczy. Każdy z nich wciela się w szefa drużyny, którego zadaniem jest poprowadzenie zespołu do zwycięstwa w nadchodzącym sezonie. Zwycięży drużyna posiadająca największą liczbę fanów, a wygrane mecze będą jedynie środkiem do osiągnięcia tego celu.

Gracze losują lub wybierają swoje drużyny spośród sześciu dostępnych. W skład startowej ekipy wchodzi 12 kart zawodników dysponujących różnymi wartościami Sławy (współczynnik odpowiadający za siłę i doświadczenie) oraz umiejętnościami (np. podanie, unik, sprint czy oszustwo). Każda z drużyn posiada inną specyfikę i wymusza zupełnie inny styl gry. Przykładowo: ludzie stanowią bardzo przeciętną, choć zrównoważoną pod każdym względem drużynę, za to Chaos nastawiony jest na ostrą konfrontację i dużą ilość oszustw.

W każdej kolejce losowane są karty rozgrywek, po czym gracze po kolei dołączają do meczów zawodników i wykorzystują ich umiejętności, takie jak atak (dzięki któremu możemy kontuzjować zawodników przeciwnika) bądź oszustwo (może zwiększyć Sławę, dać

dodatkowych fanów lub wyrzucić oszukującego zawodnika z danego meczu). Do poszczególnych rozgrywek mogą dołączyć maksymalnie dwaj gracze. Wyjątek stanowi turniej – w trakcie rozgrywki pojawią się trzy takie karty – w którym może wziąć udział dowolna liczba graczy.

dodatkowe punkty Sławy. Strona, która w danej rozgrywce zgromadzi większą liczbę punktów Sławy, wygrywa spotkanie i zdobywa nagrody zapisane na karcie meczu. Podobnie wyglądają turnieje, z tą różnicą, w nich nagrody otrzymują wszyscy uczestnicy (w zależności od zajętego miejsca).



Po wyłożeniu na stół wszystkich zawodników rozpoczyna się faza sprawdzania wyniku. W poszczególnych meczach obliczane są sumy Sławy zawodników każdej ze stron. Dodatkowo, jeśli jednemu z zawodników udało się przejąć piłkę, kontrolujący go gracz otrzymuje

WYGRANA CZYNI MISTRZA

Wygrana w meczu umożliwia rozwój drużyny. Pierwszy z graczy przystępujących do meczu może wybrać, które z nagród zapisanych na karcie bardziej mu odpowiadają poprzez ustawienie zawodnika po odpowiedniej stronie karty meczowej. W razie

wygranej otrzymuje on wszystkie wskazane nagrody. Z puli nagród można otrzymać:

1. Dodatkowego zawodnika – dociągamy kartę zawodowca z oddzielnej talii i dołączamy go do zespołu. Gwiazdy z reguły dysponują sporą Sławą oraz ciekawymi kombinacjami umiejętności.
2. Rozwinięcie personelu – czyli dociągnięcie karty z talii wspólnej dla wszystkich, w której znajdziemy ogólne ulepszenia: dodatkowych fanów na koniec gry za spełnienie określonych celów, medyków zdolnych uleczyć kontuzjowanych zawodników lub czarodziejów, którzy mogą zaatakować przeciwników.
3. Rozwinięcia drużyny – każdy zespół ma również własną talię ulepszeń, które wzmacniają konkretny styl gry drużyny. 2-3 tego typu ulepszenia potrafią odmienić przebieg rozgrywki,
4. Fanów, którzy poprą nasz zespół i przybliżą go do zwycięstwa w rozgrywkach.

Zabawa toczy się dość szybko, a gracze zmuszeni są stale dostosowywać swoją strategię i taktykę do zagrywek przeciwników oraz wylosowanych kart ulepszeń. Czasem korzystniej jest odpuścić kilka meczów na starcie, tylko po to, by zagwarantować sobie zwycięstwo w rozgrywkach

dających nowych zawodników lub ulepszenia drużyny, dzięki którym nabierzemy odpowiedniego rozpędu na dalszej kolejki.

WŁĄCZ SIĘ DO WALKI O PUCHAR KRWI

Blood Bowl: Menedżer Drużyny to lekka i przyjemna gra karciana, w sam raz na udane popołudnie ze znajomymi. Pojedyncza rozgrywka zajmuje ok. 60-90 minut. Mimo możliwości grania w 2 i 3 osoby gra najwięcej napięcia i najlepszą zabawę oferowała podczas starcia czterech drużyn.

Blood Bowl: Menedżer Drużyny charakteryzuje się sporą losowością, jednak doświadczenie gracza pozwala ją obniżyć i rozsądnie wykorzystywać otrzymanych zawodników. Niestety nie mamy wpływu na karty ulepszeń, które dociągamy – możemy przez kilka kolejek bezskutecznie polować na konkretną kartę, która w danym układzie gwarantowałaby zwycięstwo. Z drugiej strony, losowość oraz duża liczba kart w taliach gwiazd i ulepszeń personelu oferują sporą regrywalność. Praktycznie każda z odbytych rozgrywek była zupełnie inna.

Z lekkim sercem mogę polecić tę grę każdemu miłośnikowi tematycznych, niekolekcyjnych karcianek. Niestety, instrukcja jest odrobinę zbyt

skomplikowana, jednak po pierwszej partii wszystko staje się jasne.

Zobacz także:

- [51. STAN \(RT #38\)](#)
- [CHAOS IN THE OLD WORLD \(RT #27\)](#)
- [WARHAMMER INVASION \(RT #30\)](#)

Plusy:



Szybka, lekka karcianka



Wysoki poziom wykonania poszczególnych elementów



Wysoka regrywalność



Humorystyczne teksty na kartach

Minusy:



Kiepska instrukcja

Liczba graczy: 2-4

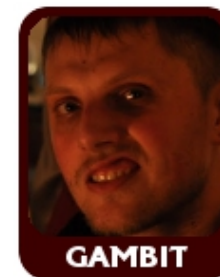
Wiek: 14+

Czas gry: ok.90 minut

Cena: 109,95zł

QUARRIORS: QUARTIFACTS

KEEP ON ROLLIN' BABY...



Kiedy podrzuciłem moim znajomym pomysł, że zainwestuję w **Quarriors!**, pukali się w czoło, pytając, kto będzie w to grał. Teraz kostki są nieodłącznym elementem planszowych spotkań. Nie ma opcji, żeby nie zacząć od radosnego turlania.

Z tego powodu zacząłem kupować kolejne dodatki. O jednym mieliście okazję przeczytać miesiąc temu, a teraz czas na kolejny.

Quarriors! Quartifacts, to czwarty i jak na razie ostatni dodatek do szalonego *dice buildingu*. Dodatek ten jest nie tylko duży pod kątem liczby zawartych w nim kart i kostek, lecz i najważniejszy z dotychczas wydanych ze względu na nową mechanikę. **Quartifacts** daje graczom 11 nowych

kart i 46 nowych kostek oraz tylko jedną, lecz za to kosmiczną nową mechanikę.

Zacznę od zasad, ponieważ nie jest ona tylko nową zdolnością, jaka pojawia się na kilku kartach, a zupełnie nowym sposobem na wykorzystanie kreatur i zdobywanie punktów. Nowa mechanika to tytułowe **Quartifacts**, czyli quartefakty. W dodatku dostajemy trzy różne quartefakty w czterech wersjach każdy. W zasadzie karty nie przedstawiają faktycznych artefaktów, a wyprawę po nie. Stąd też mamy *Holy Quail*, *Exqualibur* i *Tri-Clops Skull*. Cztery wersje każdego z nich to: *Hunt for*, *Quest for*, *Search for* i *Expedition for*.

Ciekawostką jest fakt, że wersja *Expedition for* dla każdego quartefaktu, może być wykorzystywana w grze tylko wtedy, gdy gramy ze wszystkimi poprzednimi dodatkami, czyli **Rise of Demons**, **Quarmageddon** i **Quest of the Qladiator**. Spowodowane jest to tym, że nagrody, jakie można dostać w tej wersji, korzystają z zasad wprowadzonych w poprzednich dodatkach. Zastanawia mnie tu jedynie kwestia **Quar-**

mageddonu. Nie posiadam co prawda tego rozszerzenia, jednak wydaje mi się, że tam żadnej nowej mechaniki wymagającej dodatkowych kości nie było – przynajmniej tak wynika z lektury instrukcji. Jedyne co może dotyczyć tego dodatku, to zdolność *Immunity*, która faktycznie się tam pojawiła, a jest używana na pewnych quartefaktach. Tyle że do jej użycia wystarczy przeczytać kilka zdań w instrukcji **Quarmageddonu**, która jest dostępna w Internecie (choćby na BGG).



Moim zdaniem spokojnie można używać wszystkich kart, jeśli do gry wykorzystamy tylko **Rise of Demons** i **Quest for the Qladiator**.

A zatem w dodatku dostajemy quartefakty i możemy je zdobywać. W zależności od liczby graczy używamy jednego, dwóch, lub wszystkich trzech quartefaktów. Każdy z nich ma swój poziom (*Holy Quail 1*, *Exqualibur 2*, *Tri-Clops Skull 3*), który ma znaczenie przy przydzielaniu do niego stworów; punkty *Glory*, które dostaje się za „ukończenie” wyprawy, a także zestaw sześciu nagród. Do każdej karty są przydzielone tylko dwie kości, lecz całość jest tak zaprojektowana, żeby te kości rotowały, a nie siedziały stale u graczy.

Aby rozpocząć poszukiwanie quartefaktu, po wyrzuceniu kreatur, gracz może zdecydować, aby zamiast wrzucać je do obszaru *Ready*, wysłać je na wybraną kartę quartefaktu. Jeśli wybierze kartę, przy której nie ma potworów przeciwników, rozpoczyna po prostu poszukiwania przedmiotu. Jeśli idzie tam, gdzie ktoś już jest, najpierw musi walczyć na normalnych zasadach z pierwotnymi poszukiwaczami. Kiedy wysyłamy monstra na poszukiwania, musimy wystawić ich taką liczbę, aby suma ich poziomów była co najmniej równa poziomowi quartefaktu. Inaczej drużyna będzie za słaba i nie podoła przeciwnościom losu na wyprawie.

Jeśli stwory przetrwają całą kolejkę, wyprawa kończy się sukcesem. Gracz otrzymuje punkty *Glory* podane na karcie quartefaktu, a także ma prawo do rzutu kością. Jeśli na karcie nie ma już żadnej kości (początkowo są dwie), może zabrać jedną od gracza, który w danym momencie ją przetrzymuje. Na każdej ścianie kostki quartefaktu jest inna nagroda. Trzy z nich są jednorazowe: dodatkowe Quiddity, możliwość wyciągnięcia z woreczka dodatkowych kości lub zdolność specjalna. Po ich wyrzuceniu gracz wprowadza je w życie i oddaje kość na kartę. Trzy kolejne nagrody symbolizują magiczne przedmioty, które można dać swoim kreaturom. Taka kość trafia do obszaru *Ready* i może zostać podłączona do naszego potwora.

Quartefakty, jak już wspomniałem, nie są po prostu kolejnymi kartami i kostkami w zestawie. To zupełnie nowe możliwości podczas rozgrywki. Gracze mogą wybrać, jak wykorzystać swoje kreatury i w jaki sposób zdobywać punkty. Z tego względu twórcy postanowili nieco zwiększyć progi punktowe potrzebne do zwycięstwa, jeśli w grze używane są quartefakty, w związku z czym dodano nową planszę z punktacją, która teraz sięga aż do 25 punktów.

Co natomiast z resztą kart, jakie otrzymujemy? W dodatku są dwa czary. Pierwszy z nich, *Quasar*, w swoich tanich odstonach pozwala na niwelowanie obrażeń, jakie są zadawane przez przeciwnika w trakcie ataku, natomiast jego droższe wersje pozwalają na zamianę stworów w obszarach *Ready* lub dociąganie dowolnej kości z woreczka.



Drugi czar, *Misdirection*, pozwala na powstrzymanie wrogich kreatur przed atakowaniem bądź uczestniczeniem w questach, blokuje dociąganie kości, zmusza przeciwnika do przerzutu swoich kostek lub ich odrzucenia z *Active Pool* do *Used Pool*.

