# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

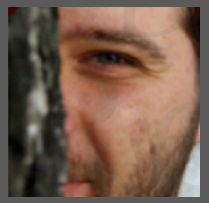
## Takenoko

## W NUMERZE RÓWNIEŻ:

07 zgłoś się
Altaria
Assault on Doomrock
First to Fight
Star Wars: Imperial Assault
Story Cubes - Sport, Galaktyka i Medycyna
Korsar
Small World dodatki
World of Tanks: Rush - Drugi Front
oraz wiele innych...

*Ilustracja z gry: Takenoko*

REBEL



# OD Redakcji

*Cześć, jestem Tomek i muszę się wam do czegoś przyznać. Nie rozumiem fenomenu Dixita i tego, co robi on z ludźmi. W ostatni weekend graliśmy naprawdę ciekawą rozgrywkę w Szoguna i na zakończenie spotkania padła propozycja szybkiej partii w Dixita. Połowa osób zgromadzonych przy stole nie znała tej gry, jednak bardzo szybko załapały one zasady. Szybka partia zamieniła się w kilkugodzinny maraton, pod koniec którego nikt już nie pamiętał o Sengoku Jidai. W ruch poszły również karty bankowe i kolejne egzemplarze gry znalazły nowych właścicieli. Nie potrafię po prostu pojąć, jak tak prosta gra może zafascynować do tego stopnia, że godziny zamieniają się w dni, te zaś w miesiące i lata. Jesień ustępuje miejsca zimie, ta wiośnie, a ci nadal walczą – normalnie jak w Domu latających sztyletów. Podobnie jest zresztą ze Story Cubes...*

*Jeśli i wy nie do końca rozumiecie fenomen tych nieprzeciętnych gier familijnych, służymy pomocą! Od marca na łamach Rebel Timesa poświęcimy tego rodzaju grom stały kącik, w którym postaramy się przybliżyć wam najciekawsze tytuły. Dla najmłodszych, ich rodziców, dziadków i pradziadków – każdy znajdzie w nim coś dla siebie.*

*Życzę wam miłej lektury, a sam wracam na spotkanie Anonimowych Planszówkowych Ignorantów.*

*Do zobaczenia w kwietniu!*


Wydawca: REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz ‚Sting' Chmielik
**Redakcja i korekta tekstów:** Tomasz ‚Sting' Chmielik
**Redakcja:** Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk
**Współpraca:** Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Repek' Reputakowski, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Bartłomiej ‚veyDer' Rudzki
**Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:** Łukasz S. Kowal


Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego]


Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl
**www.wydawnictwo.rebel.pl**

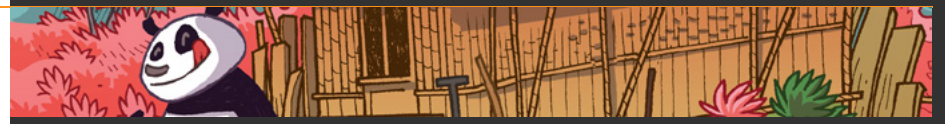
www.facebook.com/REBELpl

**www.rebel.pl**

# Spis treści


2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

5 **TEMAT NUMERU:** TAKENOKO



9 07 zgłoś się
Borewicz na planszy

12 Altaria
Konflikt Harmonii z Chaosem

15 Assault on Doomrock
A mogło być tak pięknie...

19 First to Fight
Witaj nam Polsko, myśmy są wojsko, biało czerwone…

24 Star Wars: Imperial Assault
Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

27 Korsar
Karaibscy rabusie według niemieckiego doktora

30 Trzy „małe" dodatki do Small World
Worek pełen ras i zdolności specjalnych

33 World of Tanks: Rush- Drugi Front
Wielka Brytania we wrzosach

35 Kącik gier familijnych

38 Kącik Gier Historycznych: The Halls of Montezuma

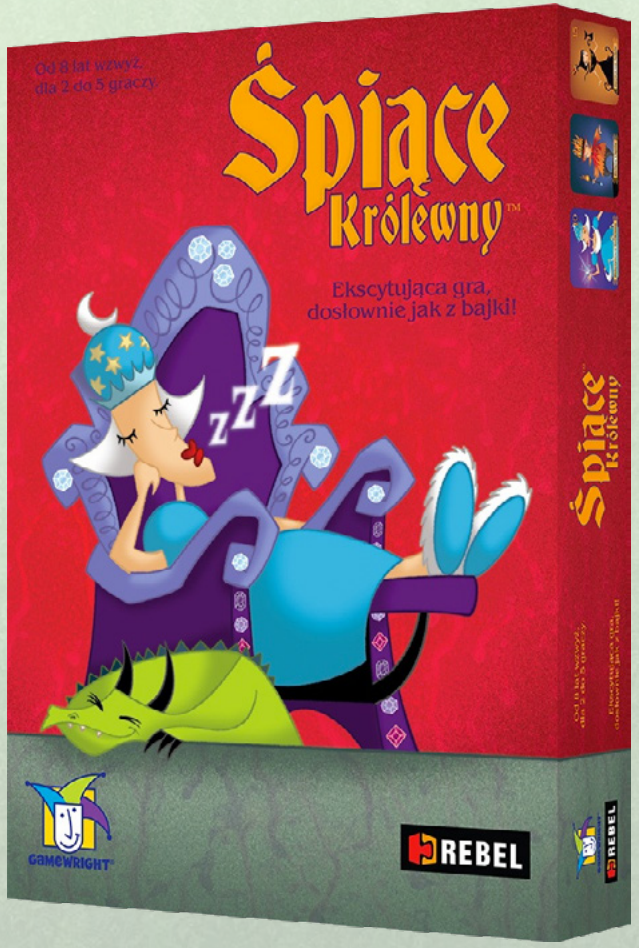
41 DoomTown
Kącik gry karcianej DoomTown

45 Veto
Kącik gry karcianej Veto

# AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

## ŚPIĄCE KRÓLEWNY JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukazała się polska edycja niekolekcjonerskiej karcianej gry familijnej, która podbija serca graczy na całym świecie. **Śpiące Królewny** to dość nietypowa pozycja, ponieważ została wymyślona przez sześcioletnią Mirandę Evarts, jej starszą siostrę Madelaine i ich rodziców. Ta malownicza gra to doskonały sposób, aby nauczyć wasze dzieci podstaw arytmetyki.




## Z PIRATAMI NA IMPREZĘ

Kiedy czytacie te słowa, w sprzedaży powinna być już dostępna **Piratoons** – dynamiczna gra familijno-imprezowa przeznaczona dla od 2 do 4 osób. Nowa propozycja wydawnictwa HOBBITY.eu pozwoli wam na wzięcie udziału w niepowtarzalnej pirackiej przygodzie. Wybudujcie najlepszy statek, zrekrutujcie doświadczonych wilków morskich i zostańcie legendą opowieści w tawernach. Wszystko to zaś w mniej niż pół godziny!

## GDZIE ALCHEMIKÓW CZTERECH...

Pod koniec marca na sklepowe półki trafią **Alchemicy**, zabawna gra o odkrywaniu sekretów Tajemnej Sztuki przeznaczona dla od 2 do 4 osób. Rozgrywka polega w niej na wymyślaniu mikstur, które można sprzedać poszukiwaczom przygód i publikowaniu alchemicznych teorii. Te drugie podnoszą lub obniżają reputację, te pierwsze pozwalają na zakup potężnych artefaktów. Obydwa zasoby zamieniają się zaś pod koniec gry w punkty zwycięstwa. Do zabawy w **Alchemików** niezbędna jest aplikacja skanująca na tableta lub smartfona, która umożliwia sprawdzenie wyników dla mieszanych przez graczy eliksirów.

## POSTAPOKALIPSA W MOSKIEWSKIM METRZE

Jeszcze w tym miesiącu powinna pojawić się polska edycja **Metro 2033**, strategiczno-przygodowej gry dla od 2 do 6 osób opartej na powieści Dmitrija Głuchowskiego o tym samym tytule. Gracze wcielą się w niej w rolę przywódców zwaśnionych frakcji, a ich celem będzie opanowanie, jak największej liczby moskiewskich stacji. Polska edycja gry została wzbogacona o kilka nowych elementów, uwzględniono w niej również uwagi i sugestie graczy. Poprawiony kontrast planszy, znaczniki z wizerunkami bohaterów zamiast pionków, sześć nowych unikalnych przedmiotów – wszystko to, i o wiele więcej, znajdziecie w pudełku z grą.

## LET'S GET READY TO RUMBLE!

Na przełom marca i kwietnia wydawnictwo Rebel.pl przygotowuje mega mocne uderzenie. **Megawojownicy** pozwolą nawet aż 8 osobom stanąć do walki na arenie i zdominować swoich rywali. Każdy wojownik dostępny w grze posiadać będzie własną talię kart, która odzwierciedli jego unikalne umiejętności i pozwoli tak zaplanować działania, aby zminimalizować wpływ czynnika losowego. **Megawojownicy** pozwolą na rozegranie klasycznych *deathmatchy* lub skorzystanie z trybu drużynowego, który przeniesie zmagania na zupełnie nowy poziom.

# Splendor
## MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec marca eliminacje odbędą się w Redzie, Gdańsku, Warszawie i Krakowie.

Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem:
http://www.rebel.pl/mistrzostwa/

WYGRAJ
1000 ZŁ
GŁÓWNA NAGRODA PIENIĘŻNA ZA ZAJĘCIE 1. MIEJSCA
WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

# Takenoko

# WIELKA DRAKA Z MAŁĄ PANDĄ

**Od dawna wyznaję zasadę, że gier familijnych na półce nigdy za wiele. W końcu trzeba mieć w zanadrzu jakieś dogodne narzędzie służące szerzeniu jedynie słusznego hobby tekturowo-planszowego w gronie znajomych i wśród członków rodziny. Z własnego doświadczenia wiem, że nie-gracze to grupa ludzi wrażliwych i płochliwych, którzy po zetknięciu się z nieodpowiednim tytułem, potrafią przestać odpowiadać na telefony, wykreślić ze znajomych na Facebooku i zerwać wszelki kontakt.**

**Takenoko** to gra o uroczej pandzie biegającej po kolorowej planszy-ogrodzie w celu spożywania równie kolorowych kawałków bambusa, które trzymane w dłoni naprawdę mogą przypominać jakieś łakocie. Oprócz czarno białego miśka, po planszy biega też ogrodnik, z uporem maniaka zajmujący się uprawą pożeranej co chwila rośliny. A po co gracz w tym wszystkim? Jego celem jest sprawienie, by ogród rozrósł się w konkretny sposób, ogrodnik wyhodował odpowiedniej wysokości bambusy, a panda pożarła to, co trzeba. To tak w dużym skrócie.

Jeśli natomiast chcielibyśmy wchodzić w szczegóły, w swojej turze każdy gracz musi wykonać dwie z pięciu dostępnych akcji. Do wyboru są: powiększanie ogrodu, poruszenie pandy i zjedzenie kawałka bambusa, poruszenie ogrodnika i uprawa bambusa, przygotowanie kanału nawadniającego oraz wylosowanie karty celu. Sednem gry są właśnie karty celów, które gracze trzymają przed innymi w tajemnicy i do wypełnienia których dążą w trakcie rozgrywki. Cele występują w trzech rodzajach. Cele pól wymagają od graczy rozbudowy ogrodu w określony sposób. Z dokładanych w trakcie gry kafelków w trzech kolorach (biały, zielony, różowy) należy ułożyć wskazany na karcie wzór i zapewnić każdemu z tych pól dostęp do wody. Cele ogrodnika zmuszają do wyhodowania w ogrodzie konkretnego okazu bambusa (np. cztery pędy żółtego bambusa na dowolnym polu albo trzy pędy zielonego bambusa na czterech różnych polach). Cele pandy premiują natomiast zbieranie wskazanych pędów bambusa z planszy (za każdym razem, kiedy panda zjada bambus, trafia on do gracza, który poruszył zwierzakiem).

Gdzie więc tkwi haczyk i coś, co sprawia, że poszczególne akcje się zazębiają, a między graczami zachodzi interakcja i każdy nie gra własnego pasjansa? Otóż ogród, figurka ogrodnika oraz figurka pandy są wspólne dla wszystkich graczy. Może się więc okazać, że jednemu graczowi zależeć będzie na wyhodowaniu różowego bambusa, a drugiemu na jego zjadaniu. W ten sposób co najmniej 50% osób biorących udział w takiej rozgrywce będzie czuła pewną presję będącą impulsem do tego, żeby również starać się pokrzyżować plany współgraczowi. Figurki poruszają się po planszy w linii prostej, można więc wymanewrować je w taki sposób, żeby zablokować niektóre opcje przeciwnikowi. Chcesz uprawiać żółte pola, ale w najbliższej okolicy żadnego nie widać? Trudno.

Ważnym elementem rozgrywki jest też kość pogody, która wprowadza do gry dodatkową zmienność (złośliwi mogą zamienić to słowo na „losowość"). Na początku swojej tury gracz rzuca kostką, która na czas jej trwania lekko zmienia zasady gry – daje możliwość wykonania trzeciej akcji (w zależności od ścianki: wskazanej przez wynik albo dowolnej z dostępnych) lub użycia tej samej akcji dwukrotnie. Muszę powiedzieć, że to był jeden z dwóch elementów gry, co do których miałem największe wątpliwości. Wynik pozwalający na wykonanie trzeciej akcji w turze (słońce) wydawał mi się ewidentnie najbardziej pożądany, a wynik umożliwiający usprawnienie jednego z pól na planszy (chmury) najsłabszy. Po kilku rozgrywkach zacząłem jednak dochodzić do wniosków, że każdy z bonusów można wykorzystać w całkiem sprytny sposób. Nie pokuszę się tu może o użycie słowa „strategia", bo byłoby to spore nadużycie, ale koniec końców okazało się, że ze wszystkiego da się coś ulepić. Co nie zmienia faktu, że nie podoba mi się obecność na kostce ścianki-jokera pozwalającej skorzystać z dowolnego innego wyniku. Wygląda to trochę jak załatanie chwilowego braku inwencji twórczej na odcinku wymyślania zasad.

Drugim budzącym wątpliwości elementem gry były opisywane wcześniej karty celów. Może nie cele same w sobie, ale sposób ich przydzielania i punktacji. Gracz może mieć w danym momencie na ręce do pięciu kart. Cele są punktowane w zależności od tego, jak trudno je wykonać – im trudniej, tym więcej są warte. Standard. Problematyczne natomiast jest to, że częściej niż czasami dochodzi do sytuacji, w której szczęśliwy dociąg kart w końcowej fazie gry decyduje prawie o wszystkim. Szczególnie podatna na to jest talia celów ogrodnika, która średnio umożliwia zdobycie najwyższej liczby punktów. Całe szczęście w instrukcji opisana jest opcjonalna zasada rozwiązująca ten problem – jeśli gracz dobiera cel ogrodu lub ogrodnika, który mógłby automatycz-

nie zrealizować, musi go odrzucić i dobrać kolejny. I tak do skutku. Polecam stosować się do tego zapisu w każdej rozgrywce, nie tylko „dla zaawansowanych".

Czy warto grać w **Takenoko**? Moją odpowiedzią będzie raczej tak. Gra tego typu powinna intrygować wyglądem i ten warunek jest tu spełniony w stu procentach. Trudno zignorować pełną różnych elementów planszę, rozbudowaną w zaawansowanym etapie partii. Mechanicznie również jest całkiem fajnie. Zastosowano rozwiązania proste, ale nie prostackie. Bardzo lubię gry wymagające planowania przestrzennego, uważnego układania kafelków i maksymalizowania korzyści płynących z odpowiednich sąsiedztw – wszystko to jest w Takenoko obecne. Problemy stawiane przed graczami nie są zupełnie trywialne i pozwalają na rozruszanie szarych komórek w przyjemny sposób.

Nie postawię tej gry w czołówce gier najlepiej nadających się dla nowych graczy, ponieważ istnieją tytuły, które pod tym względem robią lepszą robotę. Jeśli jednak zdarzy się, że to właśnie od gry o pandzie i ogrodniku ktoś zacznie swoją przygodę z planszówkami, nie ma możliwości, żeby się sparzył.

**Takenoko**

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 139,95 złotych

- śliczne wykonanie,
- prostota i intuicyjność zasad,
- interakcja negatywna niepolegająca na konflikcie,
- jasna i przejrzysta instrukcja.

- ścianka-joker na kości pogody,
- zasada odrzucania automatycznie punktowanych po dobraniu celów tylko jako wariant zaawansowany zasad.

# KOMIKS

## GRA TOWARZYSKA

Ułóż komiks, opowiedz jego historię i oceń historie współgraczy!

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

# BOREWICZ NA PLANSZY

**W ciągu ostatnich lat można na polskiej scenie planszówkowej obserwować zapoczątkowany przez Kolejkę trend, związany z produkcją gier o tematyce nawiązującej do czasów PRL. Obok wspomnianego, bez wątpienia najpopularniejszego w tej kategorii, dzieła Karola Madaja, na rynku pojawiły się m.in. Pan tu nie stał!, W zakładzie. Lubelski Lipiec '80 lub Gnaj do celu w PRLu. Tytuły te eksplorują absurdy Polski Ludowej, ukazując ją w krzywym zwierciadle satyry i parodii, jednak coraz więcej wydawców sięga też po ikony kultury popularnej tamtych czasów, w tym oczywiście seriale. Po Alternatywach 4 i Zmiennikach firmy Inte-Gra, opolskie wydawnictwo Phalanx wzięło na tapetę przygody najsłynniejszego socjalistycznego pogromcy zbrodni, porucznika Sławomira Borewicza, wydając pod koniec 2014 roku grę 07 zgłoś się.**

Ekipa Phalanx znana jest ze ścisłej współpracy z Martinem Wallacem i wydawania jego gier w polskich wersjach językowych. Tak też jest w przypadku omawianego tytułu. **07 zgłoś się** nie jest bowiem niczym innym, jak mechaniką przeznaczonej dla od 2 do 5 osób gry detektywistycznej **P.I.** angielskiego projektanta. Pozbawiono ją jednak klimatu kryminału noir i odziano w swojskie szaty Warszawy przełomu lat 70-tych i 80-tych.

Od tego produktu już na pierwszy rzut oka bije atmosfera epoki kartek, cinkciarzy i początków Solidarności. Okładkę zdobi duży logotyp i portret porucznika Borewicza, utrzymany w komiksowo-plakatowym stylu. Pozostałe ilustracje, a nawet czcionka użyta w tekstach, też dobrze wpasowują się w klimat gry. W środku dużego i wytrzymałego opakowania znajdujemy: kartonowe żetony, drewniane znaczniki, sporo kart i planszetki w pocztówkowym formacie. Wszystkie te komponenty prezentują się naprawdę przyzwoicie. Choć oprawa graficzna nie rzuca na kolana swoim artyzmem, co jest uzasadnionym i zapewne celowym zabiegiem, nie można odmówić jej dwóch rzeczy – jest spójna i udanie oddaje atmosferę serialowego oryginału. Samą jakość produkcji również należy zaliczyć na plus: karty nie odbiegają grubością od rynkowego standardu, a żetony i znaczniki są naprawdę porządne (szczególnie urzekająca jest drewniana słuchawka telefonu, używana jako znacznik pierwszego gracza). Jedyny większy minus to 16 planszetek przedstawiających tory punktacji oraz miejsca, w których gracze prowadzą swoje śledztwa. Uważam, że mogłyby być wykonane z grubszego i bardziej wytrzymałego materiału, jako że obecnie są dość podatne na zagięcia.