Wśród pięciu nowych stowrów na uwagę zasługuje *War Pegasus*, który w swojej najsilniejszej wersji pozwala atakującemu na wybór, w jakiej kolejności będą przydzielani obrońcy. Ciekawe też są *Swarming Pixies*, uzależniające swoją siłę od tego, co dzieje się na stole (na przykład ile kości zostało zabranych z obszaru *Wilds* lub ile kreatur w danej chwili wyruszyło na questy). *Manxome Minotaur* to kreatura stworzona do roznoszenia wrogów w pył. Nie może być zniszczona, jeśli nie została zaatakowana przez co najmniej dwa stwory; można też podbijać jej atak lub chwilowo zamienić jego wartość z obroną. Oczywiście to kosztuje, gdyż trzeba za *Minotaura* zapłacić 8 lub 9 Quiddity. Z kolei *Ancient Guide* kładzie nacisk na obniżanie kosztu kolejnych wzywanych kreatur, z okazjonalnym dociąganiem i przerzucaniem kostek. Ostatni stwór, *Knight of Quamelot*, może wspomóc nieco pozyskanie nagrody z wyprawy po quartefakt lub zniszczyć jedną ze słabszych od niego kreatur na stole.

Na koniec została jeszcze nowa kostka *Basic*, czyli *Squire*. Jest to kostka typowo pomocnicza. Kosztuje 1 Quiddity, ma poziom 0, wartość ataku 0 i 3 obrony. Jej zdolnością jest to, że można oprócz niej kupić jeszcze jedną kość z *Wilds* (lecz nie kolejnego *Squire*), a jak będziemy mieli szczęście w rzucie, to dostanie bonus podnoszący atak

i obronę o 1 podczas wyprawy po quartefakty. Tak czy inaczej, sam nigdzie nie pójdzie z uwagi na zerowy poziom – w końcu to giermek.

Pod względem wykonania **Quartifacts** nie odbiega od reszty gier z linii **Quarriors**. Troszkę denerwuje fakt, że kostki quartefaktów są większe od kości czarów i kreatur. Nieco zaburza to porządek w pudełku. Jeśli chodzi o samą jakość kostek, to problem wybrakowanych elementów chyba nie zniknął, ponieważ w moim egzemplarzu znowu sporo było kiepskich żłobień, pęcherzyków powietrza i słabego wypełnienia farbą. Jednak już się do tego przyzwyczailem i uznaję to za część „uroku” **Quarriors**. Mimo wszystko jest to nadal irytujące.

Quarriors! Quartifacts to jak na razie najlepszy dodatek do kościanej sagi. Nie tylko wprowadza do gry nowe kostki i mechanikę, lecz także daje zupełnie nowe możliwości zdobywania punktów podczas rozgrywki. Do tej pory decyzyjność dostępna dla gracza w jego turze nie była oszałamiająca. Obecnie ma się większy wpływ na to, co dzieje się na stole. Wysłać potworki po artefakt, czy przeszkodzić komuś w zdobyciu takowego? A może zostawić je na standardowy atak lub też część zostawić, a część wysłać (choć to zdarza się rzadko i jest z reguły mało opłacalne)? Same quartefakty też wprowadziły do gry powiew świeżości. Gra z typowego fillera awansowała na tytuł, w który ludzie chcą po prostu grać, ponieważ im się podoba. To powinno być świetną rekomen-

dacją dla tego dodatku. Tym bardziej, że kosztuje on mniej niż poprzednie duże rozszerzenia do **Quarriors!**, a daje moim zdaniem więcej niż one.

Zobacz także:

- **QUARRIORS (RT #69)**
- **RISE OF THE DEMONS (RT #70)**
- **THUNDERSTONE (RT #31)**

Plusy:



Nowe kostki



Świetna nowa mechanika



Wykorzystuje mechaniki z poprzednich dodatków



Cena



Więcej decyzji do podejmowania w trakcie gry

Minusy:



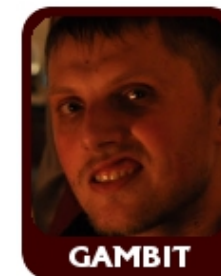
Znowu kiepsko wykonane kostki

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 119,95zł

DARK MINIONS

NA POHYBEL WSZYSTKIEMU, CO DOBRE I PIĘKNE!



Nie ma chyba zbyt wiele gier, w których gracze wcielają się w tych złych, aby niszczyć i plądrować wszystko, co dobre i piękne. Na szybko do głowy przychodzą mi tylko **Dungeon Lords** i **Chaos in the Old World**. Teraz do tego „złego” zestawu doszła nowa gra zatytułowana **Dark Minions**.

W grze wydanej przez Z-Man Games gracze wcielają się w podłych Panów Ciemności bądź innego zła panoszącego się tu i ówdzie. Owi Pano-

wie Ciemności (a może czasem także i Panie) pa-
ląją wrodzoną nienawiścią do wszystkiego, co
piękne, dobre i cywilizowane. Szczególnie zaś nie
znoszą miast, które co chwilę wyrastają w są-
siedztwie ich siedzib. Pewnie drażnią ich gwa-
rem, roześmianymi buziami dzieci i strzelistymi
wieżami, których kilka zawsze ktoś musi w takim
mieście postawić. Dlatego też za punkt honoru
postawili sobie starcie z powierzchnią ziemi
wszystkich wież i miast. Jako że jest ich kilku, to
uznali, że można z tego zrobić całkiem fajne za-
wody. Oto co wymyślili.



Do zawodów przystępuje od trzech do pięciu graczy. Każdy z nich ma pewną startową pulę wrednych i po-
kracznych sług zwanych minionami [ang. *slugus, pacholek*, np. *Toudi* z „*Gumisiów*” - przyp. red.]. Owe sługi będą
stanowić w trakcie rozgrywki mięso armatnie, pozwa-
lające na niszczenie przybytków spokojnych ludzi (lub
też elfów, krasnoludów bądź inszego tałatajstwa). Gra-
cze będą wysyłać swoje sługi do miast i wież i będą je
w ten sposób niszczyć.



Aby wysłać miniona na wyprawę, Władca Ciemności, będzie musiał rzucić specjalnymi kośćmi, które określają, ile sług można wysłać w teren. Liczba i rodzaj kości zależy od umownego poziomu Władcy, jaki ten ma w trakcie rozgrywki. Wiadomo, że umowny to poziom, gdyż prawdziwy Władca Ciemności jest niesamowicie potężny („it's over 9000!” i te sprawy). Każdy z tych poziomów określa, jakimi kośćmi Władca rzuca by wysłać sługi na misję.

Kości są w trzech kolorach: czarnym, czerwonym i białym. Różnią się oznaczeniami wartości na ściankach. Czarne kostki mają cyfry od 2 do 6 oraz wartość specjalną +1. Na czerwonych znajdziemy cyfry od 3 do 8. Natomiast białe mają na ściankach same specjalne wartości: +1, +2 oraz symbol czaszki. Wynik rzutu oznacza, ile sług dany Władca może wysłać w bój, lecz tylko do jednego celu. Rzuca się zawsze trzema kośćmi i gdy otrzymamy wyniki, na przykład 3, 2, 5, to każdy z nich przypisujemy do osobnego celu. Celem może być wieża w mieście bądź samo miasto, lecz tutaj jest pewne ograniczenie: jeśli wysłało się w danej turze sługi z jednej kostki do zniszczenia wieży, to sług z drugiej kostki nie można wysłać do kolejnej wieży w tym mieście ani nawet do samego miasta. Na szczęście w każdym momencie gry mamy do dyspozycji trzy miasta wraz ze zbudowanymi w nich wieżami.

Pewnym obejściem powyższej zasady są wyniki specjalne ze znakiem plusa. Pozwalają one na powiększenie wyrzuconej wartości na innej kostce o uzyskaną wartość. Tak więc ósemka z kości czerwonej i +2 z białej dają razem 10 sług do wysłania w bój.

No dobrze, wiemy, jak określa się liczbę wysłanych sług, a co się dzieje potem? To proste. Każda wieża i miasto ma określoną liczbę, którą możemy nazwać wytrzymałością. Oznacza ona, ilu minionów jest potrzebnych, aby dany obiekt znisz-

czyć. Oczywiście wieże wytrzymują znacznie słabsze ataki niż całe miasto, dlatego też wieże należy niszczyć pojedynczym atakiem – czyli przydzielać jednorazowo co najmniej tyle minionów, ile wynosi wytrzymałość wieży. Natomiast miasta to inna historia. Ich wytrzymałość jest spora, stąd też nie ma co myśleć o jednym miażdżącym ataku, a raczej o czymś w stylu oblężenia, w którym będą brały udział służki wszystkich zainteresowanych zawodników.

Tylko po co niszczyć? Oczywiście pomijając tę wrodzoną nienawiść. Otóż, zdobywając wieże, Władcy Ciemności mogą zwiększać swój umowny poziom. W grze są trzy typy wież: białe, czarne i szare. Podniesienie poziomu następuje po oddaniu „do banku” kompletu trzech wież w

różnych kolorach.

Dlatego też nie opłaca się ich trzymać u siebie w nieskończoność po zdobyciu.

Wyższy poziom oznacza lepsze kostki, którymi się rzuca i możliwość przeprowadzania silniejszych ataków.



Z kolei miasta przekładają się na punkty zwycięstwa. Podczas przydzielania tej nagrody po upadku miasta pod uwagę branych jest kilka czynników. Przede wszystkim liczba służek, które brały udział w oblężeniu w momencie podania się miasta. Pełną pulę zgarnia oczywiście ten Władca, który miał w tym momencie najwięcej pokrak pod murami (ataki na wieże w danym mieście się nie liczą). Swoją działkę dostaje też drugi w kolejności Władca oraz ten, którego atak spowodował przekroczenie masy krytycznej paskud pod miastem i w efekcie jego upadek.

Należy pamiętać, że wszystkie miniony użyte do zdobycia wieży bądź oblężenia miasta giną, gdy atak dochodzi do skutku i trafiają w lepsze miejsce – czyli na cmentarz. Pozostają

tam do momentu, gdy Władca

przeznaczony jeden z rzutów kością,

lub specjalny żeton

(zobacz

na

przykład w mieście)

na przywrócenie części swoich padłych służek do życia. A prędzej czy później na pewno to robi, i to nie ze względu na to, że jest bardzo do swoich minionów przywiązany. Po prostu Władca bez pokrak to Władca przegrany, który może od razu zabierać zabawki i zmykać z piaskownicy.

Dla zaawansowanych Wyznawców Zła dopuszczono możliwość wykorzystania prastarych istot, zwanych Demonicznymi Lordami lub, po barbarzyńsku, *Overlordami*. Lordowie ci siedzą sobie spokojnie z boku i czekają na wynajęcie – to takie demoniczne siły specjalne. Wynajęcie ich to oczywiście przypisanie doń odpowiedniego rzutu kością. Część z tych demonów daje wymierne korzyści już w momencie „zatrudnienia”, przynosząc ze sobą dodatkowe miniony bądź inne dobra. Jednak na ogół mają one za zadanie wspomagać zawodnika specjalnymi zdolnościami. Tylko trzeba uważać, bo niektórym demonom trzeba płacić co turę, żeby chciały pozostać w naszej służbie. Brak zapłaty na czas i demon wraca do Otchłani, uważając, że nie ma co marnować czasu na Mrocznego Sknerę. Demonów jest sporo i są zróżnicowane, dzięki czemu wprowadzają do zaawansowanej wersji gry niezwykle ciekawy i niezłe pomyślany element.

Jak widać, sama idea tych Mrocznych Zawodów jest prosta. Władcy Ciemności turlają kośćmi, przypisują je do odpowiednich celów i wysyłają miniony, zdobywając wieże i miasta. Wieże zamieniają na poziomy, co pozwala na wysyłanie

większej liczby sług, a miasta na punkty zwycięstwa. Do tego mogą pojawić się Demoniczni Lordowie do wynajęcia, które są w stanie mocno wspomóc zawodników w ich dążeniu do zwycięstwa, oczywiście za odpowiednią cenę.

Jeśli chodzi o wykonanie elementów gry, to muszę przyznać, że jest to całkiem porządna rzemieślnicza robota. Do dyspozycji zawodnicy dostają mnóstwo drewnianych znaczników minionów, a do tego masę żetonów i kafelków oznaczających wieże i miasta. Karty Demonów są wykonane bardzo fajnie. Ilustracje są przekonujące i klimatyczne. Kolorystycznie cała gra jest stonowana, przeważają szaro-brązowe kolory (nie liczę białych i czerwonych kostek), jednak doskonale wpasowuje się to w klimat.

Sama rozgrywka jest niesłychanie wciągająca. Pomimo sporej losowości jest tu też miejsce na odrobinę taktyki i kombinowania. Co więcej, rozgrywka nie jest specjalnie długa – trwa około godziny. Na czas rozegrania partii wpływa na to także dodanie do gry Overlordów – bez nich po prostu turla się kostkami, a po włączeniu ich do gry jest nieco więcej kombinowania.

Zobacz także:

- **TROYES (RT #44)**
- **KING OF TOKYO (RT #55)**
- **CLAUSTROPHOBIA (RT #28)**

Dark Minions szczerze polecam, zwłaszcza że gra jest dość tania. 90 złocisz jak na tak fajną pozycję, to prawie jak za darmo. □

Plusy:

👍 **Wykonanie**

👍 **Pomysł**

👍 **Prostota**

👍 **Karty Overlordów**

👍 **Cena**

Minusy:

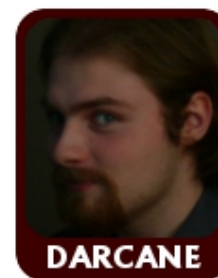
👎 **brak**

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut Cena: 89,95zł

TOKAIDO

ZEN NAD PLANSZĄ DO GRY

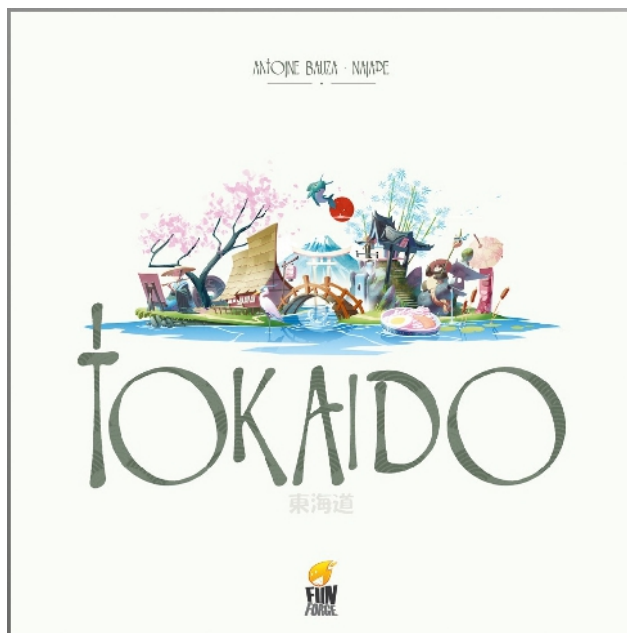


Antoine Bauza jest wybitnym projektantem gier planszowych, znanym dzięki **7 Cudom Świata** oraz **Ghost Stories**. Jego zainteresowanie Dalekim Wschodem jest wyraźnie widoczne w tematyce wielu jego gier (**Hanabi**, **Ta-**

kenoko, **Mystery Express**), lecz zwieńczeniem tej fascynacji może być **Tokaido** – gra o podróży przez dawną Japonię. Można się zastanawiać, czy minimalistyczna estetyka **Tokaido** jest wyrazem przekonania projektanta, czy też jest to jedynie zabieg marketingowy wykorzystujący popularność tego trendu. Prawda zapewne leży gdzieś pośrodku, co nie zmienia faktu, że to jedyna znana mi gra planszowa świadomie czerpiąca z filozofii zen.

ŚWIĘTE WĘDROWANIE

Tokaido to nazwa szlaku łączącego Edo oraz Kioto – dwa najważniejsze miasta feudalnej Japonii. Na tej pięćsetkilometrowej trasie znajdowały się pięćdziesiąt trzy urzędowo wyznaczone przystanki, w których podróżni mogli nabrać sił przed dalszą drogą. Na przemierzających trakt czekały malownicze krajobrazy, gorące źródła, świątynie szinto i oczywiście inni pielgrzymi.



Nastrój takiej wielodniowej wędrówki wzdłuż wybrzeża Oceanu Spokojnego został sprawnie przedstawiony w **Tokaido** za pomocą planszy,

tekturowych monet i kilku zestawów kart. Rozgrywka skupia się na przemieszczaniu wędrowca po podzielonej na 53 pola planszy. Poza kilkoma obligatoryjnymi przystankami gracze mogą dowolnie planować trasę do Edo. Każde pole przyporządkowane jest jednej z dziewięciu kategorii: do wyboru mamy Wioskę, w której kupujemy Pamiątki; Farmę, pozwalającą zarobić kilka monet; trzy rodzaje punktów widokowych pozwalających kolekcjonować karty Panoramy; dające wytchnienie Gorące Źródła; Spotkania pozwalające poznać innych podróżnych; Świątynie, gdzie możemy złożyć datek ze swoich monet oraz Gospody. Tych ostatnich jest pięć i po dotarciu do każdej z nich gracze czekają, aż wszyscy znajdą się na jej polu. Fabularnie symbolizuje to wspólny posiłek na szlaku, mechanicznie jest to zaś moment wyrównania tempa gry.



Większość przystanków pozwala na zdobycie karty z odpowiedniej kategorii i tym samym od jednego do na-

wet siedmiu i więcej punktów zwycięstwa. Liczba punktów zależy od wcześniej zebranych kart, dlatego opłaca się kolekcjonować karty z jednej lub dwóch wybranych grup. Biorąc pod uwagę, że na jednym polu może w danym momencie stać tylko jeden pionek, mamy ograniczoną liczbę ruchów i tym samym jeszcze przed grą musimy określić, na których polach zależy nam najbardziej. Jak widać, mechanicznie **Tokaido** jest grą polegającą na kolekcjonowaniu zestawów kart, w której gracze uczestniczą w swego rodzaju licytacji – zajmując upragnione, lecz położone dalej pole, zmniejszamy liczbę dostępnych nam przesunięć pionka, ponieważ wykonującym ruch jest zawsze ten gracz, którego pionek jest ostatni na trasie.

Zadaniem mechaniki nie jest jednak stworzenie ciekawych taktycznie sytuacji i doprowadzenie uczestników do bólu głowy. **Tokaido** jest prostą planszówką, w której nawet niedoświadczeni gracze osiągną przyzwoity wynik punktowy (wystarczy przesunąć pionki na najbliższe wolne pole i co najmniej raz odwiedzić Świątynię). Zasady mają tu wyraźnie inne zadanie – ich funkcją jest symulowanie podróży, zachęcenie graczy do zanurzenia się w świat gry. Dlatego jestem przekonany, że punkty zwycięstwa mają w **Tokaido** drugorzędne znaczenie. Podobnie jak na górskim szlaku, gdzie ważny jest nie czas dojścia do celu, lecz sama wędrówka i zdobycie szczytu, tak i tutaj niezwykle przyjemna, leniwa i relaksująca rozgrywka jest celem samym w sobie. To podejście

zgodne z filozofią zen, co dowodzi, że tytuł jest wierny swoim założeniom nie tylko w warstwie graficznej.

UCZTA DLA OKA I DUCHA

Wykonanie **Tokaido** zaskakuje od samego początku, jeszcze zanim otworzymy pudełko. Cały zestaw jest smakowitym połączeniem minimalizmu z feerią barw i różnorodnością godną japońskiej kultury. Nietypowe, białe pudełko i plansza kontrastują z soczystymi kolorami pól i kart. Karty Potraw powodują, że mamy ochotę na wizytę w japońskiej restauracji, a szczegółowe karty Podróżników i Spotkań stanowią przekrój przez społeczeństwo stanowe dawnej Japonii. Szczególną uwagę zwracają Panoramy, które pozwalają na zebranie malowniczego obrazka rozciągniętego na kilka kartoników. Ilustrowana, zgrabnie napisana instrukcja i wysoka jakość użytych materiałów dopełniają całości. To przepięknie wydana gra, jedna z najładniejszych planszówek w mojej kolekcji. Jedynym mankamentem, jaki udało mi się znaleźć, są zbyt płytkie przegródki na karty w pudełku, przez co w trakcie przenoszenia zestawu elementy mogą się wymieszać.

W konsekwencji partia w **Tokaido** przynosi niesamowite wrażenia estetyczne, dostarcza satysfakcji z obcowania z nietypową grą oraz umożliwia zagłębienie się w świat dawnej Japonii. Grać można

wręcz od niechcienia, mimochodem zdobywając punkty, a ciesząc się z kolekcjonowanych Panoram, Pamiątek i Spotkań. O ile przed rozpoczęciem partii gracze podejmują ważne decyzje, wybierając jednego z dziesięciu Podróżników (każdy zaczyna z inną liczbą monet i ma unikalną zdolność) oraz grupy kart, które będą kolekcjonować, o tyle w trakcie zabawy rzadko kiedy trzeba się zastanawiać nad kolejnym ruchem. Dzięki temu gra umożliwia toczenie rozmów nad stołem i jest idealna na luźne spotkania w gronie rodziny lub przyjaciół. Drugą zaletą takiego stylu rozgrywki jest dynamika **Tokaido** – nikt tu nie przedłuża gry, zastanawiając się kilka minut nad ruchem, i zwykle po 30-40 minutach partia się kończy.



Gra jest tym samym dobrym wyborem dla początkujących, szczególnie w wariantcie bez Podróżników. Nawet osoby, które do tej pory nie miały okazji zagrać w nowoczesne gry planszowe, bez problemu zrozumieją proste zasady i na równych prawach usiądą do gry z

zaawansowanymi fanami planszówek. Natomiast nastawieni na rywalizację, podejmowanie trudnych decyzji i bezpardonową walkę o zwycięstwo gracze mogą czuć się zniechęceni tak bezstresową rozgrywką – choć dla mnie była to bardzo miła odskocznia od wymagających tytułów.

Nie napisałem jednak, że partia w **Tokaido** jest nudna i pozbawiona emocji. Oprócz kolorowych przystanków, które możemy odwiedzić w trakcie podróży, gra oferuje również możliwość zdobywania osiągnięć, rozliczanych pod koniec wędrówki. Wydając najwięcej na jedzenie, staniemy się Smakoszem; poznając największą liczbę nowych osób – Gadułą; Kolekcjonerem zostanie osoba z największą liczbą Pamiątek; Kuracjuszem ten, kto odwiedził najwięcej Gorących Źródeł. Dodatkowe punkty (maksymalnie aż dziesięć) zapewnia najwyższy datek na Świątynię. Zbieranie Pamiątek i Panoram określonego rodzaju, a także iście epikurejska zasada zmuszająca do próbowania zawsze nowych dań w Gospodach, urozmaicają rozgrywkę dzięki niewielkiej dawce losowości. Nie jest natomiast prawdą, jak twierdzą autorzy niektórych recenzji, że poziom losowości **Tokaido** jest wysoki i ma znaczący wpływ na rozgrywkę.

Czekające na wędrowców niespodzianki przy trzeciej lub czwartej partii przestają niestety zachwycać swoją nowością. Gdy już poznamy wszystkie karty i spróbujemy zagrać kilkoma różnymi Podróżnikami, gra traci trochę na swoim

uroku. Pomaga nieco wariant „Droga powrotna”, w którym podróżujemy w drugą stronę, z Edo do Kioto, lecz nadal jest to ta sama trasa i te same karty do zebrania. Podobnie jedynie czasowym urozmaiceniem jest specjalny wariant dla dwóch graczy, wykorzystujący trzeciego, neutralnego podróżnika (choć trzeba przyznać, że został zaprojektowany bardzo sprawnie i dostarcza nawet więcej emocji, wprowadzając nowy element do rozgrywki). Nawet najpiękniejszy szlak, pokonywany któryś raz z kolei, może się opatrzyć – podobnie jest z **Tokaido**. Na szczęście po pewnym czasie rozgrywka znowu zaczyna pociągać i tytuł można sobie odświeżyć. Nie zmienia to jednak faktu, że regrywalność tej planszówki jest dość niska.

Tokaido jest mimo to produktem wyjątkowym zarówno pod względem projektu i wykonania, jak i samego pomysłu na grę. Wykorzystuje romantyczny mit wędrowki, sprawnie mieszając go z japońską stylistyką i duchem zen. Zmieszczenie takiej ilości znaczeń w grze planszowej jest nie lada wyczynem i za to autorowi **Tokaido** należą się szczerze gratulacje.