Instrukcja gry to 8 stron bardzo czytelnego tekstu, opatrzonego grafikami i licznymi przykładami, co pozwala dobrze zrozumieć podstawowe zasady **07 zgłoś się**. Zasługiwałaby na bardzo wysoką ocenę, gdyby nie dosłownie kilka miejsc, w których reguły nie są wyjaśnione w sposób bezpośredni i pozostawiają graczom pewne pole do interpretacji. Tym ważniejsza staje się lektura przykładów – po zapoznaniu się z nimi wszystko powinno być jasne. Niemniej jednak powinny one spełniać tylko rolę pomocniczą, a nie być niezbędne do zrozumienia mechaniki.

Ta z kolei jest prosta i intuicyjna. Grając w **07 zgłoś się**, uczestnicy wcielają się w warszawskich milicjantów i rywalizują o tytuł najlepszego śledczego PRL, rozwiązując kryminalne sprawy, takie jak morderstwo, przemyt lub spekulacja. Każda sprawa składa się z trzech elementów, reprezentowanych przez karty sprawcy, miejsca i rodzaju przestępstwa. Gracze dociągają po jednej karcie każdego typu, a ich zadaniem jest domyślenie się, jakie karty posiada na ręce osoba siedząca po ich prawej stronie. Na stole rozłożone są pocztówki, tworzące planszę i przedstawiające różne miejsca w Warszawie (np. Pałac Kultury i Nauki, Dworzec Centralny lub Dom Partii), na nich z kolei znajdują się losowo rozdysponowane żetony odpowiadające kartom. W każdym momencie gry odsłoniętych jest również 9 kart dowodów, które stanowią główne źródło informacji dla śledczych. W swojej rundzie gracz może wskazać jeden dowód (wybraną postać sprawcy, miejsce lub rodzaj przestępstwa) i sprawdzić, czy pasuje on do jego sprawy. Wówczas osoba po prawej stronie patrzy na karty w swojej ręce i informuje o rezultacie akcji. Na odpowiednim miejscu planszy kładzie się duży drewniany dysk w kolorze danego gracza, jeśli dowód jest w 100% zgody z kartą na ręce lub mały, jeśli dowód znajduje się w lokacji sąsiadującej ze wskazaną. Jeśli jakikolwiek znacznik znalazł się na planszy, karta dowodu jest odrzucana i zastępowana nową, jeśli nie – gracz kładzie ją przed sobą, aby pamiętać o ślepym zaułku swojego śledztwa i w jej miejsce dokłada kolejną z wierzchu talii. Inną możliwością otrzymania wartościowych informacji o sprawie jest wysłanie w dane miejsce patrolu. Sprawdza on od razu nie jeden, a wszystkie trzy aspekty śledztwa w danej lokacji. Należy mieć jednak na uwadze, że liczba żetonów patroli jest ograniczona (każdy gracz ma ich 5), a raz zużyty żeton w żaden sposób nie może być aktywowany ponownie. Gdy jesteśmy już pewni (lub wydaje nam się, że jesteśmy pewni) kto, gdzie i co zrobił, ogłaszamy rozwiązanie sprawy. Jeśli nasze przypuszczenia pokrywają się z kartami sprawy w ręce gracza po prawej, otrzymujemy punkty za jej ukończenie. Jeżeli zaś pomyliliśmy się, przyznawane są punkty karne. Cała rozgrywka kończy się po tym, jak każdy gracz weźmie udział w trzech śledztwach, a zdobywca największej liczby punktów zostaje jej zwycięzcą.

Jak widać zasady **07 zgłoś się** nie należą do skomplikowanych, gra jest dość lekka, ale wcale nie oznacza to, że nie jest wymagająca. Aby wysoko zapunktować, trzeba rozwiązać swoją sprawę zanim uczynią to pozostali gracze. Często więc uczestnicy decydują się na zgadywanie na podstawie poszlak i ryzykują zarobienie punktów karnych, co niewątpliwie dodaje rozgrywce emocji. Po tym, jak pierwszy gracz zakończy swoje śledztwo sukcesem, każdy kolejny, któremu się to uda, otrzyma odpowiednio mniej punktów. To rozwiązanie rodzi niestety pewien problem – osoba, która szybko rozwiąże swoją sprawę, musi, nic nie robiąc, zaczekać do końca całego śledztwa, czyli do momentu, gdy przy stole pozostanie tylko jeden gracz z nierozwiązaną sprawą. Na szczęście sytuacja ta nigdy nie ma miejsca w grze dwuosobowej, a przy trzech graczach raczej nie powinna być bardzo uciążliwa. Jednak przy pełnym pięcioosobowym składzie, może już oznaczać dla zwycięzcy śledztwa kilka rund niebrania czynnego udziału w rozgrywce i ograniczania się jedynie do sprawdzania trzymanych w ręce kart. To chyba największy zgrzyt związany z mechaniką **07 zgłoś się**. Poza tą jedną wadą, rozgrywka przebiega płynnie i, co ważne, każda wykonana akcja angażuje jednocześnie dwóch graczy, więc trzeba być skoncentrowanym przez cały czas. Jednocześnie fakt, że gramy głównie z przeciwnikami siedzącymi po bokach, dość mocno ogranicza bezpośrednią interakcję ze wszystkimi uczestnikami zabawy w składzie większym niż trzyosobowy. Jednak akurat w grze detektywistyczno-dedukcyjnej nie jest to wada, a raczej specyficzna cecha tego typu tytułów, którą trzeba po prostu zaakceptować.

Planszowa wersja przygód porucznika Borewicza to pozycja niepozbawiona wad, ale mimo to ciekawa i godna uwagi. Nie jest to może tytuł obowiązkowy dla każdego miłośnika planszówek (zwłaszcza że pudełko, jak na liczbę i wielkość elementów znajdujących się w środku, jest duże i zajmie sporo miejsca na półce, a to dla kolekcjonerów jest przecież na wagę złota), za to fani gier dedukcyjnych na pewno będą nim usatysfakcjonowani. **07 zgłoś się**, pomimo prostoty zasad, naprawdę wciąga, a lekkość i krótki czas rozgrywki powodują, że od razu po jednej partii ma się ochotę na następną. Dodatkowymi atutami są tematyka i oprawa graficzna. Sądzę, że dzięki nim produkt Phalanxów, podobnie jak **Kolejka** i inne gry o Polsce Ludowej, ma dużą szansę przekonać do planszówek starszych odbiorców, do tej pory kojarzących to hobby jedynie z **Chińczykiem** i **Monopolem**. W końcu nawet osoba po pięćdziesiątce może czasem mieć ochotę poczuć się jak kultowy bohater ze swojej młodości. Może właśnie dzięki temu odkryje i doceni inne, trochę bardziej skomplikowane tytuły.

**07 zgłoś się**
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 60 minut
Cena: 109,95 złotych

- klimat i spójność oprawy graficznej,
- proste reguły,
- szybka i angażująca rozgrywka,
- tematyka może przyciągnąć starsze pokolenie.

- nieco zbyt cienkie planszetki,
- kilka problematycznych miejsc w instrukcji,
- gracz, który rozwiązał sprawę pierwszy musi czekać na pozostałych.

# Konflikt Harmonii z Chaosem

**Altaria jest grą strategiczną przeznaczoną dla dwóch graczy. Gracze walczą w niej o przejęcie władzy nad Kryształami Wymiarów na kosmicznej wyspie Altaria. Jeden z graczy wciela się w bohaterów pochodzących ze świata Harmonii, którzy walczą o utrzymanie ładu, a drugi w bohaterów Chaosu pragnących zdobyć władzę nad światem.**

W pudełku otrzymujemy tekturową planszę z wyjmowanymi heksami, karty bohaterów, terenu i zdarzeń, sporą liczbę rozmaitych żetonów (Bohaterów i Mocy), a także znaczniki, instrukcję oraz karty pomocy. Na pierwszy rzut oka gra nie porywa graficznie i prezentuje się pod tym względem dość surowo. Rysunki oceniam, jako utrzymane w odpowiednim klimacie, mam jednak małe zastrzeżenia, co do grubości kart. Instrukcja jest stosunkowo prosto napisana i już po jej pierwszej lekturze można spokojnie zasiąść do gry. Duża liczba diagramów ułatwia opanowanie zasad. Przydają się też skrócone karty pomocy, na których streszczono akcje bohaterów, przebieg rozgrywki, działanie różnych rodzajów terenu i specjalne umiejętności poszczególnych postaci.

Jedną z największych zalet **Altarii** jest plansza z wymienianymi heksami terenu. Gracze sami, na przemian, układają elementy planszy, co samo w sobie jest już częścią strategii. Dzięki temu każda rozgrywka jest niepowtarzalna. Bohaterowie obydwu graczy są jak yin i yang, fajnie uchwycono też na rysunkach podział na tych dobrych i złych. To chyba najmniej surowy estetycznie element tej planszówki. W grze występuje dziesięć postaci (dla każdej ze stron), z których losowo w danej partii biorą udział trzy. Posiadają unikalne żetony Mocy, których ustawienie na planszy wpływa na sąsiadujące pola i jest podstawowym elementem strategicznego planowania. Budowa modułowa planszy, losowość bohaterów i relatywnie krótki czas rozgrywki sprawiły, że po pierwszej partii miałem ochotę zagrać ponownie. Nie będę tu opisywał działania konkretnych mocy, ponieważ liczba opcji jest zbyt duża. Sami pewnie odkryjecie kilka ciekawych synergii. Pewną trudność, przynajmniej na początku, sprawia konieczność pamiętania o przekręcaniu żetonów Mocy wraz z upływem tur oraz o zdjęciu ich z planszy w odpowiednim momencie. Może to wprowadzać lekki chaos przy rozgrywaniu pierwszych partii i troszkę męczyć przy kolejnych.

Żetony Mocy są jednym z głównych elementów, w oparciu o które zbudowano mechanikę. Ich działanie jest subtelne i potrzeba kilku rozgrywek, aby zorientować się, jak wykorzystać w pełni płynące z nich możliwości. Tym bardziej, że wybór żetonu Mocy, który w danym momencie wykorzystamy jest również zależny od tego, jaki wariant wybrał nasz przeciwnik. Niestety żetony Mocy są dość nierówne i stawianie niektórych jest raczej mało przydatne. Nie wykorzystano więc w pełni potencjału tkwiącego w tym pomyśle.

Pierwszą partię od razu rozegrałem na pełnych zasadach. Wydawały mi się one bowiem o wiele ciekawsze i oceniając to z perspektywy czasu, myślę, że była to słuszna decyzja. Pełne zasady gry wprowadzają do rozgrywki karty zdarzeń, które uatrakcyjniają rywalizację, czyniąc ją bardziej wymagającą. Staje się ona przez to być może minimalnie losowa, co nie każdemu może przypaść do gustu, ale za to daje o wiele więcej przyjemności. Gra w wariancie rozszerzonym wymaga od uczestników zabawy dokładniejszego śledzenia sytuacji na planszy i dostosowania swoich ruchów do potencjalnego zdarzenia, które może zostać aktywowane. Odpowiednia strategia i właściwe wykorzystanie kart zdarzeń, może w znaczący sposób przybliżyć nas do wygranej. Dodatkowo w grze na pełnych zasadach pojawiają się Kryształy Mocy i jest to kolejny argument przemawiający za porzuceniem jak najszybciej wariantu podstawowego. Kryształy pozwalają aktywować karty zdarzeń w najbardziej sprzyjającym dla nas momencie. Z drugiej strony, jeżeli wolimy, możemy je zachować, dają nam bowiem punkty na sam koniec gry. W przypadku moich gier, kryształy te raczej były trzymane jako dodatkowe punkty umożliwiające zwycięstwo. Kilkukrotnie to kunktatorstwo opłaciłem jednak przegraną, ponieważ nadziałem się na kontrę wyprowadzoną dobrze wykorzystanym przez przeciwnika zdarzeniem.

Czas na kilka słów o mechanice samej rozgrywki. Partia trwa siedem tur, z których każda podzielona jest na trzy fazy. Wygrywa ten z graczy, który osiągnie kontrolę nad trzema kluczowymi punktami na planszy zwanymi ołtarzami lub przesunie swojego bohatera na pole portalu przeciwnika. Wygląda to trochę jak wypadkowa **Neuroshimy HEX** i **Warcabów**, czerpiąca pozytywne elementy z obydwu gier. W każdej fazie najpierw ustalamy, który gracz ma inicjatywę w oparciu o liczbę kontrolowanych przez niego ołtarzy. Osoba posiadająca inicjatywę określa, kto będzie wykonywał akcje jako pierwszy. Wcale nie musimy wybierać siebie, czasem warto oddać pole przeciwnikowi. W swojej fazie gracz wybiera jedną z kontrolowanych postaci i wykonuje nią działanie. Bohater może użyć umiejętności, płacąc za nią punktami akcji. Umiejętność o danej nazwie może zostać użyta przez postać tylko raz w trakcie fazy gry. Gracz ma również do wyboru poruszenie swojego

bohatera, ustawienie żetonu Mocy lub atak. W grze na pełnych zasadach możemy jeszcze aktywować zdarzenie, płacąc za to punktem akcji i Kryształem Mocy. Zapewnia to spory wachlarz posunięć. Po wykonaniu każdego działania różne żetony są dokładane, obracane, przesuwane, zdejmowane, okręcane, przycinane, przemalowywane... Dobra przyznaję, że troszkę się rozpędziłem, niemniej jednak kontrola żetonów może stanowić pewien problem. Uważam, że technicznie nie zostało to rozwiązane w sposób elegancki. To największa wada **Altarii**, szczególnie przy pierwszych rozgrywkach.

**Altaria** to bez wątpienia planszówkowa strategia. Rozgrywka jest w pełni kontrolowana, a czynnik losowy praktycznie w niej nie występuje. Jeżeli przegramy, przegramy z własnej winy i nie zrzucimy tego na brak szczęścia. O wygranej decyduje przede wszystkim planowanie. W moim odczuciu pula punktów akcji powinna być nieco większa, ale być może naruszyłoby to balans rozgrywki. Altaria jest niewątpliwie ciekawą propozycją dla tych, którym podoba się **Neuroshima HEX**. Niektórym graczom może się również kojarzyć z taktycznym polem bitwy wyjętym z komputerowych **Heroes of Might and Magic**. **Altaria** nie jest objawieniem na rynku gier planszowych, ale przyjemnie spędziłem przy niej czas. Jest to ciekawy tytuł dla dwóch graczy, szczególnie miłośników strategii z ograniczonymi elementami losowymi.

**Altaria**
Zrecenzował: Marcin Gleń
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 109,95 złotych

- krótki czas przygotowania i rozgrywki,
- duża liczba dostępnych do wykonania akcji,
- strategia pozbawiona elementów losowych.

- surowa oprawa graficzna,
- nieelegancko rozwiązana kontrola znaczników,
- słaby wariant uproszczony.

# A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE...

Assault on Doomrock to polska gra przygodowa, która w zeszłym roku została ufundowana na serwisie Indiegogo. Pierwszy raz usłyszałem o niej, oglądając przykładową rozgrywkę na kanale Rahdo, na YouTube. Gra natychmiast mnie oczarowała. Przygodówka, różne umiejętności, różne postaci, wydarzenia i walka z potworami. Każdy element trafiał dokładnie w moje czułe punkty. Szybko wsparłem zbiórkę społecznościową i czekałem na przesyłkę. Gra dojechała do mnie w listopadzie 2014 roku. Zebrałem drużynę i wyruszyłem w drogę. Oto, co odkryłem w trakcie tej podróży.

**Assault on Doomrock** jest kooperacyjną grą przygodową. Gracze wcielają się w różne postaci rodem ze świata fantasy. Uzbrojeni w liczne umiejętności ruszają ku tytułowej górze Doomrock, aby stawić czoła potężnemu zagrożeniu i uratować krainę. Po drodze napotykają mniejsze zagrożenia, a także starają się przetrwać trudy samej podróży.

Gra składa się z dwóch głównych faz. Mamy fazę podróży, w trakcie której prowadzona przez graczy drużyna przemierza różne tereny na drodze ku górze Doomrock. W trakcie wędrówki odkrywa różne ciekawe rzeczy, zdobywa przedmioty i przygotowuje się do starć. Jest też faza walki, w trakcie której bohaterowie staja naprzeciw jednego z kilku monstrów dostępnych w grze. Obie te fazy powtarzają się trzykrotnie. Gra toczy się więc w rytmie: podróż, walka, podróż, walka, podróż, walka finałowa.

**A jak wygląda to nieco dokładniej?**

Gracze wybierają bądź losują na początku gry swoje postacie. Postać składa się z dwóch kart, które dobiera się niezależnie. Mamy klasę postaci i cechę. Klasy są w zasadzie standardowe: kapłan, łotrzyk, wojownik, mag. W sumie sześć sztuk. Do tego dochodzi cecha, która już tak standardowa nie jest. Można być na przykład śmierdzielem, frustratem lub sadystą (różnych cech jest osiem). Razem te dwie karty tworzą naszego bohatera i jednocześnie determinują startową pulę kart umiejętności. Trzy karty pochodzą od klasy, a jedna od cechy.

Do kompletu każdy gracz dostaje startowe kostki (które będą używane w walce) i odpowiednie żetony, drużyna otrzymuje zaś trochę złota i wyrusza w drogę.

Droga składa się z dziesięciu kart. Ostatnią z nich jest góra Doomrock, a przed nią sześć innych terenów, które można, a nawet trzeba zwiedzić. Jednocześnie odkryte zostają trzy karty lokacji. Każda faza podróży jest wzbogacona o kartę „scenariusza". Karta ta opisuje graczom, ile mają żetonów czasu dostępnych w tej fazie (7 lub w rzadkich przypadkach 8), czy jest jakieś specjalne zadanie do wykonania, a także wskazuje tablicę łupów i nagrody za bitwę, która będzie rozegrana po owej fazie podróży.

Drużyna przesuwa w trakcie podróży swój znacznik pomiędzy dostępnymi lokacjami, wykonuje dostępne w tych lokacjach akcje, a także ma możliwość odkrywania kolejnych terenów na drodze do celu, co jednocześnie powoduje usunięcie z gry jednej z już odkrytych kart lokacji. Poruszenie się z lokacji do lokacji lub odkrycie nowej karty kosztuje jedną jednostkę czasu. Akcje, jakie wykonuje się na kartach też mają swój koszt. Niektóre wymagają opłaty w złocie, niektóre w specjalnych żetonach Tajemnicy, inne zgarniają żetony bonusów z naszych postaci, a jeszcze inne dokładają nam żetony Expose, które mogą sprawić nam sporo przykrości w bitwie. Wykonywanie akcji na kartach lokacji zapewnia graczom sporo rzeczy. Można kupować przedmioty, można odpoczywać, można podnieść swój poziom doświadczenia (co ciekawe, jest on zależny od zasobności sakiewki, a nie punktów doświadczenia), można też zebrać cięgi, jeśli trafimy w złe miejsce. Można również trafić na jakieś ciekawe wydarzenie w stylu jeziora krwi lub tajemniczych starców. Podróż na zupełnie nową kartę niesie ze sobą również pewne niebezpieczeństwa, gdyż gracze ciągną kartę Zagrożenia, która zwykle zadaje rany i dokłada żetony Expose, ale również uruchamia kolejną kartę Wydarzeń, która może być całkiem przydatna.

Kiedy gracze wyczerpią wszystkie żetony czasu dostępne w danej fazie podróży i zakończą swoje akcje na karcie lokacji, którą właśnie odwiedzają, podróż dobiega końca, a rozpoczyna się bitwa.

W grze występują trzy bitwy. Do każdej z nich losowany jest potwór pochodzący z jednej z trzech talii o wzrastającym poziomie trudności. Pierwsza bitwa toczy się z monstrum z poziomu I, druga z poziomu

II, a trzecia – analogicznie – z poziomu III. Potwory są różnorodne. Od hordy zombie, przez zmutowane pomidory i bestie chaosu, aż po obowiązkowego smoka. Każda bestia ma swój zestaw kart. Kartę główną, która opisuje, ilu wrogów przed nami staje, jak są wytrzymali i czy mają jakieś zdolności specjalne. Do tego dochodzi niewielka talia Sztucznej Inteligencji przypisana do każdego monstrum, która odpowiada za zachowanie potwora w walce.