Zobacz także:

- **7 CUDÓW ŚWIATA (RT #51)**
- **GHOST STORIES (RT #37)**
- **SEASONS (PORY ROKU) (RT #63)**



Plusy:



Wyjątkowa szata graficzna



Gra utrzymana w estetyce filozofii zen



Lekka, leniwa i dość krótka rozgrywka

Minusy:



Gra może się znudzić już po kilku partiach



Zbyt płytkie przegródki na karty w pudełku



Bardzo proste zasady mogą się nie spodobać doświadczonym graczom

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 129,90zł

LE HAVRE

UWE ROSENBERG NA NIEZNANYCH WODACH



STING

Uwe Rosenberga z pewnością można nazwać ikoną środowiska fanów gier planszowych. Status ów zapewnił sobie przede wszystkim **Agricola**, która swojego czasu zdominowała w rankingu serwisu BoardGameGeek **Puerto Rico**

(a obecnie ustępuje pola wyłącznie **Zimnej Wojnie 1945-1989**). Sukces jego grom, podobnie jak i w przypadku Reinera Knizia, zapewniają przede wszystkim bardzo dobrze przemyślane zależności oraz duża liczba możliwych strategii, które pozwalają na odniesienie końcowego sukcesu. Rosenberg projektuje gry, w które za każdym razem gra się nieco inaczej. Oczywiście polegają one głównie na maksymalizowaniu zysków i minimalizowaniu strat, jednak kolejne rozgrywki rzadko kiedy pozwalają na zastosowanie tych sa-

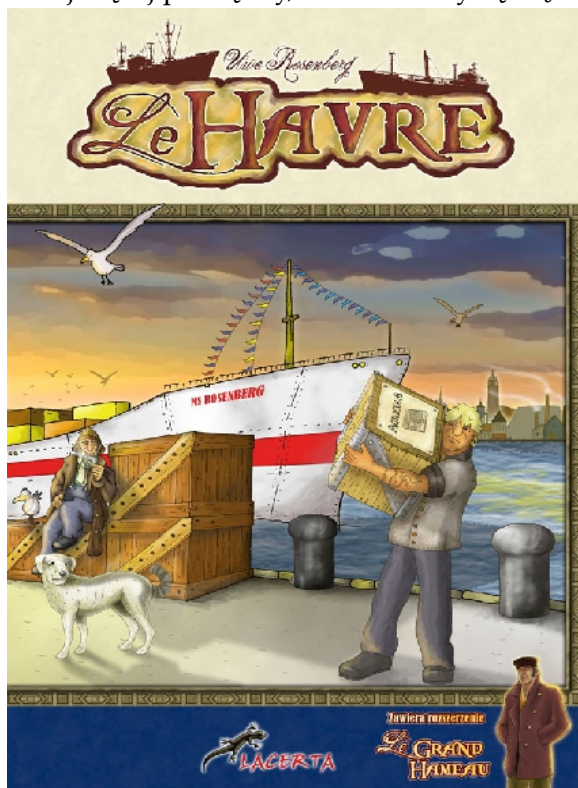
mych taktyk w celu uzyskania identycznych rezultatów.

Interesującym elementem jest synergia pomiędzy poszczególnymi budynkami. Niektóre z nich mają symbol wędkarza lub młota, czasami należą też do określonego rodzaju budowli. Jeżeli gracze posiadają na własność kilka takich budynków, akcje, które w ich obrębie wykonują, są o wiele korzystniejsze. Na przykład łowisko zapewnia trzy ryby plus jedną dodatkową rybę za każdego wędkarza widniejącego na budynkach danego gracza, a wartość Ratusza na koniec gry jest zależna od tego, ile innych budynków publicznych i rzemieślniczych posiada gracz na własność.

Swojego czasu **Agricola** Rosenberga zupełnie nie przypadła mi do gustu. Krytykowałem ją za kilka rozwiązań, które do mnie nie przemawiały. Ba, oskarżałem ją nawet i o to, że jej mechanika jest wadliwa, ponieważ pozwala na zbyt łatwe zdobywanie punktów za pomocą jednego tylko zagrania. Cóż, dzisiaj moja ocena **Agricoli** byłaby z pewnością o wiele wyższa, ponieważ gry tego twórcy mają to do siebie, że należy rozegrać w nieco najmniej kilkadziesiąt partii, aby w pełni docenić ogrom oferowanych możliwości. Czym zatem urzeka **Le Havre**? Sprawdźmy.

MATEMATYKA CZY TEMATYKA?

Tematykę **Le Havre** mógłbym spokojnie pominąć, ponieważ w przypadku eurogier stanowi ona wyłącznie tło dla zastosowanych rozwiązań mechanicznych. Tym razem gracze wcielają się w role przedsiębiorczych mieszkańców tytułowego portu we Francji i poprzez skup najróżniejszych surowców, ich dalszą obróbkę, wznoszenie oraz kupowanie budynków i inwestowanie w statki, starają się dorobić jak największej fortuny. Cel gry jest prosty – ten z graczy, który zarobi podczas rozgrywki najwięcej pieniędzy, zostanie zwycięzcą.



Plansza do gry, dość czytelna, przedstawia port. W **Le Havre** występują również okręty i budynki portowe, jednym z surowców są ryby... Dlaczego zatem twierdzę, że tematyka gry jest pomijalna i nie wpływa w najmniejszym stopniu na wrażenia płynące z rozgrywki? Przede wszystkim z tego powodu, że już po kilku chwilach przestajemy zwracać na nią uwagę. **Le Havre** polega na kalkulowaniu, kalkulowaniu i jeszcze raz kalkulowaniu. Wszystko jest tutaj potencjalnym zyskiem lub stratą, każdy ruch należy dokładnie przeanalizować, ponieważ często wystarczy popełnić jeden głupi błąd, aby przekreślić sobie szansę na zwycięstwo. W takich warunkach klimat bardzo szybko przestaje mieć znaczenie, a jego miejsce zajmuje matematyka. W przypadku eurogry nie jest to oczywiście wada, trzeba również uczciwie przyznać, że zaraz po przygotowaniu do rozgrywki tytuł przedstawia się bardzo klimatycznie. Po prostu bardzo szybko przestaje się na ten jego aspekt zwracać uwagę – analityczne myślenie bierze górę.

STRUKTURA ROZGRYWKI

Rozgrywka dzieli się na liczbę rund zależną od liczby graczy. Każda runda składa się z siedmiu tur, podczas których uczestnicy zabawy wykonują swoje akcje. Co ciekawe, podczas każdej rundy poszczególni gracze mogą wykonać różną liczbę akcji, ponieważ umieszczają swój znacznik na

pierwszym wolnym polu portu. Oznacza to, że – szczególnie przy większej liczbie grających – w niektórych rundach wykonają tylko jedną akcję. Jest to o tyle ważne, że podobnie jak przypadku **Agricoli** pod koniec każdej rundy należy się wyżywić, a liczba potrzebnych do tego surowców stale wzrasta. Z tego powodu podstawowym zadaniem każdego początkującego przedsiębiorcy jest zapewnienie swojemu biznesowi możliwości nakarmienia pracowników. Bez szybkiego rozwiązania tego problemu reszta gry będzie polegała wyłącznie na ciągłych próbach zbilansowania potrzeb żywnościowych.

Każda tura rozpoczyna się od dołożenia na stragany miasta zasobów wyszczególnionych na poszczególnych polach portu. Bardzo dobrym pomysłem jest losowe rozłożenie owych pól na początku rozgrywki. W ten sposób każda gra jest nieco inna, ponieważ poszczególne surowce wchodzi do gry w innej kolejności, a regrywalność **Le Havre** wzrasta. Następnie aktywny gracz ma do wyboru jedną z dwóch akcji. Może pobrać ze straganu wszystkie surowce jednego typu lub odwiedzić któryś z budynków i wykonać związaną z nim akcję. Odwiedzając budynek, obstawia się jego pole i w ten sposób blokuje możliwość jego użycia przez innych graczy. Co prawda nie można używać go z tury na turę nie przenosząc się wcześniej do innego miejsca, jednak można w ten sposób blokować budynek przez wiele tur, pobierając po prostu zasoby ze straganów, co nie wymaga ich obstawiania. Jest to dość denerwują-

ce rozwiązanie, ponieważ w pewnych momentach gry można po prostu uniemożliwić skorzystanie komuś z kluczowego dla jego strategii miejsca i w ten sposób pozbawić go możliwości odniesienia zwycięstwa. Co gorsza, nie istnieje żaden sposób, aby temu zapobiec.

Le Havre to gra o zarządzaniu portem, odwołująca się do historii miasta. W każdej turze musisz zdecydować, czy zabrać z portu i dokonać dostawki (lub jej odbiór), czy raczej przetrzymać statki w porcie. Wskazane statki mogą być użyte do dostawki, a także do odbioru. Wskazane statki mogą być użyte do dostawki, a także do odbioru. Wskazane statki mogą być użyte do dostawki, a także do odbioru.

LACERTA GAMES
www.lacerta.pl
www.facebook.com/lacerta.pl

Po co jednak korzystać z budynków? To w nich bowiem toczy się większość gry. Jedne budynki pozwalają budować inne (za odpowiednią liczbę surowców),

inne pozwalają przetwarzać posiadane surowce w ich bardziej zaawansowaną postać (np. dzięki Piekarni możemy ze zboża wypiec chleb) lub produkować bądź wydobywać ich podstawową postać (glinę, żelazo, drewno). Każdy budynek ma również określoną wartość wyrażoną we frankach, która dodaje się do końcowego kapitału każdego z graczy. Dodatkowo, jeżeli posiadamy dane miejsce na własność, inni gracze muszą – podobnie jak w **Caylusie** – zapłacić nam za możliwość skorzystania z niego. Drobnym minusem jest tutaj fakt, że zazwyczaj opłaty te są dość niskie, więc trudno oprzeć na nich strategię prowadzenia rozgrywki. Ot, od czasu do czasu wpadają nam jakieś drobne kwoty, które pozwalają zbilansować potrzebę pod koniec rundy liczbę jednostek żywności.

Podczas swojej tury gracze mogą podjąć jeszcze jeden rodzaj działania, mianowicie bez straty akcji wolno im dokonać zakupu lub sprzedaży danego budynku bądź okrętu. W **Le Havre** można je bowiem wybudować, płacąc surowcami, lub kupić za posiadaną gotówkę. Ta druga opcja jest o wiele droższa, jednak znacznie wygodniejsza, dodatkowo pozwala ominąć braki w surowcach lub blokowanie budynków, które to sytuacje w przypadku gier cztero- lub pięciosobowych zdarzają się dość często.

Niezwykle istotnym elementem rozgrywki są również okręty, bez których posiadania nie da się w **Le Havre** wygrać. Zapewniają one swoim wła-

ścicielom stałą obniżkę wymagań żywnościowych, które należy opłacać pod koniec rund. Wielkość tej bonifikaty zależy od liczby graczy oraz rodzaju statku (drewniany, żelazny lub stalowy; każdy kolejny zapewnia wyższe profity). Nieważne jak wydajnie gracze są w stanie pozyskiwać żywność, czy to łowiąc ryby, wypiekając chleb lub przerabiając bydło na steki – bez statków wcześniej czy później zabraknie im tych zasobów, a wtedy pozostaje wyłącznie zaciągnięcie pożyczek z banku, które pozwolą odzyskać finansową równowagę. Ich zaciągnięcie to jednak znak, że coś poszło źle, ponieważ często prowadzą one do niekontrolowanej spirali długów. Odsetki, zaciąganie kolejnych pożyczek na ich pokrycie, kolejne deficyty żywnościowe i nowe pożyczki itd. Dodajmy, że każda nieopłacona pożyczka to pod koniec gry poważna strata finansowa, która w zasadzie przekreśla jakąkolwiek możliwość odniesienia zwycięstwa. Okręty to również sposób na zarabianie pieniędzy, ponieważ pozwalają przewozić dobra, kiedy tylko w grze pojawi się budynek Armatora, chociaż ten aspekt ma o wiele mniejsze znaczenie dla przebiegu rozgrywki.

SKALOWANIE

Le Havre świetnie się skaluje. Działa dobrze przy każdej liczbie graczy oraz w przypadku wariantu pełnego oraz skróconego. Ten drugi, poprzez mniejszą liczbę rund, ma w teorii stanowić alternatywę dla osób, które nie dysponują dużą ilością

czasu. Pełna rozgrywka w **Le Havre** zajmuje bowiem niekiedy nawet od czterech do pięciu godzin (w wariantcie dla czterech i pięciu graczy). Niestety, w praktyce czas rozgrywki w wariantcie skróconym, w przypadku większej ilości graczy, to i tak około trzech godzin.

Pod względem czasu zabawy gra najlepiej wypada w wariantcie dwu lub trzyosobowym, ponieważ przeciętnie partia trwa wtedy około dwóch godzin, jednak traci

nico na swojej głębi, stając się łatwiejszą i bardziej przewidywalną.

Co ciekawe, w **Le Havre** można zagrać nawet samemu, lecz bez punktu odniesienia w postaci dochodów osiągniętych przez innych graczy nie ma to zbyt wiele sensu. Może to stanowić jednak doskonały sposób na zapoznanie się z zasadami gry. **Handlować czy prowadzić gospodarstwo rolne?** **Le Havre** to bardzo dobra gra, która przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom tytułów ekonomicznych. Brakuje jej co prawda błysku geniuszu obecnego w **Agricoli**, jednak trudno oczekiwać, aby każda gra Rosenberga była aż tak wielkim hitem. **Le Havre** jest z pewnością grą bardziej dynamiczną i wybacza nieco więcej błędów. Czas rozgrywki jest jak na mój gust zbyt długi, jednak przy tak rozbudowanej grze jest on usprawiedliwiony. Dodatkowym atutem niech będzie fakt, że w przypadku polskiej wersji gry otrzymujemy za darmo dodatek **Le Grand Hameau**, który dodaje do rozgrywki dużo nowych budynków.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji



Plusy:



Proste zasady, skomplikowana rozgrywka



Dobrze się skaluje



Mechanizm opłat za budynki zapożyczony z Caylusa



Synergia pomiędzy budynkami



Darmowy dodatek Le Grand Hameau

Minusy:



Denerwująca możliwość blokowania pól



Długi czas rozgrywki

Liczba graczy: 1-5 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 240 minut

Cena: 149,95zł

Zobacz także:

- **MERKATOR (RT #48)**
- **GOA (RT #64)**
- **AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIEC (RT #62)**

SPRAWDŹMY W INSTRUKCJI

...A INSTRUKCJA MILCZY



MARCIN WELNICKI

Właśnie siedzę nad drugą wersją ostatecznej instrukcji do „Slaviki 2” (tytuł wciąż może ulec zmianie...) i co chwilę natchodzą mnie poważne dylematy natury technicznej. Może zabrzmiałoby to zabawnie, lecz nie brałem udziału w pisaniu – opartej na moich zasadach – instrukcji do pierwszej gry z serii. Zapoznałem się z nią po fakcie i choć ogólnie jestem z niej zadowolony, to kilka rzeczy wymusiło na mnie odruch drapania się w potylicę. Tym razem trzymam rękę na pulsie, jednak rodzi to innego rodzaju problemy.

Stan faktyczny bowiem jest już, że tak powiem, zastany, a sytuacja „mechaniczna” skomplikowana. Nie wiem, ilu z was się orientuje, ale mam wykształcenie prawnicze, które na zawsze wypaczyło mój stosunek do instrukcji. Instrukcje są niczym akty prawne. Jedne lepsze, drugie gorsze, bardziej lub mniej szczegółowe, lecz przede wszystkim podlegające różnym interpretacjom. W związku z tym instrukcje muszą być we-

wnętrznie niesprzeczne, a także niesprzeczne w ramach serii (**Slavika** właśnie staje się serią). Muszą nie tylko w klarowny sposób wyklądać zasady, lecz także stosować się do reguł utylitarnej logiki (od ogółu do szczegółu, jasne zasady następstwa czynności i takie tam). Muszą pomagać graczom odnaleźć prawidłową interpretację. Inaczej zapanuje chaos.

Nie lubimy tu chaosu.

Dlatego występując w roli autora instrukcji do gry – lub jej tłumacza – biorę na siebie dodatkową odpowiedzialność. Grę wymyślić i komuś ją wytłumaczyć to jedno, a co innego spisać broszurkę, która sama będzie musiała bronić integralności ducha zasad „w terenie”, bez wsparcia projektanta-tatusia, który w razie potknięcia naprowadzi wszystkich na właściwy kurs. Idealna instrukcja powinna być zatem... no cóż, idealna. Antycypować pytania i problemy, które mogą wynikać podczas pierwszej rozgrywki typowego gracza.

Możecie się domyślić, jak to wygląda w praktyce – zwłaszcza w przypadku gry karcianej z dużą liczbą interakcji pomiędzy elementami. Interakcji, dodam, których często nie można przewidzieć nawet po stu rozgrywkach.

Problem z instrukcją do **Slaviki 2** jest jednak inny – wspominałem o nim we wstępie. Istnieje już bowiem książeczka z zasadami do pierwszej **Slaviki**, a ja staję przed wyborem: równamy z ziemią i piszemy od nowa, „czyścimy” czy zostawiamy, jak jest. Czyścimy. Chociaż...

Clou przedsięwzięcia to sztuka naprawiania bez psucia. Trzeba ujednoczyć słownictwo, uważając, żeby nie wyeliminować subtelnych różnic w *wordingu* kart. Trzeba wprowadzić ściśle zasady następstwa akcji, tak, aby nie było już wątpliwości, że „walka dobra ze złem trwa od dołożenia do krainy ostatniej karty potwora aż do wylosowania nowej karty krainy”, a „punktowanie” rozpoczyna się w momencie zwycięstwa bohaterów. Trzeba wprowadzić odnośniki. Przenieść niektóre zasady w miejsca instrukcji, w których spodziewam się, że gracz będzie ich szukał. Trzeba poprawić stylistykę i interpunkcję.

Kiedy już zrobię to wszystko, będę musiał się zająć problemem *numero dos*: jak dużo wyjaśniać w instrukcji. Z początku to brzmi trochę śmiesznie, prawda? Jak dużo wyjaśniać? Wyjaśniać wszystko! Ano nie do końca. **Slavika 2** to prosta gra karciana o czasie gry zamykającym się w okolicy 45 minut (tym razem serio, przysięgam!). Rozgrywka jest prosta, a gra mała, sprzedawana w przystępnej cenie. To wszystko rodzi pewne oczekiwania: jasności i prostoty.

Slavika 2 to jednak gra o sprytnym łączeniu różnych efektów kart. Niektóre kombinacje są proste, inne alpejskie. Podam wam przykład. Łowca to nowa postać, która pozwala zakryć jedną kartę potworów w krainie. Gracz umieszcza Łowcę na stole i zakrywa jednego potwora. Potwór traci swoją siłę i zdolności, lecz nadal zajmuje jedno

miejsce. Proste jak konstrukcja cepa. Co, jeśli inny gracz zagra później kartę Szeptuch i postanowi kopiować zakrytego potwora? Czy kopiuje jego zdolności i siłę, czy może nie ma czego kopiować? Czy w takim razie w ogóle może kopiować tego potwora? A jeśli Łowca zostanie usunięty z krainy, to czy zakryty potwór zostanie odwrócony? Jeśli zostanie odwrócony, to co się stanie z Szeptuchami? Proste jak budowa prostownika.

Odpowiedzi na te wszystkie pytania można wyprować z podstawowych zasad rządzących poszczególnymi zdolnościami, jednak nadal będą to swoiste „meta-reguły” i gracze mogą do nich podchodzić z niepewnością, dopóki nie otrzymają „oficjalnej” odpowiedzi od autora, wydawnictwa lub nie znajdą jej na własną rękę w FAQ. Zatem czy powinienem rozwiązać te wątpliwości od razu? Opisać każdą możliwą interakcję? Czy nie zabiję w ten sposób rozrywki graczom, którzy sami chcieli wymyślać coraz śmielsze, pomysłowe kombinacje? Czy prosta instrukcja nie spęcznieje i nie zamieni się w gruby kodeks kazuistycznych przypadków i czy samą swą opasłością nie będzie odstraszać? Może od razu sporządzić odrębny arkusz „typowych pytań i odpowiedzi”?

Dumam, dumam i wydumać nie mogę. A uwierzcie mi, Slavika 2 to bardzo prosta, intuicyjna, szybka gra. Strach pomyśleć, ile nieprzespanych nocy spędzę nad instrukcją do Troi...



ECLIPSE PHASE: SUNWARD - THE INNER SYSTEM

TRANSHUMANIZM ZA FIREWALLEM cz.2

Po dość długiej przerwie Paladyn powraca z kontynuacją swoich przemyśleń na temat uniwersum Eclipse Phase. Tym razem skupia się na analizie planet wewnętrznych, znajdujących się między Słońcem a pasem planetoid leżącym za orbitą Marsa. Zainteresowanych pierwszą częścią cyklu zapraszamy do zapoznania się z 63. numerem piśma.



PALADYN

Ziemia jest wspomnieniem. Kolebka ludzkości i transhumanizmu zamieniła się w radioaktywny grobowiec. Stała się pustkowiem, gdzie żerują nędzni przedstawiciele tych, którym nie udało się uciec. Powinniśmy o niej zapomnieć – chociaż nie, nadal jesteśmy jej mieszkańcami, choćby tylko umysłowo. Gdyby tak nie było, nie dzielilibyśmy Układu Słonecznego na

dwie części, zależne od położenia Ziemi. Strefa wewnętrzna, ta której „stolicą” jest niegdyś Niebieska Planeta, składa się z planet skalistych: Merkurego, Wenus, Ziemi oraz Marsa. Lata po Upadku odcisnęły na nich swoje piętno, mimo to zasiedliliśmy je, nagięliśmy do naszych potrzeb i wykorzystujemy wedle woli. Taka już jest cecha transludkości, że bierze wszystko, czego potrzebuje, nieważne jak trudne to zadanie.

Podręcznik **Sunward** opisuje wspomniane planety wewnętrzne, skaliste ciała niebieskie położone po wewnętrznej stronie pasa planetoid rozciągającego się między Marsem a Jowiszem. Owa granica jest pozostałością po okresie, kiedy formował się Układ Słoneczny. W jej skład wchodzi materia, która nie została ściągnięta siłą grawitacyjną tworzących się protoplanet i teraz krąży po przestrzeni pod postacią planetoid. Nie można ich nie doceniać, zderzenie z nawet niewielkim odłamkiem skalnym może zniszczyć statek kosmiczny, a największe z asteroid pasa mogą być zaliczane do grupy planet karłowatych.

Podręcznik podzielony został na dwie zasadnicze części: pierwsza opisuje planety, panujące na nich warunki życia oraz to, co się dzieje na poszczególnych światach. Druga przedstawia reguły, dzięki którym możemy zmodyfikować rozgrywkę tak, aby odzwierciedlała specyfikę każdej z planet. W zasadzie popełniam tu pewne uogólnienie, ponieważ planety to ledwie początek: autorzy nie zapomnieli o stacjach orbitalnych, habitatach o plane-

toidach. Podobnie jak w przypadku podręcznika podstawowego opcji jest wiele, a każda z nich ciekawa i rodząca pomysły na przygody.