Walka w **Assault on Doomrock** jest dość nowatorskim mechanizmem. Opiera się na abstrakcyjnym ujęciu pola walki. Nie mamy tu planszy, pól, zasięgów, ani żadnego oznaczenia kierunku lub odległości. Żetony symbolizujące bohaterów i wrogów układa się na stole i w zasadzie mogą one z kimś sąsiadować lub też nie. Odległości nie mają znaczenia, ponieważ wykonując ruch, po prostu idziemy od jednej grupy do drugiej lub odsuwamy się gdzieś na bok.

Walka jest całkiem prosta. Każdy gracz dysponuje pulą kości sześciościennych. Dokładnie ma ich tyle, ile kart umiejętności. Na początku każdej rundy walki, gracze rzucają tymi kośćmi i patrzą, jakie wyniki osiągnęli. Każdy gracz ma do dyspozycji dwa przerzuty, co jest już niemalże standardem w grach, w których sporo turlamy. Następnie gracze przydzielają kości do swoich umiejętności. Każda zdolność ma informację, jaki wynik rzutu można do niej przypisać. Oczywiście w trakcie tej rundy, gracz będzie mógł użyć tylko tych umiejętności, które „zasilił" kostkami. Niektóre wyniki można też zamienić na żetony dające postaci lepszą obronę lub pozwalające na zadanie większej liczby obrażeń.

Następnie wszyscy zaczynają działać. Najpierw gracze, którzy mają kostki przypisane do błyskawicznych umiejętności. Mogą, lecz nie muszą ich użyć. Później ruch mają potwory. I tu robi się ciekawie.

Każdy z graczy musi aktywować dwa monstra. Dokonuje tego, ciągnąc kartę z talii SI danego potwora. Karta ta opisuje, co robi bestia. Czy się porusza, a jeśli tak to do jakiej postaci stara się dostać. Czy atakuje, a jeśli tak to kogo i ile obrażeń zadaje. Gdy potwory już zrobią swoje, przychodzi czas na normalną turę herosów, w trakcie której aktywują oni swoje umiejętności.

Aktywowanie zdolności to nic innego jak zdjęcie z niej kostki i wykonanie tego, co mówi karta. Gracze przesuwają swoje postacie od jednej grupy do drugiej (o ile wykorzystują akcję ruchu), mogą atakować potwory, rzucać czary lecz̨ące na przyjaciół, osłabiać wrogów i tak dalej.

W trakcie walki dają się we znaki żetony Expose, które zbierało się na postaciach w fazie podróży lub otrzymało w samej bitwie. Powodują one, że dostajemy dodatkowe obrażenia lub odrzucają nas gdzieś do tyłu. Na szczęście monstra też są na nie podatne, więc można to wykorzystać przeciwko nim.

Kiedy pierwsza runda walki się skończy, zaczyna się kolejna. Gracze ponownie rzucają kośćmi i przydzielają je do umiejętności. Znów najpierw odpalane są zdolności błyskawiczne, potem ruszają się potwory, a na końcu gracze. I dzieje się tak do momentu, w którym pokonamy wszystkich wrogów lub polegniemy (co oznacza przegraną). Jeśli przynajmniej jeden bohater dożył końca walki, gra toczy się dalej, a pozostali bohaterowie odzyskują część swojego zdrowia. Ewentualnie gra kończy się zwycięstwem herosów, jeśli była to trzecia i ostatnia walka.

I tak to się wszystko przeplata przez sześć kolejnych faz. Na pierwszy rzut oka mamy do czynienia z całkiem porządną kooperacją, podlaną solidnym sosem fantasy, z nietuzinkowymi rozwiązaniami. Niestety, kilka mechanizmów bardzo mi się w tej grze nie podoba.
Pierwsza kwestia dotyczy fazy podróży. Podróżuje cała drużyna i nie ma tu miejsca na indywidualne popisy postaci. Sprawia to, że **Assault on Doomrock** staje się w tym miejscu bardzo podatne na wpływ tzw. „Gracza Alfa". Może się bowiem okazać, że każdą podróż będzie rozgrywał jeden gracz, podejmując za drużynę wszelkie decyzje. Bo po prostu tak i koniec.

Po drugie czas, jaki mamy do dyspozycji na podróż. W czasie całej gry otrzymujemy około 21 jednostek czasu do wykorzystania na akcje. Faktycznie jednak, jest ich o 7 mniej, ponieważ gracze MUSZĄ przed ostatnią walką dotrzeć do góry Doomrock. Muszą zatem wydać 7 jednostek czasu na odkrywanie nowych terenów. W efekcie można uznać, że cała jedna faza podróży jest poświęcona wyłącznie na przewinięcie wszystkich kart lokacji.

Kolejna rzecz, która mnie drażni dotyczy przedmiotów i umiejętności. Co lepsze przedmioty mają wymagania dotyczące cech, jakie musi posiadać postać, aby móc używać danego sprzętu. Cechy nie są jednak przypisane bezpośrednio do postaci, a można je znaleźć na niektórych kartach umiejętności. W grze występują trzy cechy: siła, zręczność i inteligencja. W zasadzie wygląda to wszystko dobrze, jednak kiedy gracz podnosi poziom swojej postaci i dociąga nową umiejętność, czyni to w sposób losowy. Może się więc zdarzyć, że nie dostanie karty z cechą, jakiej potrzebuje. Nie pomaga tu nawet fakt, że w trakcie dociągania umiejętności bierze

się trzy karty i wybiera jedną z nich. Można otrzymać zdublowaną umiejętność lub mieć wybór pomiędzy czymś, co jest bezużyteczne, ale ma odpowiednią cechę albo czymś ekstra tylko bez cechy. Gracz praktycznie nie ma wpływu na rozwój swojej postaci i czasem wojownik kończy na przykład ze zdolnościami maga.

Czwarta sprawa to ogólna liczba kart. Brak jest w nich różnorodności. Kart lokacji i potworów wystarczy na maksymalnie trzy rozgrywki – przy założeniu, że za każdym razem nie bierzemy pod uwagę kart, które już pojawiły się wcześniej w grze. Karty SI dla monstrów przetasowuje się już w drugiej/trzeciej rundzie walki, przez co potyczka nie jest czymś, co potrafi zaskakiwać, ale staje się szybko powtarzalna. Zwłaszcza, że karty SI w obrębie pojedynczej talii też nie są zbyt zróżnicowane.

Kolejny problem to losowość walki. Generalnie nie przeszkadzają mi w przygodówkach rzuty na atak i obrażenia. Spokojnie przełknę to, że kości ze mnie zażartowały i nie trafiłem, zadałem minimalne obrażenia lub ktoś się obronił. Jest to w porządku. Ale tylko tak długo, jak długo kości nie mówią mi, co mogę zrobić, a czego nie mogę z uwagi na ślepy los. W **Assault on Doomrock** połączenie losowego pozyskiwania nowych umiejętności i rzutów kośćmi przed rundą walki, może sprawić, że postać będzie kompletnie bezużyteczna w starciu. Bo nie rzuci tego co trzeba, bo będzie miała kości na umiejętność ataku, ale nie na ruch lub odwrotnie. Pomysł na taktyczne rozegranie walki nie ma tu w ogóle żadnego znaczenia. Liczy się tylko to, co rzucimy na kostkach. Takiej losowości nie jestem w stanie przełknąć, bo to losowość, która niszczy dobrą zabawę.

Na sam koniec tej długiej listy narzekań zostawiłem sobie nudę i powtarzalność. **Assault on Doomrock** bardzo szybko zrzucił z siebie wierzchnie odzienie przygody i został w slipkach przesuwania żetonów oraz skarpetkach utkanych z nudy. Gra zaczyna się bardzo szybko dłużyć. Brakuje akcji, takiej prawdziwej przygodówkowej akcji. W tej grze nie ma po prostu mięsa, które bohaterowie i gracze mogą rwać zębami. W kategorii „ile dzieje się na planszy" bardziej dynamiczny jest Runebound, a może nawet i Talisman.

Gry nie ratuje nawet jej oprawa graficzna i humor. Jest ona przyjemna dla oka, choć można było lepiej rozwiązać listę wspierających, która jest umieszczona na bokach pudełka. Kolory jakich użyto sprawiają, że część nazwisk jest nieczytelna, a przecież miała to być jedna z nagród za wsparcie. W grę wciśnięto nieco humoru, który sięga nawet poza standardy fantasy. Szkoda tylko, że nuda jest od tego wszystkiego silniejsza.

**Assault on Doomrock** była pierwszą grą, jaką wsparłem w crowdfundingu. Niestety potężnie mnie rozczarowała. Pograłem trochę ze znajomymi, pograłem w trybie solo, który wynudził mnie jeszcze bardziej i ostatnio grę wymieniłem na inną. Osobiście jej nie polecam, ale zdaję sobie sprawę, że może się komuś spodobać, a moje minusy będą w oczach innego gracza wielkimi plusami. Zalecam jednak przynajmniej wypróbowanie tej gry u kogoś, zanim wydacie na nią swoje ciężko zarobione pieniądze. Za 180 złotych, można bowiem bez trudu znaleźć i kupić znacznie ciekawsze pozycje.

**Assault on Doomrock**
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 1- 4 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 150 minut
Cena: 179,95 złotych

- pomysł na mechanikę walki,
- pomysł na grę.

- nudna,
- powtarzalna,
- faza podróży zbyt podatna na „Gracza Alfa",
- losowość zabija walkę.

# FIRST TO FIGHT

## WITAJ NAM POLSKO, MYŚMY SĄ WOJSKO, BIAŁO CZERWONE...

First to Fight to moje czwarte spotkanie z planszowymi grami wojennymi traktującymi o udziale Polaków w II wojnie światowej. Wcześniej grałem w 303 – Bitwa o Wielką Brytanię, 111 – alarm dla miasta Warszawy i Bohaterów Wyklętych. First to Fight, autorstwa Michała Sieńki i Adama Kwapińskiego, to gra mogąca być daniem głównym wieczoru z grami wojennymi, a wymienione wyżej pozycje będą dla niej doskonałą przystawką. Mimo kilku błędów, tytuł Fabryki Gier Historycznych na długo pozostanie w pamięci graczy, a dla kreatywnych nauczycieli historii będzie doskonałą pomocą naukową wykorzystywaną nie tylko w szkole podstawowej.

Z okładki pudełka spogląda na nas dumny orzeł na tzw. pelcie, czyli tarczy amazonek. Jest to symbol polskiego żołnierza umieszczony na każdym berecie, rogatywce lub furażerce (po 1989 roku ponownie wrócił na polskie czapki wojskowe). Oprócz niego widzimy dwa myśliwce Spitfire z biało-czerwoną szachownicą oraz niszczyciel Błyskawica, który do dziś można podziwiać na nabrzeżu gdyńskiego portu. Kompozycja ta wydaje się bardzo trafna, podobnie jak angielski tytuł gry – **Pierwsi w walce**, zapisany bardzo „militarną czcionką". Nie każdy młody człowiek niestety wie, że aliantem najdłużej walczącym z Niemcami w czasie II wojny światowej była właśnie Polska. Jej żołnierze walczyli na lądzie, morzu, w powietrzu i w każdym rejonie świata, gdzie były prowadzone działania wojenne przeciwko Niemcom. Może to i drobiazg, ale opakowanie to ważna rzecz wprowadzająca w klimat gry lub od niej odstraszająca. W przypadku **First to Fight** graficy wykonali świetną robotę, czego nie powiedziałbym na przykład o **Małych Powstańcach** lub wspomnianej wcześniej **303 – Bitwa o Wielką Brytanię**.

W pudełku z grą znajdziemy instrukcję, planszę, karty żołnierzy, misje bojowe (na które będziemy wysyłać naszych dzielnych wojaków), wydarzenia neutralne oraz rozmaite żetony (szkolenia, sanitariuszek, rozkazy itp.). Jest tego sporo i z początku wszystko się miesza, zwłaszcza osobom, które poszczególnych żołnierzy (jest ich 54) nie znają i widzą po raz pierwszy w życiu. Ogólnie wszystkie elementy są bardzo ładnie wykonane, ale… No właśnie o to „ale" się tutaj rozchodzi. Na kartach misji jest za dużo informacji, co uważam za minus. Rysunek misji, data, symbol formacji, z jakiej powinni być rekrutowani żołnierze potrzebni do wykonania danej misji (o tym później), liczba punktów chwały, liczba punktów wykonania misji, region jej wykonania (np. Europa Północna i Atlantyk) i jeszcze angielska nazwa misji. Pół biedy, jeżeli chodzi o misję „Bitwa o Narwik". Ale jak wygląda karta misji „Nawiązanie stałej łączności z radiowej z Londynem"? Domyślacie się zapewnie, że niezbyt czytelnie… Do tego dochodzi jeszcze instrukcja, jedna z najbardziej niezrozumiałych, z jakimi miałem w ogóle do czynienia. Przebiła ona nawet tę z **Bohaterów Wyklętych**. Fabryka Gier Historycznych powinna poważnie przemyśleć tę sprawę, ponieważ tworzy ona gry planszowe, a nie podręczniki do nauki historii. Instrukcja ma być czytelna, prosta, a nawet zabawna, jeśli pozwala na to tematyka gry. Informacje dodatkowe owszem, są potrzebne, ale zadaniem instrukcji jest przede wszystkim wyjaśnienie zasad gry, a nie dokładny opis Bitwy pod Montbard… Mam świadomość, że do gier historycznych trudno skomponować instrukcje w stylu tych, jakie dodaje do swoich gier Vlaada Chvatil (choć jest to wykonalne, wystarczy dobrze pomyśleć), ale nie można ich zamieniać w skrócony podręcznik do historii.

Dość już jednak o wykonaniu, przyjrzyjmy się bliżej rozgrywce. Każdy z graczy (od dwóch do czterech) ma przez około godzinę wygrać II wojnę światową! No dobrze, w tyle to nawet starszy strzelec Franek Dolas z Jak rozpętałem II wojnę światową nie dałby rady… ale próbować warto i oczywiście nie całą wojnę, a poszczególne, autentyczne misje polskich żołnierzy, w których w latach 1939-1945 pokazali oni hart ducha, szaloną odwagę i wielką waleczność. Misje utrzymane są na dwóch poziomach trudności:

- czerwone, do 1943 roku, raczej proste (o ile zatopienie pancernika Bismarck to dla was bułka z masłem…); poza tym większość naszych dzielnych „wojaków" żyje, więc jest kim walczyć,
- zielone, po 1943 roku, niby też proste, a jednak to już druga część wojny, nie wszyscy żołnierze są więc dostępni, a my nie mamy już do dyspozycji na przykład sanitariuszy.

Każda misja ma ustaloną liczbę punktów wymaganych do jej wykonania oraz liczbę punktów zwycięstwa, jakie otrzymuje gracz po jej pozytywnym ukończeniu. Jeżeli gracz misji nie ukończy, wtedy również otrzymuje punkty… tyle, że ujemne, a jak każdy zdroworozsądkowo myślący gracz wie, grę wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów chwały, czyli tych dodatnich. Takie rozwiązanie bardzo mi się podoba. Nie są bowiem nagradzane „piękne porażki", a zwycięstwa, nawet te brzydkie.

Trzeba zatem wygrywać misje bojowe. Jak? Zależy to od strategii i pomysłowości gracza, a nawet, chcąc nie chcąc, „kooperacji" z innymi, pomimo że **First to Fight** grą kooperacyjną nie jest. I wcale być nie zamierza! Każda runda gry podzielona jest na dwie fazy: rozkazów i zakończenia. Faza rozkazów to główna część gry, gdzie gracz podejmuje decyzje dotyczące posiadanych misji. Uwaga wszyscy „narwańcy"! W grze nie chodzi o „kozietulszczyznę" i zdobywanie na „hurrra!!!" armat samobójczym atakiem, ale o przemyślane, taktyczne decyzje w stylu generała Tadeusza Kutrzeby pod Bzurą lub generała Stanisława Maczka pod Falaise.

W fazie rozkazów mamy na przykład „ruch", który pozwala przenieść danego żołnierza do regionu, w którym znajduje się nasza misja. Zadania mają przypisane regiony geograficzne i proszę się nie zdziwić, że nie zatopimy wspomnianego już wcześniej Bismarcka,

który krąży po Atlantyku i czyha na alianckie okręty, jeżeli w tym rejonie nie będzie ani jednego naszego żołnierza lub będą, ale… sami czołgiści. Wtedy, nawet jak będzie ich wszystkich czterech pancernych (psa niestety w grze nie ma), to i tak na dno idziemy my, a nie Bismarck… Ruchy żołnierzy są więc bardzo ważne, regionów jest pięć, a wojaków można przenosić tylko do tych sąsiadujących ze sobą – nie da się z okupowanej Warszawy przenieść żołnierza na Atlantyk. Każdy region posiada swoją akcję specjalną, którą można odblokować, jeżeli zmniejszy się w nim wskaźnik dominacji Niemców. Zdolności specjalne żołnierzy mogą zaś nam bardzo pomóc lub bardzo zaszkodzić w wykonaniu naszej misji. Uważaj więc żołnierzu! Myśl, a potem dopiero działaj!

Innym rozkazem jest szkolenie. Żołnierzy można wyszkolić, aby byli lepsi w walce i dywersji. To właśnie ta druga cecha decyduje o zmniejszeniu dominacji niemieckiej w danym regionie. Im wyższy jej poziomom u żołnierza, tym szybciej można dominację zmniejszyć i korzystać ze zdolności specjalnych regionu, takich jak np. dodatkowa rekrutacja itp.

Rekrutacja to zaciąg naszych dzielnych żołnierzy w danym regionie. W grze mamy sześć formacji wojskowych: piechota, marynarka, wojska pancerne, lotnictwo, dywersja i sabotaż, wreszcie spadochroniarze. Śpiewając sobie pod nosem piosenki poszczególnych formacji, możemy dostrzec, że każdy z 54 żołnierzy ma na swojej karcie oprócz zdjęcia, stopnia oraz umiejętności początkowych przypisany jeden z symboli wyżej wymienionych formacji.

No dobra, zacznijmy jednak planowanie naszych posunięć. Jak to wygląda? Mam na przykład na ręku kartę misji „Utworzenie organizacji Wachlarz”. Misja ta rozgrywana jest na terenie Polski oraz posiada symbol dywersji i sabotażu. Warta jest siedem punktów zwycięstwa i „kosztuje” siedem punktów. Na terenie Polski mam trzech piechurów, czołgistę i lotnika. Inna niż dywersja i sabotaż formacja warta jest jeden punkt, czyli posiadam ich pięć. Potrzeba mi więc jeszcze dwóch. Powinienem przerzucić na teren Polski przynajmniej jednego partyzanta, który nawet niewyszkolony jest dla tej misji liczony za dwa punkty. Misję mogłoby również wygrać tylko dwóch, ale wyszkolonych dywersantów. Wszystko opiera się więc na właściwej kompozycji przydzielanych żołnierzy.