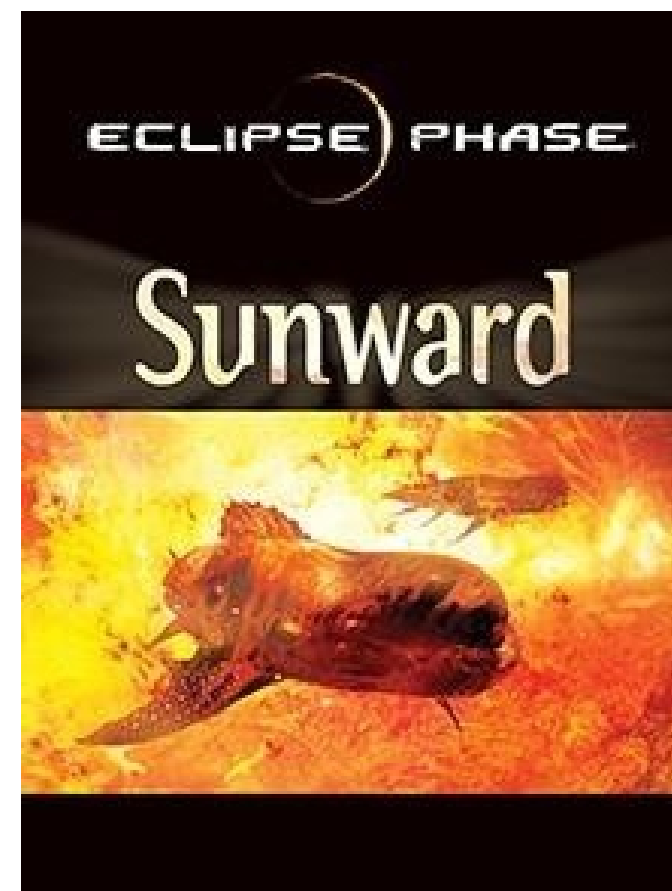
Wbrew tytułowi podręcznika, naszą podróż rozpoczynamy od Słońca, kierując się ku granicy strefy wewnętrznej. Każde z ciał niebieskich opisane jest w podobny sposób: najpierw zapoznajemy się z jego ogólną charakterystyką: warunkami panującymi na orbicie lub powierzchni, historię zasiedlenia, powód zainteresowania się planetą przez transludzkość oraz szczegóły dotyczące tego, co się tam dzieje. To szczególnie ciekawy fragment każdego opisu, pokazujący nam żywy świat, w którym ścierają się interesy i toczą podskórne konflikty. Mimo że transludzkość osiągnęła wyżyny rozwoju technicznego, to w gruncie rzeczy pozostaje taka sama. Upadek Ziemi nikogo niczego nie nauczył.

Pierwsze na liście jest Słońce. Tak, nawet ono nie pozostało wolne od wpływu transludzkości. Choć lądowanie na jego powierzchni nadal nie jest możliwe, to na orbicie krążą planetoidy, wykorzystywane przez zarówno ludzi i jak i przemienione istoty. Co zwróciło moją uwagę w tym rozdziale? Przede wszystkim wykorzystanie Słońca jako broni. Pomysłów jest kilka, a każdy bardziej nieprawdopodobny od poprzedniego, jednak wszystkie są dość realistyczne i niebezpieczne. Gdyby komuś udało się je zrealizować, bez trudu zmiotłby ludzkość (nieważne czy trans-, czy nie) z powierzchni Wszechświata. Drugi pomysł to

mieszkańcy Słońca: usprawnione ewolucyjnie delfiny i wieloryby. **Eclipse Phase** podobał mi się dlatego, że autorzy mieli nie tylko świetne pomysły, lecz także że wyciągali z nich logiczne wnioski. Idea inteligentnych delfinów jest zabawna. Pojawiła się już nawet w **Blue Planet**, jednak w **Eclipse Phase** rozwinięto ją, zadając sobie choćby takie pytanie: skoro stworzenia te posługują się sonarem, to jak wpływa to na ich społeczeństwo? Czegoś takiego brakuje w innych grach, tutaj dostajemy odpowiedź (sfera intymności bądź prawdomówności jest u tych stworzeń diametralnie inna, niż u ludzi) i poznajemy jej wpływ także na stosunki z ludźmi. Oprócz baz Solarian Słońce jest też ważne dlatego, że na jego orbicie znajduje się planetoida z bramą do tunelu czasoprzestrzennego, który prowadzi w odległy skraj galaktyki.

Drugi w kolejności jest Merkury. Jeśli orbita okołosłoneczna mogła wydawać się odrobinę idylliczną, tutaj mamy do czynienia z twardą i nieprzyjemną rzeczywistością. Korporacje, wyzysk, „kapitalizm bez ludzkiej twarzy”, koszarne warunki życia i bieda to chleb powszedni mieszkańców tej planety. A jednak, nie wszyscy, którzy tam żyją, są więźniami korporacyjnego kontraktu. Są tacy, dla których spalona promieniami słońca planeta jest synonimem wolności. Merkury zwrócił uwagę bossów tym, że w jego wnętrzu znajdują się ogromne pokłady metali. Były tak duże, że skłoniły hiperkorporacje do ogromnych inwestycji w kopalnie, habitaty, sprzęt. Nakłady te opłaciły się i szybko zaczęły przynosić krociowe zyski. Dodatkowo Merkury stał się pierwszym producentem antymaterii, a także... więzieniem. Nieprzyjazne warunki utrudniają, jeśli nie

uniemożliwiają ucieczkę, stąd wielu przestępców, chorych psychicznie bądź niewygodnych politycznie nieszczęśników trafia na Merkurego. Jeśli oglądaliście **Kroniki Riddicka**, przypomnijcie sobie Krematorię – tak właśnie wygląda Merkury.



Jednak kopalnie, łagry i antymateria to jedynie część z merkuriańskiej panoramy. Uzupełniają ją walki hiperkorporacji, akcje szpiegowskie i zaku-

lisowe manewry. Jeśli dodać do tego nomadów, którzy podróżują na ruchomych platformach po powierzchni planety, będziemy mieli jej pełniejszy obraz. Ci koczownicy wydobywają metale w biedaszybach, handlują, kradną i koegzystują z niewolnikami ogromnych konglomeratów ekonomicznych. Choć biedni, są wolni od schematu i wyścigu szczurów, jednak czy przeciętny gryziopiórek z *open space'u* ma dość odwagi, aby zamienić wygodną zależność na trudną swobodę?

Drugą planetą jest Wenus, pierwszy świat, który wyłamał się z jednolitego konglomeratu transludzkości i stanowi sam o sobie. Jego powierzchnia wygląda niczym przedsionek piekieł, lecz atmosfera daje warunki do życia. Wykwitły tam liczne aerostacie, gdzie żyją ludzie, a także prowadzą interesy, angażują się w zagrywki polityczne i nielegalne działania. Wenus jest nowym pograniczem, istnym Dzikim Zachodem Układu Słonecznego. Każda nielegalna rozrywka bądź używka jest do kupienia w którymś z ciemniejszych zakątków stacji. Bogaci oddają się sportom ekstremalnym lub przyjemnościom, które nawet w przyszłości wydają się bezpieczne. Biedniejsi albo pomagają im w znalezieniu coraz bardziej uduchowionych rozrywek, albo próbują ugrać coś dla siebie. Jakby nie dość tego, Wenus jest areną rozgrywek politycznych, których wynik może zaważyć na losie i przyszłości transczłowieka.

To wszystko rozgrywa się na pokładach aerostacji, które krążą w górnych warstwach atmosfery.

Na dole sprawy mają się zupełnie inaczej – jak? Tego nikt do końca nie wie. Ogromne ciśnienie atmosferyczne, skład chemiczny powietrza i warunki na powierzchni sprawiają, że mało kto i co jest w stanie przetrwać tam dłużej niż kilka minut. Pogłoski mówią o obcych, pozostałościach TITAN-ów i ukrytych kompleksach badawczych. Terraforming Wenus nie został dokończony i siostrzana planeta Ziemi raczej nie będzie jej przypominać. Proces stał się też zarzewiem jej secesji i wszystko wskazuje na to, że nowe społeczeństwo nie chce odtwarzać wzorów i błędów, które doprowadziły do Upadku.

Dalej na liście powinna być Ziemia, lecz tę zostawiam na deser. Najbliższą jej ludzką placówką jest Luna, zwana niegdyś Księżycem. Podczas Upadku była stacją ewakuacyjną, na którą trafiali uciekinierzy z Ziemi. Dziesięć lat, jakie upłynęło od tamtych wydarzeń, nie zatarło wspomnień. Co gorsza, Luna jest na pierwszej linii frontu wojny, o której nie wiadomo, czy na pewno się skończyła. Ludzie żyją w napięciu i niepewności, są nieufni wobec obcych i odmiennych. Powierzchnia Luny nadal kryje wiele złowrogich pozostałości po atakach TITAN-ów: roje nanobotów, plag, uśpionych agentów. Jeden zainfekowany w ciągu kilku godzin zdołał zarazić całe, kilkutyśne miasto. Jedynym sposobem zapobieżenia rozprzestrzenianiu się plagi było zrównanie Nowego Mumbaju z ziemią – zginęło kilkadziesiąt tysięcy ludzi. Mieszkańcy Luny żyją stłoczeni w podziemnych kompleksach, bojaźliwie oglądają się przez ramię i zastanawiają, czy przybysz nie przywłókł ze sobą jakiejś zarazy. Cały czas widzą też

Ziemię, otoczoną kordonem laserów i stacji bojowych nieprzerwanie obserwujących zniszczoną planetę.

Ostatnią planetą opisaną w **Sunward** jest Mars. Czerwona Planeta wygląda w nim tak, jak można by się spodziewać i przychodzi na myśl oryginalną **Pamięć absolutną**. Pustynny krajobraz jest z wolna przemieniany w krainę, która będzie przyjazna ludziom. Koryta starych rzek zaczynają wypełniać się wodą i być może za kilkadziesiąt lub kilkaset lat mieszkańcy Marsa będą mogli spacerować po jego powierzchni bez kombinezonów termicznych i masek tlenowych. Na razie jednak trwa praca, ludzie harują w pocie czoła i żyją w kiepskich warunkach. Niektórzy nie chcą czekać i pragną przyspieszyć proces terraformingu, inni mają dość mglistych obietnic dostatniej egzystencji dla przyszłych pokoleń. Mars jest tygłem, w którym ścierają się i zlewają różne ideologie, frakcje i pomysły na przyszłość Czerwonej Planety. Otwartym pozostaje pytanie: co to oznacza dla reszty transludzkości?

Na koniec opisu planet pozostawiłem Ziemię. To najlepszy punkt podręcznika, rozdział, w którym zarówno **Eclipse Phase**, jak i autorzy gry pokazali pazur. Dowiadujemy się, jak doszło do upadku Błękitnej Planety i kto skazał ją na zagładę. Na mnie szczególne wrażenie zrobił opis Exodusu: zaprojektowanej na szeroką skalę ewakuacji ludzi z planety, która dostawała się pod władzę TITAN-ów. Wizja tysięcy ludzi w portach kosmicznych,

apokaliptycznego chaosu, odlatujących „ostatnich arek” jest powalająca. A to dopiero przedsmak tego, co nas czeka dalej.

Zaletą **Eclipse Phase** jest to, że gdy autorzy mówią „A”, to nie pozostawiają nas w próżni i dodają do tego „B”. Skoro planeta została zniszczona w wojnie nuklearnej i przeorana rojami zdziczałych nanobotów, to co się stało, gdy opadł radioaktywny pył, a nad polami bitew zapadła cisza? Jaki los spotkał tych, którzy, wbrew oficjalnej propagandzie, zostali porzuceni na pastwę losu? Jak wygląda teraz Europa, co się dzieje w Afryce, i jakie procesy zachodzą pod odtwarzającymi się lodami Arktyki? Co najważniejsze, skoro TITAN-i zniknęli, to dlaczego każdy statek, który znajdzie się na orbicie Ziemi, nieważne czy opadający na planetę, czy z niej uciekający, jest traktowany jak wróg i niszczone? Okazuje się bowiem, że Ziemia nie jest pusta. Nie zamieniła się też w postapokaliptyczne pustkowia. O, nie. Jest od tego bardzo daleka i równocześnie o wiele bardziej niebezpieczna. Powrót do domu, który postulują niektórzy, będzie wyprawą, która odmieni każdego. Jeśli tylko ją przetrwa.

Ostatnie dwa rozdziały podręcznika to opis pasa planetoid, który oddziela planety wewnętrzne od zewnętrznych oraz mechanika. Pierwszy omawia ciała niebieskie mniejsze od planet i zawiera kilka ciekawych lokacji, drugi zaś przedstawia mechaniczne aspekty problemów, miejsc i warunków, jakie zostały opisane w rozdziałach poświęconych

poszczególnym planetom. Tu warto zaznaczyć, że wyraźnie rozdzielono opis światów od zasad, dzięki czemu nie musimy skakać po podręczniku, aby porównać reguły i nowe umiejętności.

Jeżeli miałbym ocenić **Sunward** w kilku zdaniach, to napisałbym, że to świetny podręcznik. Wypchany ciekawymi pomysłami, kreuje interesujący i wciągający świat. Każda strona to ze trzy pomysły na przygody, próżno szukać rozwiązań sztamkowych bądź ogranych chwytów. No dobrze, moim zdaniem Mars jest zbyt przewidywalny, lecz i on ma swoje ciekawe „zahaczki”. Pomysły na życie w koronie słonecznej, opis zdewastowanej, a jednak odradzającej się Ziemi bądź w aerostacie Venus są po prostu świetne. Podręcznik jest napisany ciekawym, choć trudnym językiem i cały czas trzyma „klimat”.

Nawet jeśli nie zamierzacie prowadzić **Eclipse Phase**, ten dodatek będzie ciekawym źródłem inspiracji do własnych przygód lub po prostu dobrą lekturą. To rzadkość, aby podręcznik do gry fabularnej czytało się z wypiekami na twarzy, a zaręczam, **Sunward** trzyma w napięciu.

Zainteresowanych zapraszam tutaj, skąd możecie legalnie pobrać plik PDF: http://robboyle.files.wordpress.com/2010/05/ps21200_ep_sunward.pdf

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #4

ORZEŁ I GWIAZDA



RALEEN

Często bywam proszony o polecenie jakiejś gry historycznej. Głównie przez osoby, które wcześniej nie miały z takimi produkcjami styczności. Ostatnio zrobiłem sobie bilans i wyszło mi, że jednym z tytułów, które najczęściej polecam,

jest gra **Orzeł i Gwiazda** wydawnictwa Leonardo. Stąd też uznałem, że warto przyjrzeć się temu tytułowi bliżej. Nie tak dawno temu gra ukazała się także w wersji angielskiej pod tytułem **Strike of the Eagle** (wyd. Academy Games). W niniejszym tekście skupię się na polskiej edycji, jako że ta jest mi lepiej znana i bardziej się upowszechniła. Na końcu znajdziecie parę słów o różnicach między wersją zachodnią a polską.

192 strony, twarda oprawa

Cena: 129,95zł

OGÓLNIEM O GRZE

Orzeł i Gwiazda przedstawia wojnę polsko-bolszewicką z 1920 roku, podczas której doszło do słynnego „Cudu nad Wisłą”. Dzięki wyprowadzonemu z Wierza natarciu marszałka Józefa Piłsudskiego Polakom udało się rozerwać front nacierających na Warszawę wojsk sowieckich i wyjść na tyły północnego zgrupowania Armii Czerwonej pod dowództwem marszałka Tuchaczewskiego. Doprowadziło to do całkowitej klęski Sowieców. Zwycięstwo to, uznawane za jedną z najważniejszych bitew w historii, powstrzymało marsz na Zachód niesionej przez komunistów rewolucji i ukształtowało granice II Rzeczypospolitej.

Gra przedstawia całą wojnę polsko-bolszewicką, podzieloną na odzwierciedlające tydzień etapy. Pola symbolizują miasta i obszary o dużej powierzchni. Drewniane bloczki przedstawiają dywizje i brygady polskie oraz sowieckie. Jednym słowem, mamy tu skalę operacyjno-strategiczną. Plansza jest w konwencji *point-to-point*, czyli połączonych liniami pól.

Obok drewnianych bloczków pojawiają się także żetony, głównie służące jako markery. **Orzeł i Gwiazda** wykorzystuje też karty, nie jest jednak typową grą *card driven*. Bardzo ważnym elementem rozgrywki są wydawane jednostkom rozkazy, które określają kolejność wykonywania przez

strony ruchów i rozstrzygania walk. Duży wpływ na tę sekwencję ma także inicjatywa – decyduje ona o kolejności działań obu stron. Rozgrywka toczy się na dwóch frontach, południowym i północnym, rozdzielonych białoruskimi bagnami, przez które w paru miejscach można się przeprowiać, jednak które na ogół tworzą barierę rozdzielającą wojska obu stron.



WARSTWA GRAFICZNA I WYKONANIE

Gra była drugą produkcją wydawnictwa Leonardo (pierwsza była **Hannibal Barkas**). Jeśli chodzi o polskie gry poświęcone wojnie polsko-bolszewickiej, również była to druga produkcja, po znakomitej ongiś grze **Rok 1920** (wyd. Encore) Jarosława Flisa. Tamta gra zasadniczo się jednak od **Orła i Gwiazdy** różniła – była na hek-

sach i wykorzystywała żetony, a zatem inny układ planszy; po drugie, nie było ani drewnianych bloczków, ani kart.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, autorowi (i zarazem wydawcy) Robertowi Żakowi z początku nie wszystko tutaj wyszło. Były problemy z wydobywaniem niektórych żetonów z ramek, część graczy narzekała też na szatę graficzną i wygląd planszy. Autor starał się naprawić swoje potknięcia, dosyłając różne poprawione elementy itp. Nie będę wchodził w szczegóły, chciałem tylko zasygnalizować, że nie wszystko było tutaj w porządku, chociaż w mojej ocenie gra się obroniła – zwłaszcza biorąc pod uwagę niezbyt wysoką cenę.

Do pudełka trudno mieć zarzuty. Przede wszystkim jest duże i solidne. Ilustracja na nim może nie zachwyca, jednak pasuje do tematyki gry. W niektórych egzemplarzach wieczko nie zsuwa się bezproblemowo na denko – i to by było na tyle. Najbardziej prezentuje się plansza. Co prawda jest na tekturce (choć nie całkowicie sztywnej – jak np. w **Napoleon's Triumph**) i to stanowi jej główną zaletę, jednak podzielona została na dwie części, które trzeba ze sobą połączyć. Do tego pokryto ją odbłaskowym lakierem – i to był chyba największy błąd, jeśli chodzi o ten element. Ilustracja planszy niektórym niezbyt się podoba. Mnie osobiście nie powala, choć nie wypada jakoś szczególnie źle. Najlepiej od strony graficznej i wykonania wyglądają karty.

MECHANIKA GRY

Orzeł i Gwiazda jest grą bloczkową, wydawałoby się na pierwszy rzut oka mającą wiele wspólnego z grami Columbia Games. Kiedyś, rozmawiając z autorem, dowiedziałem się, że istotnie, gry Columbii były pewną inspiracją dla rozwiązań jego dzieła, jednak to, co ostatecznie stworzył, bez wątpienia stanowi nową jakość i zupełnie odrębną mechanikę.

Kluczowym rozwiązaniem są tajnie rozkazy wydawane jednostkom. Jest ich kilka: 1) Forsowny marsz do pola, 2) Forsowny marsz z pola, 3) Marsz zwykły z pola, 4) Marsz zwykły do pola, 5) Obrona, 6) Uzupełnienia, 7) Przewóz kolejną, 8) Rozpoznanie. To, ile rozkazów gracz może wydać swoim jednostkom, zależy od tego, czy i jaką kartę zagra z puli posiadanych na ręce. Każda z kart ma opcję pozwalającą zagrać ją „na rozkazy”. Standardowo gracz ma jeden dowolny rozkaz i jeden rozkaz „Rozpoznanie”. Są one reprezentowane przez specjalne, okrągłe markery (żetony pomocnicze).

Podczas każdego posunięcia gracze wydają rozkazy naprzemiennie. Rozpoczyna gracz nieposiadający inicjatywy, potem jeden rozkaz wydaje gracz posiadający inicjatywę, następnie znowu jeden rozkaz wydaje pierwszy gracz itd., aż skoń-

czą im się żetony rozkazów. Dzięki takiemu mechanizmowi, przy równej liczbie rozkazów gracz posiadający inicjatywę wydaje rozkaz ostatni. Ma więc rozeznanie, którym jednostkom przeciwnik wydał rozkazy, a którym nie, i może do tego dostosować swoje zagrania. Jeśli jedna ze stron jest w stanie wydać więcej rozkazów, to zyskuje tym samym przewagę.

Następnie rozkazy są wykonywane, poczynając od tych „najszybszych”. W pierwszej kolejności mamy więc marsze forsowne, dalej marsze zwykłe, a potem pozostałe rozkazy z ruchem kolejowym na końcu. Najpierw wszystkie swoje rozkazy tego samego szczebla wykonuje gracz z inicjatywą (czyli kolejność jest tu odwrotna niż przy wydawaniu rozkazów). Sprawia to, że gracz z inicjatywą może dopaść przeciwnika, zanim ten zdąży odskoczyć. Z kolei, jeśli chce się wycofać, może umknąć przeciwnikowi, zanim ten zdąży związać go walką. Duże znaczenie ma wybór między marszem forsownym a zwykłym. Ten pierwszy pozwala poruszyć się dalej i szybciej (przed marszami zwykłymi), lecz jednostki mają w walce mniejszą siłę. Bywają jednak sytuacje, że lepiej jest wykonywać ruch w drugiej kolejności, bo dzięki temu można zareagować na posunięcie przeciwnika, podczas gdy on niekiedy nie będzie miał już takiej możliwości. Rozkaz „Obrona” daje korzystną modyfikację podczas walki, gdy bronimy zajmowanego pola, i utrudnia oskrzydlenie oddziału. Pozostałe rozkazy działają zgodnie z ich nazwami.

Sam rozkaz nie określa graczowi szczegółowego sposobu wykonania go – dopiero w chwili, gdy jego żeton jest odkrywany, grający decyduje, gdzie konkretnie za-

mierza się ruszyć lub którą jednostkę zamierza zaatakować. Mamy tu więc połączenie wcześniejszego planowania – które jednak ma ograniczony charakter – z późniejszym, kombinacyjnym rozgrywaniem ruchów i walk, gdy gracz ma już częściowe informacje na temat zamiarów i posunięć przeciwnika, np. widząc część jego rozkazów. Czasami te informacje będą szczątkowe lub nie będzie ich w ogóle, innym razem gracz może mieć niemal pełnię wiedzy o planach i działaniach przeciwnika. W mechanizmie tym splata się zatem wiele elementów, takich jak blef, planowanie i czysto szachowa taktyczna rozgrywka. Połączenie to wypada znakomicie i jest wyjątkowo udane. Tworząc grę niełatwo zgrać kilka różnych elementów i taki efekt uzyskać.

Z wydawaniem rozkazów wiążą się karty. Mają one kilka opcji zagrania. Po pierwsze, jak już było wspomniane, można je zagrać dla uzyskania w danym posunięciu większej liczby rozkazów. Od razu powiem, że w praktyce jest to najczęściej wykorzystywany sposób. Po drugie, można zagrać wydarzenie zawarte na karcie. Po trzecie, każda karta ma punkty uzupełnień wojsk i można ją zagrać, by zwiększyć swoją pulę uzupełnień. Po czwarte, karty służą także do rozstrzygania walk – gra nie wykorzystuje bowiem kostek. Rozstrzyganie walki przebiega w ten sposób, że obaj gracze dociągają ze stosu po jednej karcie i dodają do siły swoich wojsk tyle punktów, ile wskazuje czerwona liczba zamieszczona na karcie – dociąganie karty zastępuje rzut kostką. Alternatywnie, za-

miast dociągać kartę ze stosu, gracz może zagrać ją z ręki. Wtedy, po pierwsze, wie, jakiej wartości karty używa. Po drugie, ponieważ zagrał ją z ręki, dodaje do jej wartości 1 punkt. Zagrywanie karty z ręki zamiast ze stosu miało do pewnego stopnia wyeliminować losowość, jednak procedura ta jest kosztowna, jako że na ręce na ogół graczom raczej brakuje kart niż mają ich w nadmiarze. Stąd też takie zagranie rzadko jest stosowane. Istnieje też możliwość zagrania wydarzenia z karty jako karty bitewnej (jeśli dane wydarzenie jest tego rodzaju). Istnieją też wydarzenia do zagrania jako reakcja. W sumie każda karta może być więc zagrana na bardzo wiele sposobów.

Jeśli chodzi o opcje zagrywania kart „na wydarzenie” i „na uzupełnienie”, to korzysta się z nich częściej, niż z zagrywania karty z ręki do walki (na punkty). Wydarzenia potrafią niekiedy sporo zamieszać, np. pozwalają wydać dodatkowe rozkazy bądź zmienić inicjatywę na danym froncie (którą normalnie można uzyskać tylko poprzez zwycięstwa militarne). Dużo takich kart mają Polacy. Szczególnie cenne bywają wydarzenia pozwalające dociągnąć dodatkowe karty, np. karta z marszałkiem Tuchaczewskim. Równie wartościowe potrafią być karty bitewne. Oddano za ich pomocą działanie różnych typów sprzętu, jak np. polskie czołgi bądź lotnictwo, a po stronie sowieckiej samochody pancerne oraz ckm-y na taczankach. Występują tutaj również karty specjalne, np. „Rajd pancerno-motorowy” i „Zagon kawalerii”, pozwalające niespodziewanie wyjść na tyły wro-

gich oddziałów i odciąć im odwrót, co w razie przegranej wiąże się z wielkimi stratami, a często unicestwieniem kilku jednostek. Niektóre karty pozwalają anulować rozkaz przeciwnika, są też takie odcinające zaopatrzenie. Możliwości jest sporo, a wszystko to sprawia, że każda rozgrywka jest inna.