Momentem kończącym fazę pierwszą jest wybranie rozkazu manewry, co rozpoczyna fazę zakończenia. W tym momencie zaczyna być zabawnie, zwłaszcza po 1943, kiedy okazuje się, że piechurów nie ma, ponieważ poginęli wcześniej. Dlaczego? Po każdej misji – zarówno udanej, jak i nieudanej – gracz, który ją rozpatrywał, przydziela rany poszczególnym żołnierzom, zaczynając od tych, którzy mają najniższy współczynnik konspiracji. Żołnierzom, którzy nie posiadają żadnego żetonu szkoleń lub tym, którzy mają już jedną ranę, możemy tylko zaśpiewać: rotmistrz z listy go wymaże, wachmistrz trumnę robić każe… Reszta otrzymuje zaś po jednej ranie. Od tego momentu, taki żołnierz posiada wartość jeden, nawet jeżeli jest z formacji wymaganej do ukończenia danego zadania. W następnej fazie rozkazów, na początku kolejnej rundy, możemy go jednak wyleczyć, jeżeli oczywiście posiadamy żetony sanitariuszek, które można zdobyć, wybierając w fazie rozkazów opcję „leczenie”. Jeżeli więc na ręku mamy misje, gdzie potrzebni są maszerujący strzelcy, a ci już poginęli, wówczas nawet czołgi nie pomogą. Ani myśliwce. Ani spadochroniarze z generałem Sosabowskim na czele…

Punkty zwycięstwa można zdobyć jednak nie tylko za wykonanie misji. Można dokonać premiowanej punktowo dywersji, a niektórzy żołnierze zapewniają nam automatycznie punkt zwycięstwa (inni mają np. zdolność dodatkowej rekrutacji w danym regionie lub ruch do innego regionu). Na grę mają też wpływ wydarzenia dodatkowe. Rozgrywka kończy się również wtedy, gdy jeden z graczy nie ma już kart misji. Wtedy liczymy punkty i… II wojna światowa kończy się wcześniej.

**First to Fight** do łatwych gier nie należy, ale to dobrze.

Łatwe gry dobre są na rozkręcenie imprezy, później każdy wymaga już chyba jednak czegoś ambitniejszego. Autorom należą się podziękowania za uczczenie „Roku Żołnierzy Tułaczy”, tych którzy walczyli o Polskę w latach 1939-1945, a którym z politycznych względów powrót do ojczyzny uniemożliwiono, zaś niektórym, którzy wrócić się odważyli, zamieniono go w piekło (casus pułkownika Stanisława Skalskiego).

Temat historyczny to bardzo dobre tworzywo do robienia gier strategicznych. Tym niemniej bardzo łatwo w nim popełnić błędy, na które jako historyk nie mogę nie zwrócić uwagi. Na 54 kartach żołnierzy przedstawiono sylwetki wielu znanych oraz mniej znanych bohaterów polskich walczących o wolność naszego kraju. Pierwsza niekonsekwencja autorów gry polega na przydziale stopni wojskowych. Na 54 karty żołnierzy mamy około dwudziestu generałów. W tamtych czasach jednak, tylko kilku z nich miało ów stopień wojskowy! Dziwnie się czułem, gdy wygrywałem bitwę pod Tobrukiem (zakwalifikowaną jako bitwa pancerna, też coś!) samymi generałami wojsk pancernych! Druga niekonsekwencja to klasyfikacja bitew – byłem mocno zdziwiony, gdy zobaczyłem, że lądowanie w Normandii to operacja powietrzna i wygrać ją mogą… lotnicy (żołnierze z symbolami lotników to w grze piloci myśliwców i to niemal wyłącznie z Dywizjonu 303). Ale najniżej „historyczna szczena” mi opadła, gdy zobaczyłem, kto reprezentuje rozmaite formacje wojskowe. Generał Stefan Rowecki, dowódca Armii Krajowej, w grze nosi dumnie mundur pancerniaka. Owszem, dowodził on Warszawską Brygadą Pancerno-Motorową, ale tylko we wrześniu 1939 roku i to w Polsce! Do historii przeszedł jako „Grot”, dowódca AK, więc powinien mieć w grze symbol kotwicy Polski Walczącej. Za to dowódca Powstania Warszawskiego, pułkownik Antoni Chruściel pseudonim „Monter”, jest w grze zwykłym piechurem, zaś samo Powstanie kwalifikuje się jako bitwa lądowa i potrzebni są do niej nie akowcy, a żołnierze wojsk lądowych. Ponadto wśród partyzantów jest wielu żołnierzy cichociemnych, którzy z niewiadomych mi powodów nie zostali przydzieleni do spadochroniarzy (w grze są „zwykłymi partyzantami”), mimo tego, że w rzeczywistości nimi byli. Rozumiem twórców gry, że należało pewne sprawy uprościć, ale panowie nie w ten sposób…

Pomimo tych historycznych zastrzeżeń, **First to Fight** oceniam bardzo wysoko. Jest to pozycja grywalna, dynamiczna i ciekawa – co jest niezwykle ważne, zwłaszcza wtedy, gdy nie gra się z zapaleńcami historii. Moja żona z początku uważała, że zasad gry nie pojmie (głównie przez słabo napisaną instrukcję), ale później duma ją rozpierała, gdy „załatwiła” Kutscherę w zamachu i przewiozła do Anglii części rakiet V-2, w ramach operacji „Most III”. I to mając tylko dwóch, nie do końca wyszkolonych spadochroniarzy... Grę polecam więc wszystkim, zwłaszcza uczniom, którzy w taki sposób szybciej zainteresują się historią, niż za sprawą podręczników.

**First to Fight**
Zrecenzował: Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej
Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 99,95 złotych

- tematyka,
- mechanika promuje uważne planowanie posunięć,
- świetna do zainteresowania graczy historią Polski.

- fatalna instrukcja,
- nieścisłości historyczne,
- karty misji przeładowane informacjami.

Odbudowa
WARSZAWY
1945-1980
FGH
ALEA IACTA EST
Pomóż nam odbudować Stolicę!
Wesprzyj najnowszy projekt
Fabryki Gier Historycznych.
Odbudowa
WARSZAWY
1945-1980
www.wspieram.to/OdbudowaWarszawy

# Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

**Descent: Wędrówki** w mroku lata świetności ma już za sobą, natomiast wielkimi krokami zbliża się premiera nowego epizodu Gwiezdnych Wojen. Fantasy Flight Games połączyło fakty i postanowiło skrzyżować ze sobą te dwie kury znoszące złote jaja. Niestety, nie posiada licencji na wydawanie gier planszowych osadzonych w uniwersum Lucasa. Zamiast tego światło dzienne ujrzało **Star Wars: Imperial Assault** – taktyczna gra figurkowa z „opcją" kooperacji przygodowej, bazującej na zasadach drugiej odsłony Descent, przeznaczona dla od 2 do 5 graczy.

Zawartość gry kryje się w wielkim i pancernym pudle, pełnym wszelkiej maści gadżetów. Po jego otworzeniu w oczy rzucają się figurki bohaterów oraz sił Imperium, wśród których znajdziemy m.in. szturmowców, droidy oraz gigantycznego, rozkładanego AT-ST. Nie mniejsze wrażenie wywołują bardzo klimatyczne, dwustronne kafle planszy przedstawiające skaliste bezdroża, leśne polany i wnętrza imperialnych kompleksów. Świetnie wygląda także zestaw kolorowych kości ze specjalnymi oznaczeniami. Poza tym w pudle znajdziemy też kilka stosów z kartami, sześć postaci oraz ogrom wszelkiej maści żetonów i znaczników.

Wraz z grą otrzymujemy także aż cztery kolorowe książeczki – wyjaśnienie podstawowych zasad, kompendium zawierające komplet szczegółowych reguł, podręcznik kampanii oraz instrukcję do trybu bitewnego. Rozbicie zasad na tyle części początkowo przeraża, ale już po pobieżnym przewertowaniu zawartości wydaje się najlepszym możliwym rozwiązaniem. Podstawowe zasady opisują wszystko to, co potrzebne do rozegrania scenariusza szkoleniowego. Kompendium rozwieje zaś wszelkie wątpliwości i pytania, które pojawią się podczas gry – dzięki alfabetycznemu ułożeniu zagadnień, znalezienie właściwej treści to pestka. Opis kampanii jest natomiast przeznaczony wyłącznie dla oczu gracza imperialnego i przedstawia poszczególne scenariusze.

Całość utrzymana jest na bardzo wysokim poziomie wykonania (jak na FFG przystało). Jedyny zarzut mogę wysunąć w stosunku do figurek – kilka z nich było lekko wygiętych, natomiast działko AT-ST ze względu na nadmiar tworzywa nijak nie pasuje do miejsca, w którym powinno się znaleźć. Na pierwszy rzut oka, gra wygląda więc miodnie. A jak prezentuje się podczas rozgrywki?

Przed pierwszą partią gracze rozdzielają między sobą funkcje – jeden zostaje graczem imperialnym i kontroluje poczynania popleczników Ciemnej Strony Mocy, natomiast pozostali dołączają do sił Rebelii i kontrolują postaci bohaterów. Rozegranie całej kampanii (na którą składają się poszczególne misje) zajmie kilkadziesiąt godzin, więc dobrze jest wybrać odpowiednią rolę i postać pasującą do preferowanego stylu gry.

Po wybraniu odpowiedniej misji następuje proces żmudnego przygotowywania do rozgrywki. Wyszukiwanie odpowiednich kafelków i tworzenie z nich planszy, rozkładanie znaczników, sortowanie kart oraz wybór oddziałów, które staną naprzeciwko Rebeliantów potrafi zająć nawet do pół godziny.

Przed rozpoczęciem zabawy gracz imperialny odczytuje fabularne wprowadzenie i przedstawia specjalne zasady rządzące danym scenariuszem. Co ciekawe, nie wszystkie informacje są jawne dla Rebeliantów od samego początku. Sytuacja może się bowiem zmienić wraz z rozwojem akcji – na miejscu pojawią się posiłki lub ujawnione zostają kolejne warunki zwycięstwa/porażki. Dodatkowo w niektórych przypadkach gracz imperialny ma możliwość wybrania spośród kilku opcji, dzięki czemu jest w stanie dostosować swoją strategię do poczynań Rebeliantów.

Obie strony na przemian aktywują swoje jednostki (lub grupy jednostek – na przykład szturmowców – w przypadku Imperium) i wykonują nimi dwie akcje z listy dostępnych:

- ruch jednostki po planszy,
- atak na wrogą jednostkę (polegający na rzucie kośćmi ataku określonymi przez statystyki broni przeciwko kości obrony przeciwnika – szybkie, intuicyjne i przynoszące mnóstwo zabawy rozwiązanie),
- interakcja z obiektem na planszy (otwarcie drzwi, włamanie się do konsoli itd.),
- odpoczynek – regeneracja wyczerpania i życia (akcja dostępna tylko dla bohaterów Rebelii),
- akcja specjalna opisana na karcie postaci lub ekwipunku.

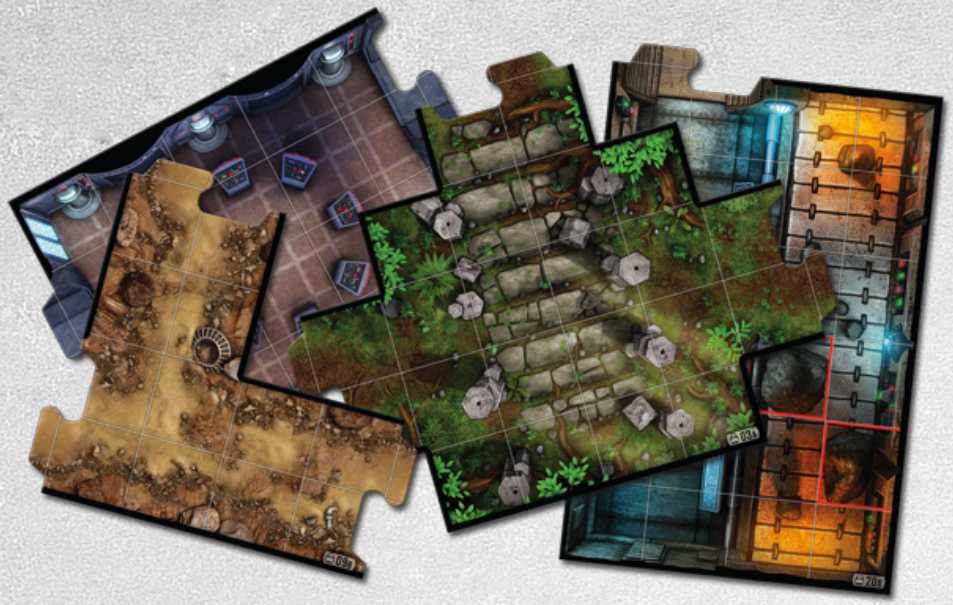
Rozegranie pojedynczego scenariusza głównego zabiera od 45 do 80 minut. Warunki zwycięstwa Rebelii są dość zróżnicowane (np. pokonanie konkretnego wroga, włamanie się do terminala, ucieczka z kompleksu), ale z reguły każda akcja ma swoje sztywne ramy czasowe, których przekroczenie skutkuje porażką. Odpowiednio do efektu osiągniętego podczas misji, podręcznik kampanii wskazuje następny scenariusz do rozegrania.

Pomiędzy scenariuszami głównymi rozgrywane są zadania poboczne, które wybierane są przez Rebeliantów z puli kilku wylosowanych misji. Te scenariusze są o wiele krótsze i da się je rozegrać w czasie poniżej pół godziny. W trakcie ich trwania postaci mogą zdobyć lepszą broń dla swojej klasy lub przyłączyć do drużyny potężnego sprzymierzeńca znanego z oryginalnej trylogii (np. Chewbaccę albo Hana Solo).

Po zakończeniu każdego scenariusza gracze otrzymują punkty doświadczenia i mają możliwość nabycia nowych przedmiotów oraz umiejętności (Rebelia) lub zdobycia dodatkowych kart, które mogą odmienić losy misji (Imperium). Obie strony z każdą rozgrywką stają się coraz potężniejsze – oczywiście tempo rozwoju jest w pewnym stopniu uzależnione od liczby osiągniętych zwycięstw.

Powiedzmy sobie szczerze – liczba kart i komponentów dostępnych w **Imperial Assault** jest przytłaczająca. Całe szczęście, że dzięki ich stopniowemu wprowadzaniu w ramach kolejnych scenariuszy i rozwoju postaci nie

nastręcza to większych problemów. Mechanika gry jest prosta i intuicyjna, a symbole na kościach są łatwe do odczytania, więc rozgrywka przebiega bardzo sprawnie.



Podział instrukcji oraz scenariusz instruktażowy umożliwiają ekspresowy start i poznawanie zasad podczas rozgrywki. W tym miejscu warto wspomnieć o jednym poważnym zgrzycie – scenariusz wprowadzający jest koszmarnie skonstruowany, przez co strona imperialna ma szansę na zwycięstwo już na samym początku. Dalsze misje są lepiej zbalansowane – zwłaszcza w głównych scenariuszach o zwycięstwie jednej ze stron kilka razy decydował „rzut na taśmę" Rebeliantów. W niektórych misjach pobocznych ta równowaga jest zachwiana, ale wydaje mi się, że jest to celowy zamysł projektantów, który ma na celu ułatwić pozyskanie lepszych przedmiotów i sojuszników.

Regrywalność stoi na niezłym poziomie. Przy kolejnych podejściach do kampanii część scenariuszy będzie zupełnie inna, a w przypadku rozgrywania tych samych, gracz Imperium będzie mógł wybrać alternatywne opcje wpływające na grę. Poza tym (znając FFG) już wkrótce możemy spodziewać się serii dodatków zawierających następne kampanie.

W stosunku do drugiej edycji **Descenta** wprowadzono trochę poprawek. Na szczególną uwagę zasługuje skalowanie drużyny w zależności od liczby graczy – w przypadku mniej niż czterech bohaterów, gracze otrzymują żetony umożliwiające kolejne aktywacje postaci w rundzie oraz mają zwiększoną pulę punktów życia. Zastosowanie aktywacji na przemian Rebelianta i grupy Imperium zmniejsza czas oczekiwania na własną turę oraz balansuje rozgrywkę. Świetnym rozwiązaniem są także ukryte informacje zawarte w scenariuszach, które pozwalają Imperium stale zaskakiwać graczy Rebelii. Kolejną zmianą na plus jest mechanika ranienia bohatera. Teraz po otrzymaniu obrażeń równych punktom życia, bohater jest uznawany za „zranionego" i jego karta postaci jest odwracana na drugą stronę, co skutkuje brakiem dostępu do jednej ze zdolności specjalnych. Gracz imperialny często zwycięża, gdy wszyscy Rebelianci zostają zranieni, więc z reguły nie traci czasu i siły ognia, aby któregoś z nich „dobić" i wyeliminować z rozgrywki.

Na koniec warto krótko wspomnieć o trybie bitewnym. Ta opcja jest grywalna, ale niestety koszmarnie kosztowna. Do zbudowania pełnoprawnej armii potrzebnych jest kilka pudełek podstawowych oraz sporo dodatków. Równocześnie za podobną ilość pieniędzy można kupić pełnoprawnego bitewniaka i nie mieć przy tym problemu ze znalezieniem współgraczy.

**Star Wars: Imperial Assault** (czy też jak mówią niektórzy „**Descent 2.5**", ponieważ doprowadzono zasady poprzednika praktycznie do perfekcji) to rewelacyjna gra na wiele godzin. Immersja w przedstawioną historię stoi na wysokim poziomie, scenariusze główne łączą się w ciekawą opowieść, a całość wspomaga świetna mechanika i klimatyczna oprawa graficzna. To pozycja obowiązkowa, nie tylko dla fanów **Gwiezdnych Wojen** oraz **Descenta**, ale także dla każdego, kto chce przeżyć fascynującą przygodę w gronie znajomych.

**Star Wars: Imperial Assault**
Zrecenzował: Piotr „Wierzba" Kraciuk
Liczba graczy: 2- 5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 339,95 złotych

- świetna kampania oferująca kilkadziesiąt godzin rozrywki,
- poprawione zasady Descenta,
- wysoka jakość wykonania,
- wykorzystanie uniwersum Gwiezdnych Wojen (sojusznicy i wrogowie znani z pierwszej trylogii).

- długi czas przygotowania scenariusza,
- drobne problemy z figurkami,
- brak równowagi w scenariuszu wprowadzającym może odstraszyć nowych graczy.

Reiner Knizia

# KORSAR

Karaibscy rabusie według niemieckiego doktora

Firma Trefl, znana do tej pory głównie jako producent komponentów do gier, od niedawna coraz śmielej poczyna sobie jako pełnoprawny wydawca, sygnując swoje tytuły marką Trefl Joker Line. Po mocnym uderzeniu na wejście, którym była polska edycja hitu zeszłorocznego Essen – Steam Parku, krakowskie wydawnictwo kontynuuje rynkową ofensywę, oferując graczom nad Wisłą tytuły zarówno rodzimych projektantów, jak i największych sław planszówkowego świata pokroju Bruno Cathali lub Reinera Knizii. Ten ostatni jest autorem omawianego w niniejszej recenzji Korsara, karcianki przeznaczonej dla od 2 do 8 osób, wydanej po raz pierwszy w 1992 roku i znanej również pod tytułami Pirat i Loot, jednak u nas obecnej dopiero od ubiegłego roku.

Obok **Zera** i **Pentosa**, **Korsar** jest jednym z tytułów z „małej czarnej" serii Trefla – gier karcianych wydanych w niewielkich pudełkach z prostymi, ascetycznymi wręcz grafikami na okładce. Tutaj mamy doskonale wszystkim znaną piracką trupią czaszkę na obowiązkowym czarnym tle i logo z delikatnymi złotymi motywami. Tytuł i estetyka opakowania wyraźnie wskazują, z grą o jakiej tematyce mamy do czynienia. Samo pudełko jest nad wyraz solidne i pomimo małych rozmiarów idealnie mieści w sobie wszystkie elementy (78 kart i krótką, lecz klarowną instrukcję). Wszystko jest tak dobrze dopasowane, że otwierając grę przed kilkoma pierwszymi partiami, trzeba naprawdę się namęczyć, żeby zdjąć z pudełka ściśle przylegające do niego wieczko, ale później idzie to już bardzo sprawnie.

Pod wieczkiem znajdziemy talię całkiem wytrzymałych, dobrej jakości kart, których największym minusem są niestety ilustracje. Grafiki okrętów są bardzo mało urozmaicone, a ich poziom artystyczny również pozostawia wiele do życzenia. O portretach bohaterów można powiedzieć tylko tyle, że są… po prostu brzydkie. I nie chodzi tutaj o brzydotę w pełni zamierzoną, bo przecież zakazane gęby morskich rabusiów przesadnie atrakcyjne być jednak nie powinny, ale o zwyczajnie złe wykonanie ilustracji – miejscami koślawych i mało przekonujących. Jedynie dwa wizerunki postaci (Henry Morgan i Francis Drake) jakoś się bronią, ale to i tak mniej niż połowa wszystkich dostępnych w grze. Mimo kiepskich ilustracji, kartom nie można odmówić czytelności i funkcjonalności – layouty są schludne, cyfry dobrze widoczne, a kolory znacznie różnią się od siebie i są rozpoznawalne na pierwszy rzut oka, co nie we wszystkich współczesnych grach karcianych jest takie oczywiste. Generalnie pod względem jakości wykonania **Korsar** prezentuje się przyzwoicie, jednak ogromny minus należy mu się za słabe ilustracje kart.

Przyznam szczerze, że nie jestem wielkim fanem dokonań doktora Reinera Knizii. Najbardziej pasują mi jego najprostsze tytuły w rodzaju **Pędzących Żółwi**, niekoniecznie zaś pozycje najbardziej znane i przez wielu uważane za najlepsze, jak **Eufrat i Tygrys** lub **Ingenious**. Pod względem ciężkości rozgrywki Korsar plasuje się gdzieś pomiędzy wymienionymi grupami. Z jednej strony, nie jest na pewno typową prostą grą dla dzieci, z drugiej zaś, wiele brakuje mu do liczby możliwości oferowanych przez najbardziej skomplikowane tytuły Knizii, przeznaczone dla zaawansowanych graczy. Ma w sobie jednak to, co jest powszechnie uznawane za znak rozpoznawczy niemieckiego projektanta, a co w mojej opinii jest też największą wadą gier wychodzących spod jego ręki – elegancką i niewątpliwie ciekawie zaprojektowaną, a przy tym zupełnie abstrakcyjną mechanikę, która w żaden widoczny sposób nie jest powiązana z tematyką i klimatem danego tytułu. Gier „cyferkowych", opartych w dużej mierze o wyliczanie prawdopodobieństwa otrzymania konkretnego układu kart, doktor Knizia stworzył już multum, a Korsar to po prostu kolejna z nich. Podobne mechaniki były już upychane przez wydawców w realia światów fantasy, Mitologii Cthulhu, starożytnych cywilizacji i nawet Polski w czasach PRL. Tutaj mamy do czynienia akurat z korsarzami napadającymi na galeony, odnoszę jednak wrażenie, że gra spokojnie mogłaby zostać wpasowana w każdy z wcześniej wymienionych tematów. Pomimo jednoznacznego tytułu, piracko-korsarskiego klimatu jest w **Korsarze** jak na lekarstwo. Co za to można powiedzieć o samych zasadach i grywalności?

Reguły są ciekawe, choć banalnie proste. Gracze zmagają się w walce o galeony, o różnych wartościach punktowych, atakując je statkami korsarskimi o różnej sile. W swojej turze można zagrać jedną kartę z ręki (galeon, statek korsarski lub bohatera) albo dobrać również jedną ze wspólnej talii. Jeśli na początku swojej kolejki gracz ma przed sobą nieatakowany galeon lub jego korsarze mają największą siłę w toczącej się bitwie – bierze on kartę galeonu, a na końcu gry (gdy skończy się cała talia i karty na ręce przynajmniej jednego gracza) otrzyma tyle punktów, ile jest warta. Głównym utrudnieniem jest fakt, że w bitwie o jeden galeon dany gracz może użyć tylko kart w jednym z czterech kolorów, a te zgromadzić na ręce nie jest prosto. Dociąg w grze jest mocno losowy, ale nie postrzegałbym go jako wady – dotyka równo wszystkich i nikomu nie zamyka drogi do zwycięstwa. Dodatkowo mamy do dyspozycji 5 kart bohaterów – czterech korsarskich kapitanów i admirała. Jeśli na początku swojej tury mamy w którejś z toczących się bitew swoją postać, automatycznie wygrywamy ją niezależnie od siły innych zagranych kart, jednak należy pamiętać o tym, że w bitwie uczestniczyć może tylko jeden bohater – dołożenie drugiego od razu usuwa z niej poprzedniego.

To właściwie wszystko, jeśli chodzi o zasady **Korsara**.

Gra jest prosta, dynamiczna, a jedna partia, nawet w pełnym ośmioosobowym składzie, nie powinna trwać więcej niż pół godziny. Czy jest to więc idealny wypełniacz na dłuższe planszówkowe wieczory albo chwilę spędzoną w gamesroomie na konwencie? Nie do końca. Pomimo swojej szybkości, rozgrywka nie jest przesadnie emocjonująca i sprowadza się głównie do decyzji: czy zagrać kartę o danej sile już teraz, czy dociągnąć kolejną, czekając na potężniejszy statek. Dodatkowo, im bliżej końca, tym gra staje się bardziej przeliczalna –zaangażowany gracz, który zapamięta, jakie karty zostały już użyte i odrzucone, z łatwością domyśli się, co jeszcze może potencjalnie znajdować się na rękach przeciwników. Dla wielu analitycznych umysłów ma to szansę być ogromną zaletą, jednak ja nie tego szukam w grach, zwłaszcza szybkich i prostych karciankach trwających od 15 do 20 minut.

Na koniec warto wspomnieć o dwóch ciekawostkach związanych z **Korsarem**. Jedną jest fakt, że gra posiada dwa tryby rozgrywki – pojedynczy i drużynowy. W tym pierwszym bawić się można w 2, 3, 4 lub 5 osób (choć gry w najmniejszym dopuszczalnym składzie nie polecam). W drugim, gdzie dobieramy się w dwuosobowe załogi i wspólnie bierzemy udział w bitwach i punktujemy, a karty z ręki zagrywamy osobno (choć można je sobie pokazywać), uczestniczyć może 4, 6 lub 8 graczy. Natomiast zabawa dla 7 osób w ogóle nie jest możliwa! Druga intrygująca rzecz to krótki rozdział na końcu instrukcji, zatytułowany „Kilka słów o historii…". Dowiadujemy się z niego co nieco o statkach korsarskich, np. czym różnił się slup od szkunera, a czym fregata od brygantyny oraz poznajemy ciekawe fakty z życia prawdziwych kapitanów, jak choćby to, co zrobiła podczas swojego pierwszego napadu Anne Bonny lub jakiego znanego pirata schwytał admirał Robert Maynard. Wszystko to jest naprawdę interesujące i aż szkoda, że w grze nie dostajemy więcej informacji na temat jej tła historycznego. W pełni rozumiem jednak

ograniczenia wynikające z objętości instrukcji, która musiała się zmieścić w malutkim pudełku, po brzegi wypełnionym kartami.

**Korsar** jest grą niezłą, ale w żadnym wypadku nie zachwyca. W dorobku Reinera Knizii raczej nie wybija się ponad przeciętność, jest po prostu jednym z wielu podobnych tytułów. Tę małą grę w naprawdę pancernym pudełku można zabrać ze sobą wszędzie w kieszeni spodni, zasady wytłumaczyć w minutę, a zagrać pełną partię w ciągu kolejnych dwudziestu. Ma ona zgrabną, inteligentnie zaprojektowaną, a jednocześnie bardzo prostą mechanikę. Podobnie jak w większości gier tego autora, zasady są abstrakcyjne i słabo powiązane z tematem. Oprócz kiepskiej oprawy graficznej, właśnie to jest główną bolączką **Korsara**. Gra nie oferuje takich emocji, jakie powinny towarzyszyć uczestnikom wielkich morskich bitew lub spektakularnych pościgów za pełnymi skarbów galeonami. Zamiast tego otrzymujemy dość „suche" i zwyczajnie monotonne liczenie punktów siły swoich statków, które początkowo zapewni kilka całkiem fajnych partii, ale szybko się znudzi i nie wciągnie na dłużej. Wśród około pół tysiąca gier zaprojektowanych przez doktora Knizię są z całą pewnością tytuły dużo lepsze, jak i znacznie gorsze, a na ich tle **Korsar** wydaje się być niczym innym, jak po prostu solidnym średniakiem i kolejną nieco rozczarowującą grą o piratach, która tak naprawdę o piratach nie jest.

**Korsar**
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 20 minut
Cena: 35 złotych

- kompaktowy rozmiar,
- wytrzymałość pudełka i elementów gry,
- prostota i szybkość rozgrywki,
- „Kilka słów o historii…".

- brak klimatu i emocji,
- nie wciąga na dłużej,
- słabe ilustracje na kartach.

# WOREK PEŁEN RAS i ZDOLNOŚCI SPECJALNYCH

Trzy „małe” dodatki do Small World

Zestawienie przygotował: Tomasz „Sting” Chmielik

**Small World (recenzja w RT #21) to jedna z najciekawszych rodzinnych gier planszowych dostępnych w polskiej wersji językowej. Zbyt mały świat, pełen konfliktów pomiędzy fantastycznymi rasami, liczy już sobie kilka ładnych lat, jednak nadal chętnie sięgają po niego zarówno planszówkowi weterani, jak i nowi gracze. I nic w tym dziwnego, ponieważ dobrze dobrane proporcje pomiędzy losowością i możliwością taktycznego planowania posunięć oraz ogromna regrywalność sprawiają, że do propozycji Days of Wonder wraca się z przyjemnością. Oczywiście duża w tym zasługa tzw. „małych” dodatków, które rozszerzają grę o nowe rasy i zdolności specjalne, co przekłada się na ogromną różnorodność dostępnych kombinacji. O Wielkich damach i Przeklętych! pisaliśmy już jakiś czas temu (RT #36), w tym tekście przyjrzę się więc kolejnym trzem kompaktowym dodatkom - Nie bój nic..., Royal Bonus i W pajęczej sieci. Czy warto kupić je wszystkie?**

## Nie bój nic!

Pierwsze z rozszerzeń wprowadza do gry pięć nowych ras i zdolności specjalnych. Barbarzyńcy liczą sobie aż dziewięć żetonów, jednak przypłacają swoją liczebność brakiem możliwości przegrupowania się pod koniec tury. Homunkulusy „rosną" wraz z każdym pominięciem podczas wyboru nowej rasy, ponieważ oprócz jednej monety dokłada się również ich kolejny żeton. Wróżki podczas przegrupowania zdejmują z planszy wszystkie żetony ponad jeden obowiązkowy, są natomiast niezwykle liczne (aż jedenaście żetonów). Pigmeje za każdym razem, gdy tracą żetony, rzucają kostką posiłków i biorą tyle żetonów rasy, ile wypadło na niej oczek. Skrzaty zaś kładą na dowolnych kontrolowanych przez siebie regionach garniec ze złotem, który na początku ich kolejnej tury zapewnia jedną monetę. Jeśli jednak przeciwnik podbije region wcześniej, otrzymuje on powyższą nagrodę.

W przypadku zdolności specjalnych ciekawie wypadają Zabarykadowane i Imperialne. Ta pierwsza zapewnia trzy dodatkowe monety, jeśli zabarykadowana rasa zajmuje cztery lub mniej regionów, natomiast ta druga zapewnia jedną dodatkową monetę za każdy region powyżej trzeciego. Katapulta przypomina nieco Bohaterskie z wersji podstawowej (regionu z jej żetonem nie można podbić) oraz pozwala „wystrzelić" oddziały na odległość jednego regionu, tj. poza te bezpośrednio sąsiadujące. Skorumpowane każą płacić zaś właścicielowi aktywnej rasy po jednej monecie za każdy podbity region. Problemy z balansem ma ostatnia ze zdolności, Najemne, która pozwala zapłacić jedną monetę w momencie podbijania regionu, aby obniżyć koszt podboju o dwa żetony. W stosunku do innych zdolności, zdaje się ona być zbyt potężna, szczególnie z takimi rasami jak Szkielety lub Barbarzyńcy.

Podsumowując, rasy występujące w **Nie bój nic!** świetnie sprawdzają się podczas rozgrywki i są dobrze zbalansowane w stosunku do tych znanych z wersji podstawowej gry. Wysoka liczebność Barbarzyńców i Wróżek okupiona została negatywnymi zdolnościami rasowymi, co jest ciekawym pomysłem. Zdolności specjalne, oprócz Najemnych, są również przemyślane i wprowadzają do gry powiew świeżości.

W takiej sytuacji ocena może być tylko jedna – **Nie bój nic!** to dodatek, w który powinniście się zaopatrzyć w pierwszej kolejności.

**Nie bój nic!**
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 69,95 złotych

## Royal Bonus

Jest dodatkiem dość nierównym. Wprowadza do gry po trzy nowe rasy i zdolności specjalne, jednak nie są już one tak dobrze przemyślane jak w przypadku **Nie bój nic!**. Faunowie pozwalają podczas fazy przegrupowania dobrać jeden żeton rasy za każdy podbity w danej turze region, jednak ofiary podbojów również otrzymują po jednym żetonie za każdy utracony. Przy liczebności wynoszącej pięć, ogranicza to nieco ich przydatność, ponieważ bardziej liczebne rasy zbyt łatwo odrobią poniesione straty. Igorowie pozwalają na wymianę wszystkich traconych przez graczy żetonów Ras oraz Ginących Plemion zdobytych podczas podbojów na żetony Igorów w stosunku jeden do tylu, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (np. w przypadku trzech graczy, należy wymienić trzy żetony, aby otrzymać jednego Igora). Przy bazowej liczebności rasy wynoszącej cztery, bywa to jednak niezwykle karkołomnym zadaniem. Ostatnia z ras, Krzaczki, jest zaś nieco zbyt mocna, ponieważ wszystkie zajmowane przez nią regiony Lasów stają się odporne na podbój i cechy oraz zdolności specjalne innych ras.

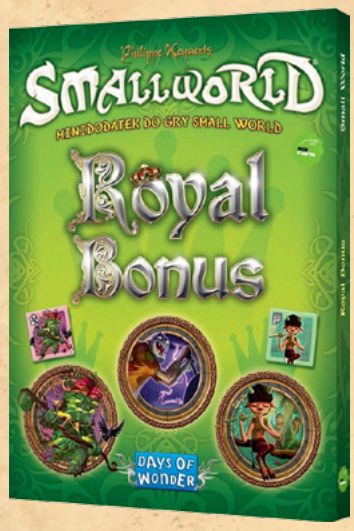
W przypadku zdolności specjalnych otrzymujemy Wodne, Behemoty i Kulę Ognia. Te pierwsze punktują dodatkową jedną monetą wszystkie regiony przybrzeżne, a na inne nakładają karę jednej monety mniej. Wydaje się to być uczciwe, dopóki nie gra się w dwie osoby, ponieważ ułożenie regionów na planszy pozwala wtedy na łatwe zdobywanie nawet po czternaście punktów na turę. Behemoty zapewniają graczowi dwa stosy dodatkowych żetonów podboju. Ich liczebność zależna jest od liczby bagien, nie można ich rozdzielać oraz łączyć i musi im zawsze towarzyszyć jeden żeton rasy, jednak przy przemyślanej grze pozwalają na podbijanie dwóch silnych regionów co turę. W połączeniu z bardziej liczebnymi rasami, Behemoty niestety zaburzają dość mocno balans rozgrywki. Ostatnia ze zdolności, Kula ognia, pozwala wykorzystywać zajmowane magiczne regiony do zbierania żetonów Kul ognia. Wydanie takiego żetonu

podczas podboju liczy się jako dwa żetony Rasy. Jest to z pewnością lepiej przemyślana propozycja, niż Najemne z Nie bój nic!, ponieważ jest to zasób ograniczony oraz możliwy do utracenia.

Jak napisałem na początku, **Royal Bonus** jest dodatkiem nierównym. Faunowie są rasą, po którą gracze sięgają dość rzadko, Igorowie są bardzo sytuacyjni, a Krzaczki pozwalają czasami na zbyt łatwe zdobywanie punktów (szczególnie w połączeniu z Leśnymi lub Handlującymi). Wodne i Behemoty potrafią zniszczyć rozgrywkę na dwie osoby, stawiając drugą stronę w bardzo niekorzystnej sytuacji. Dodatek broni jednak Kula ognia, która jest moją ulubioną zdolnością specjalną – niezwykle klimatyczną i, co ważniejsze, przemyślaną.

**Royal Bonus** to dobry zakup, jeżeli gracie zazwyczaj w więcej niż dwie lub trzy osoby. W przeciwnym razie może się zdarzyć, że ponad połowę dodatku będziecie odkładać do pudełka, aby nie psuć sobie zabawy.

**Royal Bonus**
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 39,95 złotych




## W pajęczej sieci

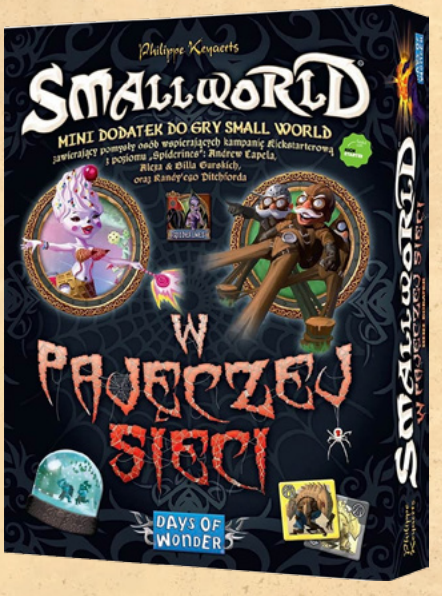
W zestawieniu z poprzednimi dwoma dodatkami ten wypada bardzo słabo. Podobnie jak w Royal Bonus, otrzymujemy po trzy rasy i zdolności specjalne. Mrozianki umieszczają na planszy znaczniki Zimy za każdy kontrolowany przez siebie magiczny region. Jeśli kontrolują region ze znacznikiem, jego obrona zwiększa się o jeden. Zmrożone zimą regiony innych graczy, przynoszą zaś o jedną monetę mniej zysku. Skagowie, podbijając region, kładą na nim losowy znacznik Łupów. Każdy taki znacznik przynosi zysk w postaci od jednej do trzech monet lub posiada ikonę Ataku, która anuluje udaną próbę zajęcia regionu i powoduje utratę jednego żetonu przez atakującego. Złoto z Łupów zdobywa gracz, który podbije region lub właściciel Skagów, gdy gra się kończy lub stają się oni rasą wymierającą. Procoludki wystrzeliwują się zaś na obszary znajdujące się o dwa pola dalej od regionu, który zajmują, chyba że podbijany przez nie region sąsiaduje z żetonami ich rasy.

Zdolności specjalne **W pajęczej sieci** są natomiast tak rozbudowane, że pozwolę sobie omówić je bardzo ogólnie. Naśladowcze pozwalają kopiować zdolności specjalne z dostępnych zestawów bitewnych, Lawotwórcze zalewają regiony sąsiadujące z górami lawą niszczącą wszystko na swojej drodze, a Wskrzeszające pozwalają zamiast wybierać nowy zestaw bitewny przy wymieraniu rasy, przywrócić do gry poprzednią. Lawotwórcze i Wskrzeszające to niestety zbyt potężne zdolności, które potrafią bardzo mocno zaburzyć balans rozgrywki, a Naśladowcze, choć ciekawe, są mocno irytujące przy grze z mniej doświadczonymi graczami, ponieważ są bardzo mało intuicyjne.