Sposób oddania strat w walce bardzo przypomina gry Columbia Games – polega na obracaniu bloczków bokiem, o 90 stopni. Każdy bloczek może mieć do 4 punktów siły; tożsaczono przy tym piechotę i kawalerię. Jednak sama procedura walki jest już zupełnie inna niż u Columbii, gdyż poza losowym elementem w postaci dociągnięcia karty ze stosu (bądź dorzucenia z ręki) lub zagrywania kart jako wydarzeń bitewnych, wynik zależy wyłącznie od zaangażowanych sił, flankowania, rozkazu „Obrony”. Więcej w tym elemencie blefu niż losowości. Nie znamy też często składu atakujących oddziałów, aczkolwiek i tutaj można go przynajmniej częściowo poznać, choćby za pomocą rozkazu „Rozpoznanie”, lub zapamiętać z poprzednich walk, o ile przeciwnik nie pozmieniał znacząco ustawienia. Na koniec strony porównują siłę oddziałów wraz ze wszystkimi modyfikacjami, i ten, kto ma większą, zwycięża. W przypadku remisu zwycięża obrońca.

Rozkazy i ich tajne wydawanie oraz karty z różnymi opcjami zagrania stanowią trzon mechaniki gry. Są to także elementy, które ją wyróżniają. Plansza *point-to-point*, mgła wojny (będąca efektem wielu rozwiązań) i sposób oddania strat są w porównaniu z nimi tłem. Poza tym wspomnieć należy o dużym znaczeniu za-

opatrzenia i o manewrowym charakterze działań, o czym dalej.

GRA A HISTORIA

Charakterystyczną cechą wojny polsko-bolszewickiej było duże znaczenie manewru na polu bitwy i w działaniach operacyjnych. Brało się to stąd, że obie strony dysponowały ograniczonymi środkami i nie były w stanie nasycić frontu wojskiem w takim stopniu jak podczas zakończonej dwa lata wcześniej I wojny światowej. Zarówno bolszewicka Rosja, jak i odradzająca się Polska były wtedy jeszcze młodymi państwami, których siły zbrojne dopiero się rodziły. Ich terytoria i gospodarki były zrujnowane niedawnym wielkim, światowym konfliktem. W związku z tym nie dysponowały i nie były w stanie wystawić większej ilości nowoczesnych rodzajów sprzętu i uzbrojenia. W rezultacie konflikt przebiegał zupełnie inaczej niż Wielka Wojna, duże znaczenie odgrywała konnica i manewr.

Mechanika rozkazów i duże znaczenie flankowania (atak z dwóch i więcej pól) dobrze oddają tę cechę wojny 1920 roku. Rozkazy nadają grze dynamiki i jednocześnie sprawiają, że jeden błąd często dużo kosztuje i ciężko go odrobić. Gdy błędów popełnimy kilka, może to przechylić szalę rozgrywki na jedną ze stron i przesądzić o zwycięstwie. Ogólnie gra raczej nie wybacza błędów i

trzeba grać bardzo uważnie, co jest pochodną manewrowego charakteru działań.

Dobrze oddano także ograniczony charakter zasobów, jakimi dysponowały obie strony. Możemy dosyłać uzupełnienia, lecz wszystko ma swoje granice. Pojawia się tzw. krótka kołdra – niewielką liczbą kart musimy obsłużyć jednocześnie rozkazy dla wojsk, wsparcie w krytycznych momentach walki oraz trafiające się od czasu do czasu warte zagrania wydarzenia, a do tego jeszcze uzupełnienia. O ile nie zyskaliśmy dodatkowych kart, zawsze zabraknie nam środków. W praktyce, jeśli przeciwnik naciera, a nie zerwaliśmy z nim zupełnie kontaktu, często ciężko jest zrezygnować z zagrania karty na rozkazy. Są jednak na planszy pozycje, które pozwalają na chwilę odechnąć i na których wydanie wojskom pojedynczego rozkazu (na cały front) wystarcza.

Wątpliwości, jakie pojawiają się w odniesieniu do gry – choć tylko ze strony bardziej doświadczonych graczy – dotyczą układu pól na planszy i jego historyczności oraz podziału pola gry na dwie części przez białoruskie bagna. W pierwszym przypadku kwestionowany był zwłaszcza przebieg linii kolejowych. W odniesieniu do bagien, do pewnego stopnia przeszkadza sztuczność stworzonego podziału – owszem, były one poważną barierą i rzeczywiście dzieliły całość frontu na dwa teatry operacyjne, jednak można dyskutować, czy aż w takim stopniu, jak to wynika z planszy.

Wreszcie przyznam, że z początku ciężko mi było zaakceptować rozwiązanie polegające na tym, że znaczna część wojsk w ogóle nie dostaje żadnych rozkazów – ponieważ nie można ich wydać wszystkim oddziałom – i wskutek tego zostaje rozbita. Wydawało mi się to nierealistyczne, przecież każdy oddział dostawał rozkazy ze sztabu lub bezpośrednio od swojego dowódcy. Tutaj nieraz kilka dywizji jest rozbijanych tylko dlatego, że nie dostało żadnego rozkazu. Co więcej, w każdym posunięciu bardzo wiele jednostek nie dostaje w ogóle rozkazów. Ten element, zwłaszcza gdy brać dosłownie, wypada trochę abstrakcyjnie. Jednak ogólna idea działania systemu jest przekonująca.

Plusy:



Oryginalna i dopracowana mechanika rozgrywki



Tematyka

Minusy:



Kiepsko wykonana plansza



Grafiki nie wszystkim przypadną do gustu

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 159,95zł

Kolejna wątpliwość dotyczy warunków zwycięstwa i przebiegu rozgrywki w porównaniu z wydarzeniami historycznymi. W **Orle i Gwieździe** walki często toczą się bardziej na wschód. Nie dochodzi do spektakularnego wdarcia się Rosjan aż pod Warszawę, a jeśli już, to zwykle oznacza to, że czas kończyć grę, ponieważ jedna ze stron znajduje się w takim stanie, że wkrótce nie będzie co zbierać. Nie zdarzyło mi się powtórzyć na terenie choćby zbliżonym geograficznie do tego, gdzie miało to miejsce historycznie, manewru marszałka Piłsudskiego. Zamiast tego nieraz wojna rozstrzyga się gdzieś pod... Wilnem lub na południu w okolicach Kamieńca Podolskiego. Również same warunki zwycięstwa, gdyby nie liczyć strat, są takie, że opanowanie obszarów do wysokości Wilna jest w stanie dać stronie sowieckiej zwycięstwo. Powyższe piszę na podstawie doświadczeń z rozgrywek kampanijnych. Na to, że kampania rozstrzyga się wcześniej, wpływ ma także charakter rozgrywki – często jeden błąd decyduje o wszystkim.

SCENARIUSZE

Gra zawiera trzy scenariusze cząstkowe, do rozegrania mniej więcej w trzy godziny, oraz scenariusz kampanijny. Scenariusze cząstkowe wydają się raczej wprowadzeniem i nie są zbalansowane, za to wypadają lepiej od strony historycznej. Scenariusz kampanijny, zdecydowanie dłuższy

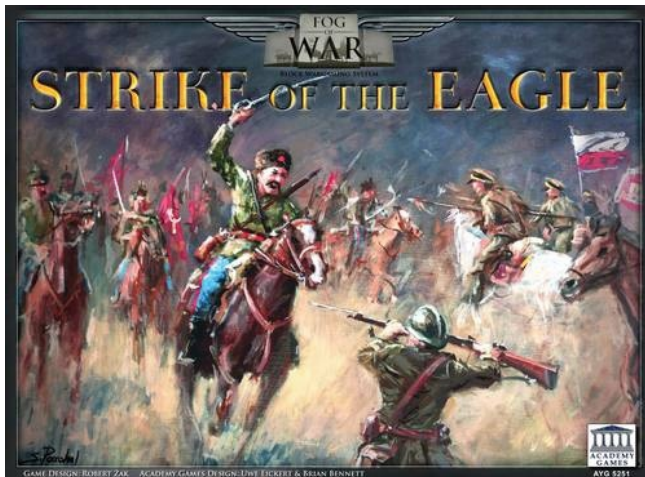
(przynajmniej osiem godzin gry, choć czasami rozgrywka skończy się wcześniej), pozwala poczuć wszystkie smaczki i głębię mechaniki gry. Zmuszeni jesteśmy planować długofalowo, nabierają znaczenia uzupełnienia, zbyt szybkie wykrwawienie wojsk skutkuje poważnymi konsekwencjami itd. – różnic można by wskazać jeszcze kilka. Najistotniejszą wydaje się większe zbalansowanie rozgrywki jako całości, chociaż w różnych okresach gry przewagę na określonym odcinku frontu może mieć jedna strona, by później, wraz z nadejściem posiłków przeciwnika, sytuacja radykalnie się zmieniała.

W **Orła i Gwiazdę** można grać w dwie osoby, jednak lepiej sprawdza się ona przy czterech, kiedy każdy kieruje połową sił (frontem północnym albo południowym). Całość dobrze działa także przy trzech grających. W zasadach przewidziano element rywalizacji między dowódcami sowieckimi (gdy tą stroną będzie kierować więcej niż je-

den gracz), jednak w praktyce niezbyt się on sprawdza. Jeśli chodzi o grę kampanijną na dwóch – jest to wyzwanie, choćby z uwagi na liczbę jednostek, i opcja ta przeznaczona jest bardziej dla doświadczonych graczy. Ma jednak jedną zaletę: kierujemy całością sił i nikt nam nie będzie w stanie niczego popsuć.

PARĘ SŁÓW O ZAGRANICZNEJ WERSJI GRY

Anglojęzyczną wersję gry pod tytułem **Strike of the Eagle** wydało Academy Games. W 2012 roku gra (w tej wersji) uzyskała prestiżową nagrodę Origins. Jest to bodaj pierwsze takie wyróżnienie dla polskiego autora historycznych gier wojennych. Czym różni się ta edycja od polskiej? Przede wszystkim usunięto szereg zasad specjalnych dotyczących określonych jednostek. Oddziały zostały ujednoczone – pozbawiono je historycznej numeracji i nazw. Celem było usprawnienie rozstawienia gry. Ponoć czas rozstawienia spadł dzięki temu z 30 do około 5 minut (dotyczy rozstawienia scenariusza kampanijnego). Dodano część planszy na południe od Warszawy. Doszły także bloczki dowódców i zasady z nimi związane – pomysł wyszedł od wydawcy gry. Poza tym zmieniona została grafika. Wyeliminowano też mankamenty edytorskie trapiące poprzednią wersję. Jeśli chodzi o kompatybilność obu wydań, zdaniem autora nie ma większych problemów.



PODSUMOWANIE

Bardzo wysoko oceniam tę grę przede wszystkim za jej mechanikę. Zarzuty dotyczące grafiki i wykonania schodzą na dalszy plan. Doceniam autora i pracę, którą wykonał, tym bardziej że jest to jedna z niewielu oryginalnie polskich gier – opracowana przez polskiego projektanta, zawierająca oryginalne zasady, przedstawiająca bliski nam fragment historii, wydana przez polskie wydawnictwo i z polską instrukcją. Niebagatelnym argumentem była także niezbyt wygórowana cena. Teraz, wraz z pojawieniem się edycji amerykańskiej, to ostatnie uległo zmianie, za to polepszyła się jakość wykonania. Coś za coś. □

Zobacz także:

- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 (RT#68)**
- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2 (RT #69)**
- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #3 (RT #70)**

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

LEGENDARY: A MARVEL DECKBUILDING GAME

MASKARADA

GAUNTLET OF FOOLS



Ilustracja z gry Legendary: A Marvel Deck Building Game - © Upper Deck Entertainment

REBEL.PL
Centrum gier