W pajęczej sieci to dodatek z grupy tych „przekombinowanych„. Zarówno zasady ras, jak i zdolności specjalnych są tak rozbudowane, że można zgubić się już na etapie samej ich lektury. W trakcie gry przekłada się to na potrzebę częstego sprawdzania sposobu ich działania, co zaburza dynamikę rozgrywki. Z tego powodu zawarte w tym dodatku pomysły – choć niewątpliwie ciekawe – kiepsko się sprawdzają.

Z przytoczonych wyżej powodów, **W pajęczej sieci** to suplement, w który powinni zainwestować wyłącznie oddani fani Small Worlda. Inne osoby mogą go sobie zaś spokojnie odpuścić.

**W pajęczej sieci**
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 59,95 złotych



# WORLD OF TANKS RUSH DRUGI FRONT

## WIELKA BRYTANIA WE WRZOSACH

*W lipcu 2014 zrecenzowałem na łamach 82 numeru Rebel Times grę karcianą World of Tanks: Rush. Jest to deck builder oparty o komputerowy hit. Gra mi się podobała, choć miałem kilka zastrzeżeń. Kiedy usłyszałem o dodatku, postanowiłem go sprawdzić, mając nadzieję, że uda mu się zaradzić kilku problemom, na jakie natrafiłem w wersji podstawowej.*

Dodatek do **WoT:R** nosi tytuł **Drugi Front**. W niewielkim pudełku znajdziemy 96 kart, którymi można rozszerzyć podstawową talię. Pierwszym, co rzuca się w oczy jest zestaw 30 czołgów z nowego kraju, czyli z Wielkiej Brytanii. Takie rozszerzenie pasuje do całej serii World of Tanks, ponieważ w wersji elektronicznej, co jakiś czas pojawiają się nowe drzewka czołgów ze świeżą flagą na burcie.

O kartach Wielkiej Brytanii nie ma się za bardzo co rozpisywać. Ot, standardowy zestaw oddziałów piechoty, wsparcia, artylerii i lekkich, średnich oraz ciężkich czołgów. Może tylko ten delikatny wrzosowy kolor dziwnie wygląda. Zastanawiać może też na początku liczba kart, czyli 30. Przecież kraje z podstawki mają tylko po 25 kart. Drugi Front dorzuca jednak po pięć kart do talii Związku Radzieckiego, Francji, Niemiec i USA. Skąd w ogóle ten pomysł?

To proste. Drugi Front wprowadził nowe zdolności specjalne kart. Gdyby te nowe ikony pojawiły się tylko na maszynach z Wielkiej Brytanii, zachwiałoby to balansem gry. A tak, na tych pięciu dodatkowych kartach do „podstawowych krajów" znajdują się jednostki z nowymi zdolnościami.

Kolejny miły dodatek to zestaw kart startowych dla szóstego gracza. Świetna sprawa, bo w takie gry miło grać w większym gronie.

Następna rzecz to oczywiście nowe Osiągnięcia, które będą nam zapewniały punkty na koniec gry. I nie tylko są to osiągnięcia za zdobyte brytyjskie medale. Są też i takie, które premiują graczy z najdroższą talią, z największą liczbą kart piechoty lub kartami z odpowiednią zdolnością. Jest też Osiągnięcie, które premiuje „skracanie talii", ponieważ punkty dostanie za nie ta osoba, która na końcu gry będzie miała w talii najmniej kart startowych. Ciekawie współgra z tym jedna z nowych zdolności na kartach czołgów, która pozwala na wymianę karty Osiągnięcia. Nie pasuje ci Osiągnięcie leżące na stole? Użyj zdolności i odrzuć je, ciągnąc nowe z talii. Doszło też Osiągnięcie, które w pewien sposób załatwia jeden z problemów, jaki miałem z podstawką. Punkty dostaje w nim bowiem ta osoba, która ma najwięcej obronionych baz. W końcu więc obrona daje jakieś wymierne korzyści, a nie tylko punkty przeciwnikom. Zresztą wiąże się z tym aspektem jeszcze więcej zmian.

Po pierwsze, każdemu graczowi doszła czwarta baza, która jest niszczona jako ostatnia. Gra nieco się więc wydłuża. Po drugie, do obrony baz przerzuca się też czołgi, które atakowały wroga, a mają jakąkolwiek wartość Obrony. Po trzecie, autor gry dodaje zasadę opcjonalną, którą ja osobiście zacząłem stosować w każdej rozgrywce. Głosi ona, że bazy, które udało się obronić, przynoszą graczowi odpowiednią liczbę punktów. W końcu ich obrona ma więc sens. Do tego dzięki wrzuceniu obrony, jako następstwa ataku, nie trzeba się bać zastoju w grze spowodowanego faktem, że wszyscy zamiast atakować przerzucają wozy do obrony.

Z kolei akcja ataku została wsparta wprowadzeniem Tylnej Straży. Jest to miejsce, w które można „wysłać" kartę, aby zagrać ją w kolejnej rundzie. To metoda na zwiększenie w sposób planowy swojej ręki na chwilę o jedną kartę. Dzięki temu łatwiej zaplanować atak lub większe zakupy.

Zmieniono też kilka „pomniejszych" rzeczy. Linia Rezerw ma teraz 5 kart i uzupełnia się dopiero na początku tury gracza, o ile gracz wyrazi na to zgodę. Zmieniono też nieco brzmienie zdolności Niezniszczalność i generalnie wygładzono kilka innych kwestii.

Przyznam, że takie rozszerzenia są bardzo miłą rzeczą. Drugi Front to dodatek, który wprowadza ciekawe mechanizmy i poprawia to, co było niezbyt wygodne, nie psując jednocześnie tego, co działało. Myślę, że mógłbym wymienić sporo gier, którym przydałoby się coś takiego. Bez World of Tanks: Rush- Drugi Front nie wyobrażam sobie obecnie gry w karciane czołgi. Każdemu fanowi tej gry polecam to rozszerzenie, a jeśli dopiero teraz myślicie o zakupie podstawki, bierzcie od razu komplet. Przy okazji, miłośnicy komputerowej wersji World of Tanks znajdą w Drugim Froncie kod na czołg i dodatkowe miejsce w garażu.

**World of Tanks: Rush - Drugi Front**
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2- 6 osób
Wiek: od 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 59, 95 złotych

- obrona baz ma w końcu sens,
- brytyjskie czołgi,
- nowe Osiągnięcia.

- wrzosowy kolor brytyjskich czołgów wygląda dziwnie.

# Kącik gier familijnych

## Trzy dodatki do Story Cubes – Sport, Galaktyka i Medycyna

**Zestawienie przygotował: Mateusz „Darcane" Nowak**

Jeżeli przespaliście ostatnie osiem lat rozwoju gier towarzyskich, należą się wam wyjaśnienia – **Story Cubes** to szalenie popularna gra-zabawka, składająca się z zestawu sześciennych kostek, na których zamiast wartości liczbowych umieszczono piktogramy, czyli proste obrazki. Na ściankach znajdziecie zatem postacie, zwierzęta, rośliny i przedmioty, a niekiedy również czynności (poprzez wykonujące je postacie). Zabawa polega na rzucie wszystkimi lub częścią kości, a potem... cóż, to co stanie się potem zależy od wyobraźni grających. Jedni układają historie, inni tworzą zabawne tytuły filmów, a jeszcze inni wplatają w znane opowieści motywy wyczytane ze ścianek. Co więcej, **Story Cubes** służą ludziom na całym świecie w najprzeróżniejszy sposób – jako pomysł na rodzinne spędzenie czasu, metoda nauki języka obcego, forma terapii dziecięcej lub narzędzie improwizacji w grach fabularnych.

**Story Cubes** to zresztą nie jeden, samodzielny produkt – do stymulowania waszej wyobraźni możecie użyć zestawu podstawowego, dziewięciu kostek **Story Cubes Akcje**, zestawu tematycznego **Podróże** lub jednego z sześciu trzykostkowych dodatków. Dotychczas w Rebel Times opisaliśmy wszystkie duże zestawy oraz trzy pierwsze dodatki – **Baśnie**, **Poszlaki** i **Prehistoria**. Z trzema kolejnymi dodatkami to łącznie 45 kostek!

### To się nazywa design

Przed opisem poszczególnych zestawów warto przypomnieć, że Story Cubes, będące w gruncie rzeczy prostą, choć pomysłową zabawką, zdobyły serca ludzi na całym świecie także dzięki wysokiej jakości materiałom, dbałości o detale kostek i fenomenalnej czytelności poszczególnych obrazków na ściankach. Kostki są duże, wklęsłe piktogramy nie mają prawa się zetrzeć, a zaokrąglone rogi sześcianów chronią przed ukruszeniem. Nowe dodatki bynajmniej nie zaniżają tego poziomu – pod pewnymi względami jest im jeszcze bliżej do ideału.

Na pochwałę zasługuje sposób zapakowania kostek. Pudełka wszystkich zestawów, mają bowiem w założeniu służyć do przechowywania i przenoszenia w nich kości. Poprzednie trzykostkowe dodatki były niestety zapakowane niezbyt rozsądnie, gdyż trwałe, kartonowe pudełko zamykało się cienką tekturą. Tym razem jest inaczej – opakowania są pionowe, a sposobem zamknięcia przypominają nieco zapalniczki Zippo. W środku znajduje się dodatkowo plastikowa, przezroczysta osłonka, pozwalająca podejrzeć wnętrze pudełka i łatwo wyjąć kostki z opakowania. Całość jest bardzo solidna i nie mam wątpliwości, że zniesie trudy podróży.

Nowe dodatki wypadają również całkiem nieźle pod względem czytelności piktogramów. Najlepiej prezentuje się **Medycyna** – w dodatku nie ma ani jednej ścianki, która mogłaby sprawiać problemy interpretacyjne, wszystko jest czytelne i całkiem szczegółowe. W Sporcie jest podobnie, tylko obrazek zegara jest trochę nieczytelny ze względu na nagromadzenie detali. Nieco gorzej wypada pod tym względem **Galaktyka** – niektóre obrazki (kosmonauta, robot, satelita) wykonano doprawdy świetnie, inne (lądowanie na planecie, kometa) są mało szczegółowe, a dwa z nich (miasto Obcych i właz) ciężko rozszyfrować na pierwszy rzut oka. Nie zmienia to faktu, że nawet mniejsze dzieci nie powinny mieć problemu z odczytaniem obrazków na ściankach. Jak na całkiem uczciwą cenę (piętnaście złotych za jeden dodatek), otrzymujemy bardzo wysoką jakość wykonania.

### Przez ciernie do gwiazd

**Story Cubes** jest zabawą wyobraźni, nic nie ma zatem większego znaczenia, jak treść obrazków znajdujących się na poszczególnych ściankach – to one mają za zadanie uruchomić wyobraźnię, wspomóc kreatywność i zachęcić do zabawy lub nauki. Poprzednie zestawy trzymały całkiem wysoki poziom, jeżeli chodzi o do-

bór obrazków – zarówno zestawy podstawowe, jak i dodatki zapewniały mnóstwo ciekawych skojarzeń i niebanalnych nawiązań do tematyki; w tym ostatnim przodują moje ulubione **Podróże**. Wyjątkiem były tylko Akcje, niesprawdzające się jako samodzielna zabawka oraz nieco monotonne kostki z Prehistorii.

Najmniej ciekawe z najnowszych trzech dodatków wydały mi się kostki z zestawu **Sport**. Może po prostu dlatego, że nigdy nie śledziłem z zapartym tchem sportowych zmagań; mimo to myślę, że jest to mało uniwersalna tematyka. Jasne, świetnie sprawdzi się w nauce języków obcych, gdzie sport jest jedną z kluczowych kategorii budowania bazy słownictwa. Natomiast historie tworzone z wykorzystaniem „sportowych" kostek nieodmiennie dryfowały w stronę tej tematyki. Innymi słowy, trudno o inne niż sportowe skojarzenia z piłką tenisową, gwizdkiem sędziowskim lub bramką do piłki nożnej. Oczywiście wielu znajdzie bardziej abstrakcyjne skojarzenia (gwizdek może oznaczać przestrzeganie zasad, zatrzymanie czasu albo nagły przenikliwy dźwięk), a nie wszystkie ścianki są tak oczywiste (koń, łódka, tarcza strzelecka). **Sport** musi jednak ustąpić pola pozostałym dwóm zestawom – chyba że kupujemy go z myślą o tworzeniu właśnie sportowych opowieści.

Bardzo dobra i różnorodna, choć mocno skupiona na swojej tematyce jest **Medycyna**. Mamy trochę szpitalno-lekarskich piktogramów, z karetką, strzykawką lub (jakżeby inaczej) stetoskopem na czele, a także kilka ścianek związanych z ratownictwem (helikopter, nosze, zrzut z apteczką), ochroną zdrowia (skafander, znak radioaktywności) i chorobami (termometr, wysypka, syrop). Z racji swojej tematyki kostki są przy tym dość uniwersalne, w wymyślanych historiach zwykle sporo się dzieje i włączenie w opowieść wypadku czy akcji ratowniczej nie powinno sprawić problemu. Medycyna i zdrowie to zresztą równie klasyczny temat zajęć językowych co sport, zatem również na tym polu kostki się sprawdzą. Dla spokoju sumienia, muszę jednak dodać, że pewnie nie wszystkie młodsze dzieci dobrze zareagują na takie piktogramy, jak strzykawka, wózek inwalidzki lub wykrzywiona bólem buźka, dlatego zalecałbym przemyślenie zakupu zestawu, jeżeli zamierzamy grać z najmłodszymi.

Trzeci z najnowszych dodatków do **Story Cubes** urzekł mnie już samą swoją tematyką, a treść obrazków na ściankach kostek utwierdziła mnie tylko w przekonaniu, że to najlepszy i obdarzony największym potencjałem dodatek. Mimo jasno określonego motywu przewodniego, autorom **Galaktyki** udało się zawrzeć motywy rodem z różnych konwencji. Mamy trochę eksploracji kosmosu (kosmonauta, radar, satelita), nieco science-fiction (robot, komora hibernacyjna, kosmiczna odznaka) i całkiem sporo kosmicznego fantasy: od ufoludków po tajemnicze sylwetki i miasta. Całość została uzupełniona piktogramami astronomicznymi (kometa, planeta, gwiazdy, Droga Mleczna). Można zatem z pomocą dodatku tworzyć zarówno opowieści w rodzaju Gwiezdnych wojen lub Dzienników gwiazdowych, jak i historie o astronomach oraz astronautach. W tym zestawie uniknięto ponadto jakichkolwiek przejawów przemocy (w **Sporcie** jest szermierz, wrestler i faul, w **Medycynie** – ból). Nawet sylwetki Obcego/ufoludka oraz robota nie sugerują wrogości i są raczej pocieszne niż niepokojące. Zaryzykuję stwierdzenie, że Galaktyka nadaje się nawet dla bardzo małych dzieci.

**Galaktyka** to ponadto dodatek, który najłatwiej połączyć z pozostałymi **Story Cubes**. W zestawie z **Podróżami**, **Prehistorią** lub **Baśniami** można stworzyć doprawdy niesamowite historie, łamiące konwencje i bogato czerpiące z kultury. Takie połączenie stworzy również niezwykle udane zestawy abstraktów do gier fabularnych. Z kolei **Medycyna** świetnie łączy się z **Poszlakami** (kryminalne opowieści) i **Sportem** (cóż, na boisku zdarzają się wypadki), a ten ostatni – z **Akcjami**, pod warunkiem że chcemy uzyskać rzeczywiście monotematyczną kostkową opowieść. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby łączyć ze sobą dowolne zestawy i dodatki. Zdradzę też, że rzut czterdziestoma pięcioma kostkami robi wrażenie, a złożenie z takiego rzutu spójnej historii jest prawdziwym wyzwaniem!

**Story Cubes – Sport, Galaktyka, Medycyna**
Liczba graczy: dowolna
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 2 minut na rzut
Cena: 14,95 zł za zestaw

R E K L A M A

# OGÓLNOPOLSKI KONKURS STORY CUBES

## NAGRODY:

1) PAKIER GIER DLA SZKOŁY O WARTOŚCI 500ZŁ

2) STORY CUBES DLA AUTORA ZWYCIĘSKIEGO OPOWIADANIA

ORGANIZATOR KONKURSU

REBEL.PL
Centrum gier

*KONKURS TRWA DO 31 MARCA 2015 R.*

www.storycubes.pl

# The Halls of Montezuma

**Autor: Ryszard „Raleen" Kita**

Czasami zdarza się, że gry z początku wyglądające na nieudane, okazują się jednymi z najlepszych, z jakimi mieliśmy do czynienia. Pierwotny projekt, „wyprostowany" przez erratę przygotowaną przez autora i graczy, zaczyna żyć nowym życiem. Tego rodzaju przypadek przytrafił się grze **The Halls of Montezuma** (dalej **HoM**) wydawnictwa GMT Games, która już po pojawieniu się postrzegana była jako bardzo ciekawa, ale błędy w instrukcji sprawiały, że wiele traciła. Stąd niezbyt pochlebny ranking na BGG, który jednak w moim odczuciu nie oddaje jej wartości.

Gra przedstawia wojnę amerykańsko-meksykańską mającą miejsce w latach 1846-1848. Toczyła się ona głównie o Teksas i Kalifornię. Niektóre dzisiejsze południowe stany USA to ziemie zagarnięte wtedy przez Amerykanów Meksykowi. Dla tego ostatniego wynik wojny był katastrofą, ponieważ stracił niemal połowę swojego terytorium, w tym wartościowe obszary położone na północy państwa. Stąd bez większej przesady można uznać ten konflikt za jedno z najważniejszych wydarzeń w historii Meksyku. Ukształtowało ono stosunki na kontynencie i stało się jedną z podstaw późniejszej amerykańskiej dominacji.

Podczas rozgrywki mamy możliwość przeprowadzenia całej wojny. Jeden z graczy kieruje Amerykanami, drugi Meksykanami. **HoM** nie jest grą symetryczną. Cele i możliwości graczy są różne. Aby zwyciężyć, Meksykanie muszą, co tu dużo mówić, przetrwać. Oddaje to parametr woli politycznej. Wydarzenia, takie jak amerykańska blokada morska, połączona z inwazjami meksykańskich portów i zmianami politycznymi w meksykańskim rządzie, zazwyczaj będą stopniowo osłabiać wolę walki Meksyku. Obok samej woli politycznej, występuje tu także kolejny czynnik – upadek rządu. Jeśli do niego dojdzie, Meksyk ma, generalnie rzecz biorąc, mniejsze możliwości działania (utrata kart i posiłków). Znaczny wpływ na sytuację mają także rewolty, rozszerzające się w tym wówczas niezbyt stabilnym politycznie kraju oraz zwycięstwa militarne jednej bądź drugiej strony.

**HoM** to klasyczna gra „napędzana przez karty", które służą do sterowania rozgrywką. Zasadniczo tylko przez zagranie karty możemy cokolwiek w tej grze zrobić. Jak w większości tego typu pozycji, karty mają dwie opcje: zagrania jako wydarzenie lub zagrania „na punkty", które przeznaczamy następnie na wykonanie różnych standardowych operacji, w tym zwłaszcza ruchu wojsk. Mechanizm ten został jednak udanie wzbogacony. Po pierwsze, o wydarzenia dodatkowe rozgrywane na początku każdej tury. W grze mamy osobną talię kart tych wydarzeń. Po drugie, w oryginalny sposób rozwiązano sprawdzanie zaopatrzenia: na wielu kartach mamy wóz taborowy, który zmusza nas do wykonania rzutu kostką (k10). Jeśli wypadnie określona liczba, musimy dokonać sprawdzenia zaopatrzenia. Sprawdzenie wykonuje się tylko raz na turę, ale w losowym momencie – zależnie od tego, kiedy po wylosowaniu karty z wozem taborowym wyrzucimy odpowiednią liczbę. Zaopatrzenie to jeden z kluczowych czynników w grze, zwłaszcza gdybyśmy chcieli Amerykanami pomaszerować bardziej w głąb Meksyku. Zasady poświęcają mu dużo uwagi.

Inny oryginalny pomysł to ustalanie za każdym razem ruchliwości wodzów i kierowanych przez nie armii przez losowanie dodatkowej karty (służą do tego wspomniane wyżej karty wydarzeń i jest to ich druga funkcja). W zależności od współczynnika dowodzenia wodza (od 1 do 4), po wyciągnięciu karty wydarzenia nasza armia zyskuje określoną liczbę punktów ruchu. Lepsi wodzowie (ci o niższym współczynniku) mają zwykle większe szanse uzyskać dużą liczbę punktów ruchu. Dodatkowo procedura ta uwzględnia straty marszowe, w przypadku gdy liczba punktów ruchu jest podkreślona. Mamy więc kolejny czynnik zgrabnie oddany za pomocą tej dodatkowej karty. Wspomnijmy jeszcze, że na straty marszowe wojsk wpływa upał, który regularnie pojawia się w pewnych turach (letnich), a poza tym może także pojawić się w wyniku wylosowania określonej karty wydarzenia.

Jak w każdej grze wojennej, tak i w tej istotne są bitwy. Starcia to kolejny element zasad bardzo odmienny od tego, co najczęściej spotkać można

w grach „napędzanych przez karty". Na początku obie strony ustalają siłę swoich wojsk, jednak nie jest to po prostu suma siły oddziałów. Uczestniczące w starciu jednostki dzielą się na trzy kategorie: jednostka prowadząca, jednostki zaangażowane i pozostałe jednostki wspierające. Ta pierwsza jednostka walczy w pełnej sile, kolejne dwie jednostki podwajają siłę (kosztem dodatkowej straty po walce), zaś reszta jednostek ma w walce po 1 punkcie siły. W zależności od zdolności naszego dowódcy i rodzaju bitwy, możemy w walce zaangażować jedną, dwie bądź żadnej jednostki. Nie wszystkie oddziały mają też zdolność pozwalającą na angażowanie ich w pełnym zakresie w walkę i wystawianie jako jednostek prowadzących lub wspierających. Zwykle te formacje, które były historycznie słabsze, złożone z ochotników, nieregularne, takiej opcji nie posiadają. Na siłę oddziałów i szereg czynników ma także wpływ rodzaj bitwy, co zależy od tego, ile punktów ruchu pozostało zgrupowaniu (armii) po wejściu na pole zajmowane przez przeciwnika i ile z nich poświęci na walkę – zależnie od tego armia traci mniej bądź więcej punktów siły ognia i mogą wystąpić różne dodatkowe efekty.

Po tym jak ustalimy już siłę oddziałów, jak to zwykle bywa, dodajemy różne modyfikacje, m.in. za teren, posiadanie trzech rodzajów broni czy to, że armia znajduje się bez zaopatrzenia. Bardzo ważną rolę mogą na tym etapie odegrać karty, które potrafią mocno namieszać, zmniejszając bądź zwiększając siłę jednej ze stron. Następnie obaj gracze rzucają kostką k10, ustalając jak dobrze sprawiło się w bitwie ich dowództwo (jak wysoki był poziom dowodzenia). Wpływ na nie ma również szereg modyfikacji: poczynając od zdolności wodza i tego czy dane zgrupowanie stanowi armię, a na obecności amerykańskich oficerów kończąc. Ci ostatni stanowią jeden z historycznych smaczków gry. Mamy specjalne karty przedstawiające młodego Roberta Lee lub Ulyssesa Simpsona Granta (generałowie znani później z wojny secesyjnej), którzy jako młodzi, dobrze wykształceni oficerowie zaczynali karierę podczas tej wojny i których postawa oraz umiejętności zadecydowały o sukcesie Amerykanów. W grze są oni w stanie zapewniać bonusy armiom amerykańskim, uczestnicząc w walkach jako dowódcy liniowi (zwiększanie siły ognia) bądź jako szefowie sztabu (zwiększanie wartości rzutu na poziom dowodzenia).

Generalnie walka bywa losowa, zwłaszcza po stronie Meksykanów, którzy mogą wypaść bardzo dobrze, ale i bardzo słabo. Amerykanie są pod tym względem bardziej stabilni, zwłaszcza od momentu, gdy w ich armiach pojawią się wspomniani wcześniej młodzi oficerowie. Efektem bitwy są straty oddziałów. Każdy żeton obracany jest na drugą stronę, a następnie może być eliminowany. Przy dużej dysproporcji strat mamy dodatkową procedurę rozbicia armii. W większości przypadków starcia nie są jednak zbyt krwawe – taka była ta wojna. Dopóki armia jest świeża, będzie w stanie wytrzymać pojedynczą porażkę. Gorzej, gdy już wcześniej została „zużyta" albo poniosła straty wskutek braku zaopatrzenia. Od strony historycznej muszę tylko wspomnieć, że spotkałem się z zarzutami, iż Meksykanie mają trochę zbyt silne jednostki w stosunku do Amerykanów i wydają mi się one w jakiejś mierze słuszne.

O sferze politycznej już trochę wspominałem. Duże, kluczowe wręcz znaczenie ma blokada morska wpływająca na szanse upadku rządu. Ponadto rebelie, które jednak w praktyce nie odgrywają aż tak dużej roli, wreszcie zwycięstwa militarne, zajmowanie kolejnych punktowanych pól (miast) oraz prowincji znacząco może obniżyć wolę walki Meksyku. Istotnym czynnikiem bywają Indianie oraz ich rajdy, które potrafią spustoszyć teren, po którym będzie później posuwać się armia. Podobną rolę pełni meksykańska guerilla. Rajdy mają także znaczenie dla woli politycznej – pustoszenie kraju (odpowiednio własnego bądź przeciwnika) podnosi bądź osłabia wolę polityczną Meksykanów. Jeszcze jeden czynnik, w praktyce niemający w grze wielkiego znaczenia, to egzotyka kraju. Tereny trudne, dzikie – znajdujące się w interiorze, z początku są dla Amerykanów niełatwe do przebycia, dopóki nie zagrają oni karty „Topografic Engineers".

Na tle przebiegu całej gry, wyjątkowy jest także początek. Zanim bowiem dojdzie do właściwej wojny, trzeba ją po stronie amerykańskiej wypowiedzieć lub raczej wywołać. Dopiero od tego momentu gracz amerykański może grać na „pełnych obrotach". Kluczowe znaczenie mają zwłaszcza posiłki wojenne, czyli nowe oddziały. Dopóki trwa stan kryzysu, Amerykanin dostaje bardzo mizerne uzupełnienia. Tymczasem Meksyk od początku dysponuje pełną pulą. Im dłużej potrwa kryzys, im później dojdzie do wypowiedzenia przez USA wojny, tym Meksyk zyskuje więcej czasu na przygotowanie się i prowadzenie samemu działań ofensywnych. W tym okresie Meksykanie nie są chłopcem do bicia, a wręcz przeciwnie – to gracz amerykański musi uważać, ponieważ gra przewiduje możliwość odniesienia automatycznego zwycięstwa przez Meksyk w przypadku opanowania znacznych połaci Teksasu i posiadania określonej wielkości sił w tzw. „Disputed Zone". Z moich rozgrywek wynika, że spełnienie tego warunku przez Meksyk nie jest nierealne. Jak wybucha wojna, wraz z napływem świeżo mobilizowanych przez Amerykanów oddziałów wszystko się odwraca. To, co opisałem wyżej po raz kolejny pokazuje niesymetryczność rozgrywki – obie strony mają zupełnie różne możliwości i grają inaczej. Dodajmy jeszcze, że w okresie kryzysu wykorzystywana jest tylko część kart, większość kart dochodzi do talii dopiero z chwilą rozpoczęcia wojny.

Jaką grą jest **HoM**? Przede wszystkim bardzo klima-

tyczną i jeśli chodzi o szereg przepisów bardzo innowacyjną, ale też trzeba to uczciwie powiedzieć, w wielu elementach dość losową. Decyduje o tym przede wszystkim moment zakończenia rozgrywki, który ustala się w ten sposób, że począwszy od końca 6 tury co turę rzuca się kostką k10 i sprawdza, czy gra się nie zakończyła. Niezależnie od tego, gra kończy się automatycznie najpóźniej w 10 turze. Jednak to czy skończy się ona już na koniec tury 6, czy dopiero w 10 ma dla gracza amerykańskiego decydujące znaczenie, bo w grze najogólniej mówiąc, chodzi o to, aby zbić wolę polityczną Meksyku poniżej pewnego poziomu i albo gracz amerykański zdąży tego dokonać w pewnym czasie, albo nie. Z kolei, jak już wola polityczna zostanie obniżona do określonego poziomu, Meksykanom raczej ciężko jest ją odzyskać. Zaletą takiego rozwiązania może być to, że zmusza Amerykanów do aktywnej gry przez cały czas, bez kalkulowania czasu trwania rozgrywki, do dążenia do jak najszybszego rozstrzygnięcia, co w teorii powinno ich wystawiać na kontrataki Meksykanów. Inny, poważny czynnik losowy to wspominane już wcześniej rozstrzyganie bitew, gdzie seria klęsk, przy często wyrównanych siłach, potrafi wpłynąć na wynik końcowy.

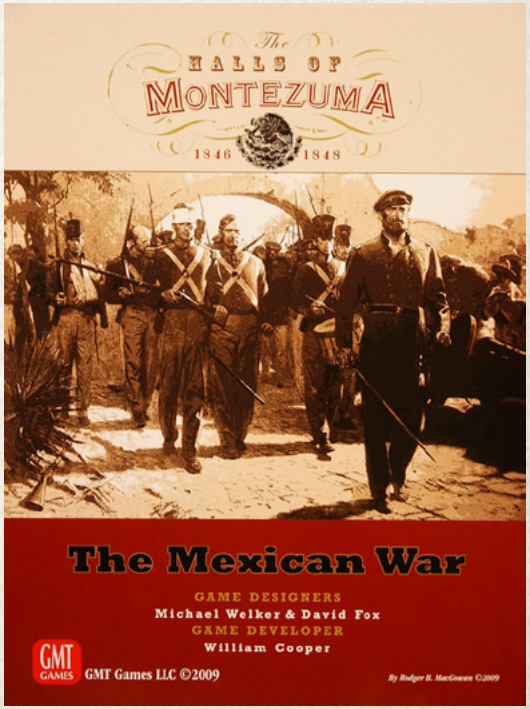
Od strony grafiki, wykonania elementów gry i kwestii edytorskich nie mam zbyt wiele do powiedzenia: otrzymujemy dobry standard, do którego przyzwyczaiło nas GMT Games. Ze wszystkiego na wyróżnienie zasługuje przede wszystkim bardzo klimatyczna grafika mapy (polecam obejrzeć na portalu BGG, jest na czym oko zawiesić). Również żetony zrobione są bardzo ładnie i solidnie. Karty prezentują się jak w większości podobnych gier „napędzanych przez karty" tego wydawnictwa. Jak już wspominałem na początku, zasady gry doczekały się wersji poprawionej (opracowanej przez autora – są to więc oficjalne poprawki). Wszystkim zainteresowanym zalecam korzystanie z niej, gdyż poprzednia wersja posiadała błędy i niedopowiedzenia. Wersja poprawiona jest do ściągnięcia na portalu BGG. O tym, jakie były różnice nie pisałem, gdyż z jednym wyjątkiem grałem już w oparciu o poprawione przepisy.

Podsumowując, jest to bardzo dobra gra dla osób, które podczas rozgrywki nie koncentrują się na tym, żeby wygrać, ale żeby sobie „pograć" i poczuć klimat przedstawianego konfliktu. Dla takich graczy **HoM** może być produktem wręcz idealnym (o ile zechcecie zainteresować się choć trochę wojną amerykańsko-meksykańską). Graczom, którzy nie lubią elementów losowych w grze, The **Halls of Montezuma** raczej się nie spodoba. Tytuł ten ma jeszcze jedną ważną cechę, która jest jednocześnie zaletą i wadą, w zależności od podejścia oraz oczekiwań: zanim praktycznie opanujemy różne możliwości, które daje nam gra, mija trochę czasu. Z początku nie wydaje się ona szczególnie interesująca, ale z czasem stopniowo coraz bardziej zyskuje. Stąd osoby bardziej niecierpliwe, mające tendencję do oceniania gry po 1-2 rozgrywkach, mogą nie dostrzec potencjału, który tkwi w niej głębiej i który gracze odkrywają zwykle nie od razu, ale dopiero po paru partiach. To odwrotnie niż w wielu obecnie produkowanych grach, które z początku wydają się interesujące, a po paru rozgrywkach widzimy ten sam powtarzający się szablon, który gdy już go opanujemy, nie stanowi większego wyzwania.

**The Halls of Montezuma**
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: 240 minut
Cena: 189,95 złotych

- innowacyjne zasady dotyczące ruchu i walki,
- ciekawe zasady dotyczące zaopatrzenia wojsk,
- dobrze oddany klimat wojny amerykańsko-meksykańskiej,
- dobre wykonanie elementów gry (zwłaszcza grafika planszy),
- wraz z kolejnymi rozgrywkami gra coraz bardziej zyskuje.

- losowość,
- z początku graczom może być trudno ogarnąć różne smaczki i niuanse tkwiące w zasadach gry,
- błędy w instrukcji, które jednak zostały naprawione w poprawionej



# Kącik Doomtown: Reloaded

**Sześciostrzałowiec początkującego rewolwerowca**

*Rubrykę przygotował: Maciej „Repek" Reputakowski*

**Doomtown: Reloaded** to złożona, pełna zaskakujących rozwiązań gra. Tytuł, w którym łatwo się zakochać i w którym na początku jeszcze łatwiej się pogubić. Masa zasad, trudne słownictwo, złożony deckbuilding. I jeszcze sama rozgrywka, w której zagrywanie kart jest równie istotne, co ocenianie ryzyka i – przekleństwo żółtodziobów – poruszanie się. To wszystko oczywiście da się ogarnąć. Wystarczy stoczyć kilkanaście pojedynków i można już strzelać z biodra z zamkniętymi oczami.

W tym miesiącu zamieszczamy parę rad dla tych, którzy dopiero zaczynają wciągać się w **DT:R**. Należy je traktować jako wskazówki, a nie sztywny kodeks.

**Nie wszystkimi postaciami naraz**

To najlepsza rada, jaką może otrzymać żółtodziób. Podczas pierwszych partii często pojawia się problem z oceną ryzyka. Wielu graczy zakłada, że im więcej kolesi wrzuci do strzelaniny, tym większą ma szansę na zwycięstwo. To nie zawsze jest takie proste.

Przede wszystkim walka wszystkimi dostępnymi kolesiami naraża nas na natychmiastową porażkę. Wystarczy, że wyjątkowo źle dobierzemy karty lub przeciwnik wcześniej obniży wartości kul kluczowym strzelcom. Porażka o dwie, trzy rangi może sprawić, że kolejne rundy będą już tylko przykrą (dla nas) formalnością.

Oczywiście, zawsze możemy uciec ocalałymi postaciami, ale w ten sposób są one uziemione aż do zachodu słońca. Czasami wystarczy to rywalowi, aby nas dobić poprzez wystawienie dodatkowego kolesia lub lokacji i przechylenie w ten sposób szali kontroli na swoją korzyść.

Czy istnieje jakieś idealne wyjście? Oczywiście nie. Podczas strzelaniny jeden na jednego łatwo nadziać się na jedną akcję, która wyśle naszego kolesia do domu lub zniweluje jego potencjał. Dlatego dobrą opcją jest mieć ze sobą przynajmniej jedno mięsko armatnie, które weźmie na siebie ewentualne niepowodzenie. Travis Moone, czyli podstawowy grifter, świetnie sprawdza się w tej roli. Słowem, zawsze warto policzyć, ile punktów wpływu ryzykujemy w przypadku porażki.

Strzelaniny all-in najlepiej zostawić na wyjątkowe, krytyczne sytuacje lub przeciągające się w nieskończoność partie wieloosobowe.

**Dobieraj startowych kolesi pod przeciwnika**

Wybór startowej posse determinuje styl, w jakim chcemy grać. Jedna ekipa Morganów wsiada na konie i rozjeżdża przeciwnika, inna bunkruje się w domu i tylko finansuje nowe posiadłości. Równie ważne jest jednak to, z kim gramy.

Warto pamiętać, że najpierw pokazujemy przeciwnikowi outfit. W tym momencie możemy się zdecydować na korektę w startowej posse. Zapewne kluczowi kolesie dla naszej strategii pozostaną bez zmian, ale czasem można dodać jedną postać lub wymienić ją na inną. Dobrym przykładem są wszelkie starcia z Morganami. Zaczynanie pojedynku z ranczerami bez 4-5 punktów wpływów to proszenie się o szybką egzekucję. Warto wrzucić wówczas na start choćby Jake'a Smileya, który niskim kosztem daje nam nieco oddechu. Analogicznie, jeśli gramy agresywnym Gangiem Sloane i przeczuwamy defensywne nastawienie rywala, możemy zrezygnować z jednego z mocnych strzelców.

Jak w każdej karciance, żeby wygrywać, trzeba znać nie tylko swoją talię, ale i możliwości przeciwnika. Na

początek warto pamiętać przynajmniej o tym, że nie każdy dude sprawdza się równie dobrze przeciwko każdemu rywalowi.

**Przeglądaj discard, gościu**

W **DT:R** można w dowolnej chwili przeglądać wszystkie stosy kart odrzuconych.

Po pierwsze, warto zaglądać do swojego discardu, żeby nie czekać na jakąś wyjątkową kartę, która przeleciała w lowballu lub jakiejś strzelaninie. Jeśli mamy szczęście, a partia potrwa wystarczająco długo, to dana karta jeszcze do nas wróci. Poza tym **DT:R** jest grą, w której często trzeba grać tym, co akurat nam weszło na rękę.

Po drugie i ważniejsze, należy koniecznie spojrzeć przynajmniej parę razy na discard rywala. Dzięki temu już w pierwszej rundzie można ocenić rodzaj strategii, jaką wybrał. Do stosu kart odrzuconych opłaca się też zajrzeć, jeśli zastanawiamy się, czy rywal może trzymać na ręce jakąś szczególnie niepożądaną akcję (np. Coachwip! lub Pistol Whip).

Po trzecie wreszcie, o ile nie goni nas czas, można na podstawie zawartości discardu przewidzieć dociąg podczas strzelaniny. Oczywiście, o ile nie jesteśmy Rain Manem, zajęłoby to sporo czasu. Ale nawet szybki rzut oka może pozwolić ocenić, czy jest sens liczyć na tego waleta karo brakującego do Dead Man's Hand.

**Jeśli dude zapycha ci rękę, wywal go**

W DT:R nie ma w tej chwili zbyt wielu kart, które pozwalają szybko przewijać talię w poszukiwaniu kluczowych atutów. Nie jest też łatwo wrzucić do jednej talii Whisky Flask, Fetch i Pony Express. Z tego powodu warto – o ile to możliwe i bezpieczne – zagrywać to, co się dostało. Czasem lepiej zagrać jakąś kartę (np. War Paint) i nie mieć z niej pożytku, niż czekać na dobrą okazję. To samo dotyczy czarów i innych gratów. Lepiej dołączyć je do kolesia, który może je przyjąć, niż czekać na wymarzonego dude'a.

Prawie zawsze opłaca się też odrzucić przynajmniej jedną kartę.

Tutaj pojawia się jednak dylemat. Niekiedy na rękę trafia świetny dude, na którego nas nie stać lub którego upkeep przydusiłby naszą ekonomię. O ile sytuacja tego nie wymaga (potrzebujemy kolesi, aby w razie czego blokować wygraną rywala), czasem warto go poświęcić i otrzymać w zamian coś bardziej przydatnego.

Pozbywanie się dude'ów przychodzi najtrudniej, ale często jest to mniejsze zło.

**Nie wystawiaj kolesi od razu**

Po dobraniu kart i rozpoczęciu nowej tury często pojawia się chęć, żeby od razu wyłożyć atuty na stół. Warto policzyć do sześciu i zdusić tę pokusę. W Doomtown jest jak w pokerze – nie należy od razu zdradzać się rywalowi ze swoimi kartami.

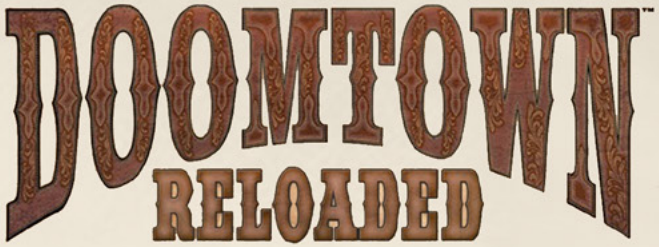
Przede wszystkim trzeba uważnie liczyć i nie zagrywać lokacji, które mogą pomóc w wygranej przeciwnikowi. Ale w jeszcze większym stopniu dotyczy to dude'ów. Jeżeli od razu wystawimy kolesia, który ma dla nas wygrać partię, przeciwnik zmobilizuje się przeciwko niemu. Podobnie, jeśli szybko wprowadzimy dude'a, który ma nas uratować przed spodziewaną porażką, rywal zmieni strategię i będzie ostrożniejszy.

W DT:R istnieje sporo możliwości przeciągania gry. Sprzęt, lokacje i kolesie posiadają akcje, które pozwalają nieco odwlec moment zagrania dude'a. W międzyczasie istnieje szansa, że rywal przesunie swoich kolesi tak, że ograniczy im późniejsze opcje manewru. Odpowiednio wybrany moment zagrania dude'a, zwłaszcza taniego, ale posiadającego jeden lub dwa punkty wpływu (o niezrównanym Stevie Wilesie nawet nie wspominając) może dla nas wygrać partię.

**Planuj kolejny ruch dude'a**

Podczas rozgrywki w **DT:R** obaj gracze często mają świadomość, że w bieżącej turze żaden z nich już nie wygra. Nie oznacza to bynajmniej, że tura została zakończona i należy natychmiast spasować. Solą **Doomtown** są strzelaniny, ale to poruszanie się i ustawianie wymaga największego namysłu.

W **DT:R** mniej istotne jest to czy dude jest zbootowany, czy nie. Bardziej liczy się to, gdzie się aktual-




nie znajduje. Z miejsca ustawienia wynika bowiem to, jakie możliwości będzie miał w swoim kolejnym ruchu.

Jeśli widzimy, że tura zmierza do końca, warto zacząć myśleć perspektywicznie. Optymalne miejsca zakończenia tury dla dude'a to zazwyczaj własny dom lub (jeśli nic mu nie grozi lub nasza talia dobrze strzela) rynek miasteczka. Jeśli mamy w talii dużo sprzętu (zwłaszcza czarów), zapewne podczas fazy sundown otrzymamy kilka z nich za chwilę na rękę. Warto wówczas mieć odpowiedniego kolesia na lokacji, którą się kontroluje, żeby od razu móc je dla niego zakupić.

Kolejne dobre miejsca to lokacje przeciwnika. Każdy przejęty deed to kilka bryłek upiorytu mniej w przyszłoturowym budżecie. Naturalnie, jeśli rywal dobrze kombinuje, a rynek nie jest zablokowany, zrobi dokładnie to samo.

Jak w przypadku każdej z poprzednich rad, w **DT:R** nie istnieją idealne rozwiązania. Są tylko te mniej lub bardziej optymalne w danej sytuacji panującej na stole. Jedno jednak warto sobie wziąć do serca: Doomtown poruszaniem się stoi. Dlatego, ruchy, koleś, ruchy!

Startowe posse oczywiście mogą (i powinny!) się zmieniać w zależności od przeciwnika.

**Shooting things in the face (by neishin)**
Sloane Gang

♠ Spades (* starting posse) (16)
1x A Allie Hensman
1x 2 Fred Aims*
1x 3 Tommy Harden
1x 3 Lawrence Blackwood*
2x 3 Ramiro Mendoza
2x 4 Marion Seville
2x 4 Sanford Taylor
1x 5 Travis Moone*
2x 7 Androcles Brocklehurst
2x 7 Ulysses Marks*
1x 8 Steven Wiles

♣ Clubs (12)
4x 3 Sun in Yer Eyes
4x 4 Coachwhip!
4x 7 Kidnappin'

♦ Diamonds (12)
1x 3 1st Baptist Church
3x 3 Yan Li's Tailoring
2x 4 B&B Attorneys
1x 4 Dead Dog Tavern
1x 4 Town Council
2x 7 Blake Ranch
1x 7 Cattle Market
1x 8 Circle M Ranch

♥ Hearts (12)
4x 3 Shotgun
2x 4 Whiskey Flask
2x 4 Faithful Hound
4x 7 Pinto

**Jokers** (2)
1x Joker (red)
1x Joker (black)

**Unforgiving Landslide (by Repek)**
Morgan Cattle Co.

♠ Spades (* starting posse) (16)
1x A Irving Patterson*
1x A Allie Hensman
1x A Clementine Lepp*
1x A Jake Smiley
1x 2 Olivia Jenks
1x 3 Lawrence Blackwood
1x 3 Tallulah „Lula" Morgan
1x 5 Travis Moone*
1x 7 Androcles Brocklehurst*
1x 8 Jon Longstride
1x 8 Lane Healey
1x 8 Steven Wiles
1x 9 Xiong „Wendy" Cheng
1x 9 Dr. Dawn Edwards
1x Q Max Baine
1x K Lillian Morgan

♣ Clubs (17)
3x 2 Make the Smart Choice
2x 4 Coachwhip!
4x 5 Pistol Whip
4x 8 Rumors
2x 10 Unprepared
2x Q Takin' Ya With Me

♦ Diamonds (19)
1x A Pony Express
1x A The Mayor's Office
1x 4 Dead Dog Tavern
1x 4 Town Council
1x 5 Charlie's Place
1x 5 Pearly's Palace
1x 6 Killer Bunnies Casino
1x 6 The R&D Ranch
1x 7 Blake Ranch
1x 7 Cattle Market
1x 8 Circle M Ranch
1x 9 Morgan Research Institute
1x 10 The Union Casino
1x J Jackson's Strike

1x J Undertaker
1x Q General Store
1x Q The Pharmacy
1x K Railroad Station
1x K Telegraph Office

**4R (by Qkieu)**
The Fourth Ring

♠ Spades (* starting posse) (12)
1x 2 Micah Ryse*
1x 3 Mongwau the Mighty*
1x 5 Travis Moone*
1x 7 Arnold McCadish*
4x 8 Steven Wiles
2x J Kevin Wainwright
2x J Tyxarglenak

♣ Clubs (12)
4x 10 Unprepared
4x J Hex Slingin'
4x Q It's Not What You Know...

♦ Diamonds (12)
3x 10 Carter's Bounties
1x 10 Baird's Build and Loan
3x J Jackson's Strike
1x J Undertaker
3x Q General Store
1x Q The Pharmacy

♥ Hearts (16)
4x 8 Paralysis Mark
4x 10 Shadow Walk
4x J Forget
4x Q Blood Curse

**Jokers** (2)
1x Joker (red)
1x Joker (black)

**LD Hex 2015 BP (by charlie brown)**

♠ Spades (* starting posse) (12)
1x A Lucinda „Lucy" Clover*
1x A Jake Smiley*
1x 2 Philip Swinford*
2x 3 Tommy Harden
2x 3 Ramiro Mendoza*
1x 5 Travis Moone*
4x 8 Steven Wiles

♣ Clubs (20)
4x 3 The Stakes Just Rose
4x 4 Coachwhip!
4x 5 Hiding in the Shadows
4x 8 Bounty Hunter
4x K Point Blank

♦ Diamonds (12)
2x 3 Yan Li's Tailoring
1x 3 Hustings
2x 5 Charlie's Place
2x 5 Pearly's Palace
2x 8 Circle M Ranch
2x 8 Pat's Perch
1x Q General Store

♥ Hearts (8)
3x 3 Shotgun
2x 5 Mustang
3x 8 Quickdraw Handgun

**Jokers** (2)
1x Joker (red)
1x Joker (black)

## Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

W Polsce działa kilka saloonów, w których w miarę regularnie pojawiają się fani Doomtown. Oto najbardziej popularne z nich.

Kraków, Hex, Dwernickiego 5
Warszawa, Wargamer, Wilcza 62
Wadowice, Gildia Fantastów przy Wadowickim Centrum Kultury, Teatralna 1
Nowy Sącz, Hobbit, Jagiellońska 50a
Zielona Góra, ZKF AD Astra, Fabryczna 13B

Jeśli szukasz kogoś w swoim mieście, najlepiej zapisz się na grupę Facebookową:

*https://www.facebook.com/groups/541928055919560/*

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

*http://www.doomtown.pl/forum/viewforum.php?f=4*

**Bez Przebaczenia, Kraków, Hex 2015**

28 lutego w krakowskim Hexie odbył się turniej Doomtown: Reloaded. Pojawili się gracze m.in. z Warszawy, Nowego Sącza i Chorzowa. Tak się szczęśliwie złożyło, że w pierwszej czwórce reprezentowane były wszystkie frakcje. Jeśli szukacie inspiracji lub pomysłu na własny deck, korzystajcie śmiało.

# Kącik gry Veto
## Historia w nowej odsłonie

Rubrykę przygotował: Bartłomiej „veyDer” Rudzki

Gdy po dziesięciu latach wydawania gry karcianej **Veto** przez krakowskie firmy Imperium i Kuźnia Gier pałeczkę wydawcy przejęła Fabryka Gier Historycznych z Lublina, wielu fanów zaczęło zastanawiać się, co to może oznaczać dla przyszłości największej polskiej karcianki kolekcjonerskiej. Kilka miesięcy czekaliśmy na nowy dodatek i zamiast obiecanego przez poprzedniego wydawcę Tryumfu Zastępów w styczniu powitaliśmy Malleus Maleficarum, czyli Młot na czarownice.

Obaw wśród graczy było sporo. Wielu z nich nie podobał się nadprzyrodzony klimat sezonu Czarty i Upiory, w którym zobaczyliśmy przeróżne zjawy, duchy i tytułowe paskudztwa. Niestety jednocześnie gra zatraciła sarmackiego i sienkiewiczowskiego (nomen omen) ducha, a wielu osobom bardzo nie w smak było granie taliami z Borutą, Rokitą lub Utopcami zamiast z Zagłobą, Michałem Wołodyjowskim i Bohunem. Na szczęście w ekipie FGH mamy wieloletnich weteranów tej gry (między innymi Mistrza Polski z 2010 roku – Adama Kwapińskiego), którzy doskonale wiedzą, czego oczekują od niej fani.

Veto to gra karciana, w której gracze biorą udział w wolnej elekcji i starają się wprowadzić na tron swojego kandydata na króla Polski. XVII wiek to czasy liberum veto, złotej wolności szlacheckiej, a jednocześnie warchołów, zajazdów i pijackich pojedynków na szable. Pośród tego wszystkiego ścierają się ze sobą cztery główne frakcje, dążące do osadzenia na tronie własnego elekta. Mamy zatem Dworskich, czyli przedstawicieli najbogatszych rodów magnackich popierających Jana Kazimierza Wazę. Na polu elekcyjnym stawili się również Wiśniowieccy, czyli okryci sławą i zaprawieni w bojach zbarażczycy, których kandydatem jest oczywiście Jarema Wiśniowiecki. Swoją sieć intryg, spisków, przekupstwa i szantaży plotą także Radziwiłłowie, którzy pragnęliby widzieć na tronie Bogusława Radziwiłła, a obrazu dopełniają wszechobecni Awanturnicy, których sama elekcja interesuje może trochę mniej niż pijatyka i rozbijanie łbów, ale większość z nich deklaruje poparcie dla Jerzego Sebastiana Lubomirskiego.

Podczas gry poparcie szlachty dla elektów każdego z graczy reprezentowane jest przez kreski, które każdy szlachcic może „dać za kandydatem”. Kresek na początku gry jest 21 i znajdują się one w puli wspólnej. Gracze zdobywają je poprzez wystawianie postaci, wygrywanie pojedynków na szable albo prowadzenie agitacji. Oprócz kart postaci, w taliach graczy znajdują się: posesje, przynoszące im co turę dukaty, za które można wystawiać inne karty; moderunki, czyli przedmioty wzmacniające postacie; efekty – specjalne wydarzenia; oraz sztychy, czyli zaawansowane cięcia i obrony, które używane są podczas pojedynków.

Fabryka Gier Historycznych przed wydaniem dodatku Malleus Maleficarum, zamykającego aktualny sezon Czarty i Upiory, zadecydowała o dosyć poważnej modyfikacji niektórych zasad mechaniki, co początkowo spotkało się z ostrożną reakcją części graczy, ale obecnie przekonują się oni, że grze w niczym na tych zmianach nie ubyło, natomiast rozwiązały one pewne występujące wcześniej problemy. I tak, zamiast dobierania co turę do 7 kart na ręce, obecnie początkowy rozmiar ręki wynosi 4, można go jednak zwiększać, wykorzystując do tego karty posesji. Gracze stoją zatem przed nowym wyzwaniem taktycznym: czy zwiększyć dochód w kolejnych rundach gry, czy zapewnić sobie większą elastyczność, poprzez możliwość wyboru zagrań z większej liczby kart na ręce. Inną zmianą było zbanowanie kilkunastu kart oraz wyczyszczenie kilku słów kluczowych, czyli pozbawienie ich specjalnych wbudowanych zasad. Zmusiło to graczy do odejścia od starych utartych schematów, które bardzo raziły, zwłaszcza na turniejach klasy mistrzowskiej, gdzie prawie 100% talii było „jedynym sensownym złożeniem” – spotykało się 4-5 identycznych, oklepanych spisów, a pojedyncze inne talie były nadal tylko wariacjami na temat jednej z tych standardowych.

Mimo początkowych obaw graczy, scena turniejowa (a Veto, jak większość karcianek kolekcjonerskich, jest grą przede wszystkim turniejową) zaczyna powoli odżywać po wyjściu nowego dodatku. Gwoli sprawiedliwości muszę jednak wspomnieć, że nie jest to pełnowymiarowy dodatek składający się z około 180 kart, a mini-dodatek w postaci 28 wzorów. Mamy tu jednak

pierwszy sygnał, że FGH planuje powrót na tradycyjne sienkiewiczowskie tory: po latach nieobecności nareszcie dostaliśmy karty postaci znanych z **Trylogii**: Jurko Bohuna, Michała Wołodyjowskiego, Andrzeja Kmicica, Oleńkę, Baśkę i Horpynę. Widać także, że zarówno te, jak i pozostałe karty z nowego dodatku pozwalają na dużo większą różnorodność w składaniu talii. Nie będziemy już mieć „jedynych sensownych złożeń". Na każdej z kart tego dodatku, można bowiem oprzeć nową, unikalną talię i poszukiwać nietypowych rozwiązań. Ma to pewien bardzo ciekawy skutek uboczny: nowi gracze mają obecnie możliwość wejścia na scenę turniejową i zaskoczenia nawet starych wyjadaczy taliami, o których nikt jeszcze nie pomyślał. Oczywiście stare wygi nadal będą mieć przewagę doświadczenia i ogrania, ale szanse na zabłyśnięcie i zaistnienie w czołówce rankingu przez początkujących są obecnie większe niż kiedykolwiek. Musicie się jednak spieszyć, weterani szybko odkryją bowiem odpowiedzi na nowe złożenia!

Wspomniałem o rankingu, zatem słów parę o wsparciu graczy przez nowego wydawcę. Nie oszukujmy się, w światku kolekcjonerskich gier karcianych mamy **Magica**, **MtG**, **Magic: the Gathering**, potem długo, długo nic i dopiero inne karcianki. Aby polska karcianka utrzymała się na rynku, musi zapewniać solidne wsparcie dla zaangażowanych graczy. I tutaj FGH naprawdę pokazuje, że wie, czego oczekują gracze. Wsparcie dla nich jest bowiem wprost niesamowite. Od obecności na konwentach (na przykład warszawskiej zjAvie w lutym) i rewelacyjnych nagród za wygrane w konwentowych turniejach, poprzez wsparcie dla ludzi chcących promować grę w formie promocyjnych zestawów startowych, darmowych kart okazyjnych dla uczestników turniejów, aż po genialny w swojej prostocie pomysł z „punktami lojalnościowymi", zwanymi tutaj Czerwonymi Złotymi. Gracze mogą zdobywać je na cotygodniowych turniejach lokalnych (organizując je lub zajmując w nich czołowe miejsca) oraz organizowanych kilka razy w roku turniejach klasy mistrzowskiej, a następnie wymieniać w specjalnie do tego celu przygotowanym internetowym sklepiku na wybrane przez siebie nagrody: okazyjne karty (niedostępne w żaden inny sposób), boostery lub zniżki na inne gry planszowe i karciane. Przykładowo, za sam fakt zorganizowania w jednym miesiącu czterech turniejów lokalnych, na których zagra przynajmniej po 6 osób, można dostać 54 Czerwone Złote, co wystarczy na trzy karty okazyjne, dwa darmowe boostery albo 30% zniżki na zakupy innych pozycji wydawanych przez FGH. Osoba, która wygrałaby te wszystkie 4 turnieje, zdobyłaby w jednym miesiącu 60 CZ, za co mogłaby dostać cztery karty okazyjne albo trzy darmowe boostery. Za zwycięstwa w turniejach mistrzowskich liczba Czerwonych Złotych jest o wiele większa.

Na zakończenie chciałbym wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie kolekcjonerskim, a mianowicie grafikach na kartach i jakości ich wykonania. Tutaj również nie możemy czuć się zawiedzeni – ilustracje do nowego dodatku wykonali artyści znani z najlepszych i najładniejszych kart z poprzednich dodatków: Ewelina Greiner, Anna Jarmołowska, Aleksandra Klepacka, Małgorzata Śliwka (w której talencie do rysowania postaci kobiecych można się wprost zakochać), a także nieustępujący im w niczym panowie: Mateusz Bielski, Seweryn Borkowski, Igor Myszkiewicz oraz Grzegorz Nita. Ilustracje w **Malleusie** stoją na naprawdę światowym poziomie i widać, że wszyscy ilustratorzy bardzo chcieli się zaprezentować z jak najlepszej strony. Jeśli chodzi o jakość wykonania kart, jedyne, do czego można mieć zastrzeżenia to delikatnie wyczuwalna różnica w fakturze kart między starszymi, a tymi z nowego dodatku i trochę inny odcień rewersów, co wymusza stosowanie w grze koszulek na karty w celu uniknięcia podejrzeń o ustawianie kart w talii podczas tasowania. Niestety, takie są uroki zmiany drukarni.

Zachęcam wszystkich do wypróbowania najstarszej polskiej karcianki w nowym, odświeżonym wydaniu. Jeżeli w twoim mieście nie ma jeszcze regularnych turniejów **Veto**, a znajdzie się 6 chętnych osób, możesz bez najmniejszego problemu zgłosić się do wydawcy i rozkręcać lokalną scenę turniejową. Ja natomiast mam nadzieję, że spotkamy się na jednym z nadchodzących turniejów klasy *master*.

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl