

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

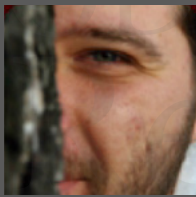
MARTWA
ZIMA

GRA ROZDROŻY

W NUMERZE
RÓWNIEŻ:

7 CUDÓW ŚWIATA
AL RASHID
CARDLINE: ZWIERZĘTA
DUNGEON BAZAR
FIRE IN THE LAKE
MEGAWOJOWNICY
WYWIAD Z TOMASZEM JĘDRUSZKIEM
FOTORELACJA Z GRAMY 2015
oraz wiele innych...

 REBEL



OD Redakcji

Ciężkie jest życie freelancera. Siedzi po nocy, goni terminy, odpisuje na maile z kilku różnych projektów i... pisze wstępniaki. Ta ostatnia aktywność jest akurat najprzyjemniejsza, jednak o trzeciej nad ranem ciężko powalić kogoś elokwentnym wywodem. A więc freelancer siedzi i stuka w klawisze. Klik, klak, klik, klak, dźwięk niesie się po cichym mieszkaniu – nawet sąsiedzi z piętra wyżej, których dzieci potrafią biegać przez pół nocy, wymiękli i śpią snem sprawiedliwym. Ale nie freelancer, o nie, ten przodownik pracy XXI wieku ma jeszcze kilka spraw do załatwienia. Musi przecież przeczytać instrukcję do Martwej Zimy, rozfoliować Baronię, rzucić okiem na nowości wydawnicze planszówkowego świata i jeszcze pomyśleć, na co przeznaczyć urodzinowy rabat w Rebelu. Dużo tego, a od rana maile, poprawki do poprawek w projektach unijnych i nadzieja na lepsze jutro. Na to, że w końcu siądzie się, rozłoży planszówki, pogra i cała ta harówka nabierze sensu...

Tak moi drodzy, freelancer to mistrz oszukiwania samego siebie. W jednym jest jednak sam ze sobą szczerzy – robienie Rebel Timesa sprawia mu przyjemność, bo robi to, co lubi. Nawet o trzeciej nad ranem, smażąc niedosmażonego wstępniaka.

Do zobaczenia za miesiąc!

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 adiacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy.

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego]

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

www.wydawnictwo.rebel.pl

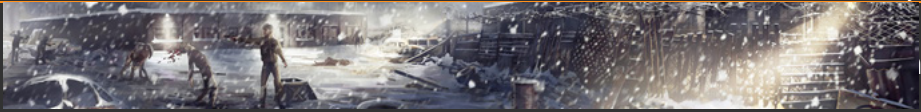


www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

REBEL TIMES NR 93

Spis treści

2	Aktualności	◀
	Czyli co nowego w świecie gier	
4	TEMAT NUMERU: MARTWA ZIMA: Gra Rozdroży	◀
		
8	7 Cudów Świata	◀
	Liderzy Świata Antycznego	
10	AI Rashid	◀
	Ekonomia w Pałacu Kalifa	
13	Cardline: Zwierzęta	◀
	Zwierzęce ciekawostki	
15	Dungeon Bazar	◀
	Temat tanio przehandlowany	
18	Fire in the Lake	◀
	Uwielbiam zapach napalmu o poranku	
21	GRAMY 2015 - Fotorelacja	◀
	Fotorelacja	
25	Megawojownicy	◀
	Walczyć każdy może...	
28	Magia była dla mnie zawsze tą wymarzoną pracą	◀
	Wywiad z Tomaszem Jędruszkim	
32	Kącik Gier Historycznych: Wprowadzenie do gier hexowych, cz. 1	◀
34	Kącik Gier Familijnych: Waggle Dance	◀
37	DoomTown	◀
	Kącik gry karcianej DoomTown	
41	Veto	◀
	Kącik gry karcianej Veto	

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

BARONIA JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nakładem wydawnictwa Rebel ukazała się polska edycja **Baronii**, strategicznej gry twórcy Splendoru. Podczas rozgrywki gracze obejmą w posiadanie okoliczne włości i będą dążyli do poszerzenia kontrolowanego przez siebie obszaru. W tym celu będą werbowali wojska, podbijali nowe ziemie, budowali osiedla i zakładali miasta. A wszystko to, aby pozyskać surowce, które pozwolą jednemu z nich zostać Królem i zwyciężyć. Plansza tworzona jest podczas każdej rozgrywki losowo, co zapewnia grze dużą regrywalność.



LET THE SPY FALL...

Chodzą słuchy, że wydawnictwo Rebel ma szpiega... na szczęście tylko planszowego. W **Mamy szpiega!**, który trafi na sklepowe półki pod koniec czerwca, gracze będą mogli przekonać się, że w świecie szpiegów dyskrecja jest rzeczą najważniejszą i nawet najbardziej błaha uwaga może stać się przyczynkiem do zdemaskowania. Jak to działa? Rozgrywka w **Mamy szpiega!** składa się z kilku krótkich rund. Podczas każdej z nich gracze otrzymują karty z prezentacją miejsca, w którym się aktualnie znajdują... wszyscy, poza jednym, który jest szpiegiem. Od tego momentu celem graczy jest prowadzenie rozmowy i zadawanie sobie wzajemnie pytań. Agenci próbują zdemaskować szpiega, a szpieg ze wszystkich sił stara się pozostać nieodkryty, dopóki z padających dookoła pytań i odpowiedzi nie wydedukuje, w jakim miejscu wszyscy się znajdują. Tytuł ten z pewnością przypadnie do gustu miłośnikom gier, które wymagają spostrzegawczości, koncentracji i sprytu.



ZŁAMAŁEŚ ŚWIĘTY KODEKS BUSHIDO!

Na dniach do oferty sklepu Rebel powinien trafić **Pojedynek Ninja**, nowa karciana propozycja od Portal Games. Przeniesie nas ona do czasów, w których wojownicy ninja siali postrach wśród okolicznej ludności. Podczas rozgrywki dwóch graczy wcieli się w dowódców klanu ninja, starając się zetrzeć w proch swojego konkurenta. Mechanika gry bazuje na znanym i prostym mechanizmie papier, kamień, nożyce, ale wesprze go o kilka ciekawych oraz bardziej skomplikowanych reguł. **Pojedynek Ninja** będzie zarazem pierwszą z serii gier o Japonii, które Portal wyda w tym roku.



AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

KLUCZ DO SUKCESU... CZERWONY BALONIK!

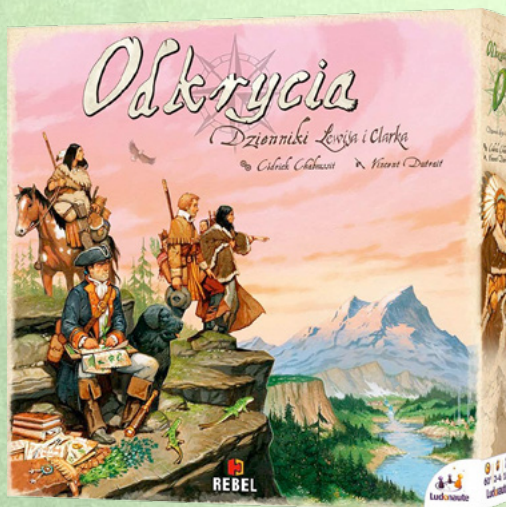
Ranczo Party to nowa propozycja od krakowskiego Trefla, która jest zarazem kolejnym tytułem z serii Joker Line. To wesoła układanka taktyczna, w której zadaniem graczy jest skompletowanie kolumn i wierszy kart z wizerunkami gości oraz poszukiwanie czerwonych baloników. Tytuł ten jest grą rodzinną, w której szybkie tempo rozgrywki i zabawne podobizny opierzonych lub czterokopytnych zwierzątek gwarantują zainteresowanie i dobrą zabawę wśród najmłodszych.



LEWIS I CLARK PO RAZ DRUGI

W latach 1803-1806 ekspedycja Lewisa i Clarka była pierwszą amerykańską wyprawą, która przemierzyła kontynent północnoamerykański od Missisipi po wybrzeże Pacyfiku i z powrotem. Na początku sierpnia będziecie mogli przekonać się o tym osobiście, ponieważ nakładem wydawnictwa Rebel ukażą się **Odkrycia: Dzienniki Lewisa i Clarka**. Gracze wcielą się w nich w rolę jednego z dowódców ekspedycji: eLewisa, Clarka, Gassa lub Ordwaya, a ich celem będzie zebranie w dzienniku

jak największej ilości wiedzy geograficznej, biologicznej lub etnograficznej i tym samym dołożenie osobistej cegiełki do rozwoju nauki. W odróżnieniu od swojej mózgozernej poprzedniczki, **Odkrycia...** to gra kościanna, w której rzuty determinują akcje, jakie można wykonać.



SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w **Splendor**, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec czerwca eliminacje odbędą się w Łodzi, Załdzierzu, Jaworznie, Oświęcimiu, Warszawie, Czempiniu i Częstochowie.

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

The advertisement for 'Splendor' features a close-up of a person's face, looking intently at a large, brilliant-cut diamond held in their hands. The background is dark, making the diamond and the person's features stand out. The text 'Splendor' is written in a large, golden, serif font at the top, with 'MISTRZOSTWA POLSKI' underneath it. At the bottom, the text 'WYGRAJ 1000 ZŁ' is written in a bold, white, sans-serif font, with 'WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA' below it.

Splendor
MISTRZOSTWA POLSKI

WYGRAJ
1000 ZŁ
WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

Popkulturowy boom na zombie trwa w najlepsze, chociaż wydaje się, że jego apogeum mamy już za sobą. Nie zmienia to jednak faktu, że dopóki umieszczenie na okładce lub w tytule nawiązania do głodnego tkanki mózgowej truchła włączającego się po mieście lub innym, mniej zurbanizowanym terenie, będzie podnosiło słupki sprzedaży, dopóty będziemy oglądać zombiaki w swoich domach. Nie widzę w tym niczego złego, jeśli skutkiem takiego porządku rzeczy miałyby być powstanie większej liczby naprawdę dobrych gier.

ZIMA, ZOMBIE I ZDRĄJCA

Martwa Zima to gra kooperacyjna z mechanizmem zdrajcy (który może, ale wcale nie musi pojawić się w rozgrywce), w której gracze wcielają się w przywódców grupek ocalałych po apokalipsie zombie ludzi starających się przetrwać w niezbyt sprzyjających im warunkach flory i fauny oraz mroźnej, zimowej scenerii. Główną cechą tego settingu jest to, że podobnie jak w komiksie lub serialu *The Walking Dead*, to nie żywe trupy są głównym źródłem problemów – do nich wszyscy zdążyli się już przyzwyczać. Dużo większym zmartwieniem są kończące się zapasy, spadająca temperatura, a nawet osobiste ambicje ludzi zamkniętych w małej kolonii.



Mechanicznie mamy tu do czynienia z kilkoma całkiem standardowymi, ale dobrze skomponowanymi rozwiązaniami i jednym sprytnym, wybijającym się ponad przeciętność, czyli kartach Rozdroży, o których wspomnę nieco później.

Martwa Zima opiera się głównie na zarządzaniu kośćmi i dobieraniu kart z różnych stosów (przy założeniu, że gracze wiedzą, jakie jest prawdopodobieństwo znalezienia konkretnej karty w danym stosie). Każdy z graczy otrzymuje pod swoją kontrolę paru ludzi, którzy posiadają różne zdolności oraz różne statystyki. Niektórzy lepiej szperają na półkach w poszukiwaniu jedzenia, inni zbyt zgrabni nie są, ale potrafią przywalić mocno i bez większych problemów. Na początku tury każdy gracz otrzymuje kostki w liczbie zależnej od liczby kontrolowanych przez siebie osób (mogą one zginąć, ale w trakcie gry można odnaleźć też nowych i dołączyć ich do kolonii) i wykonuje nimi rzut. Następnie przyporządkowuje uzyskane wyniki do akcji swoich postaci. Im dana postać jest w czymś lepsza (walka lub przeszukiwanie lokacji), tym niższy wynik kości wymagany jest do jej aktywowania. Teoretycznie chcemy na kościach uzyskać jak najwyższe wyniki, ale w praktyce okazuje się, że nie jest to bezwzględnie konieczne. Wiele z akcji, które możemy wykonać (jak chociażby poruszenie postaci do innej lokacji albo zagranie karty) nie wymagają użycia kostki, a inne (budowa barykady lub odwracanie uwagi nieumarłych) zużywają jedną kostkę, niezależnie od jej wartości.

Dzięki takiemu rozwiązaniu w całkiem sprytny sposób udało się zróżnicować postacie i dodać do gry element niepewno-

ści, nie sprawiając jednak, że rozgrywka zamienia się w festiwal losowości, a wyrzucenie szóstki cztery razy pod rząd zapewnia automatyczne zwycięstwo.

Po co robimy to wszystko? Żeby przetrwać, rzecz jasna. Przetwanie jest jednak różnie rozumiane przez różne osoby. W takim Battlestar Galactica sposób na zwycięstwo zawsze był jeden, w Martwej Zimie przed każdą rozgrywką losujemy (lub wybieramy) jeden z przygotowanych przez twórców scenariuszy. Stawiane przed graczami zadania są na tyle zróżni-



cowane, że często wymagają zupełnie innego podejścia do gry. Dodatkowo każdy z dziesięciu scenariuszy przewidziany jest do rozegrania w ściśle określonym czasie. Możemy więc usiąść do kilkugodzinnej walki o przetrwanie albo do sześćdziesięciminutowej rozgrywki, w której z uśmiechem na ustach będziemy eksterminować żywe trupy, ścigając się o to, kto zrobi to szybciej.

Kolejnym trafionym pomysłem było przydzielenie graczom osobistych celów/ambicji. Pomysł wcale nie nowy, bo pojawił się na przykład w jednym z dodatków do wspomnianego

już Battlestara, ale tam ograniczał się jedynie do graczy kierujących Cylonami. W Martwej Zimie każdy chce ugrać coś dla siebie, niezależnie od tego czy jego celem jest działać w drużynie, czy też w roli zdrajcy grać całkiem samolubnie. Schemat jest zawsze ten sam – dobrzy gracze muszą doprowadzić do zakończenia scenariusza sukcesem plus zrobić coś jeszcze, a zdrajcy muszą doszczętnie wyczerpać morale kolonii plus zrobić coś jeszcze. Może więc okazać się, że wszyscy gracze przy stole przegrywają pomimo ukończenia scenariusza, co jest... ciekawe. Rozwiązanie takie na pewno dobrze

działa w przypadku zdrajcy, który nie może skupiać się wyłącznie na przeszkadzaniu innym, bo porażka kolonii nie jest jednoznaczna z jego zwycięstwem.

Ciekawe dylematy pojawiają się nawet w grze, w pełni kooperacyjnej. Co rundę gracze muszą borykać się z jakimś kryzysem, co w praktyce przekłada się na zagrywanie kart, na zakryty stos (znowu, Battlestar Galactica). Jeśli moim celem jest zebranie do końca gry określonej ilości paliwa, a w tej konkretnej chwili kryzys wymaga ode mnie zużycia paliwa na coś innego, pod

groźbą doprowadzenia scenariusza do porażki, zaczynam się zastanawiać. Może niech inni gracze się zrzucają? Ja mogę udać, że nic nie mam...

No dobrze, pisałem, że zombie nie są najważniejsze, ale są jednak istotne. Ich nieprzebrane chmary nacierają na kolonię przez cały czas. Dodatkowo tłoczą się jeszcze przy lokacjach na zewnątrz kolonii, które gracze przeszukują w poszukiwaniu zapasów. Im więcej ludzi w kolonii, tym więcej zombie przybywa co turę. Im głośniej przeszukujemy półki w sklepach i szpitalach, tym więcej zombie zaczyna napierać na drzwi. Możemy budować barykady, ale nie ma

takiej deski, której nie da się oderwać od futryny drzwi. Tak czy inaczej, kiedyś musi nastąpić ten moment, kiedy tama pęknie i morze zgniłych ciał zacznie wlewać się tam, gdzie nie powinno. I wtedy nie jest zbyt ciekawie – ludzie zaczynają ginąć i nie ma przebaczenia. Z umarlakami da się jednak walczyć, ale bywa to ryzykowne. Za każdym razem, jeśli jakaś postać wychodzi z budynku lub walczy, gracz musi rzucić dwunastościenną kostką. Część ścianek jest pusta, część oznacza otrzymanie rany (trzecia rana zabija) lub odmrożenia (nieleczona powoduje kolejne rany). Można też zostać ugryzionym i zainfekowanym. Zainfekowana postać ginie i zaczyna rozprzestrzeniać chorobę na kolejne postacie, które możemy ukatrupić od razu albo rzucić kością ponownie, licząc na to, że jednak nic im nie będzie. Tak czy siak, decyzja bywa ciężka. Szczególnie, że każda śmierć obniża morale kolonii, co nieuchronnie przybliża nas do porażki.

Na koniec zostawiłem wisienkę na torcie i to, co odróżnia Martwą Zimę od wszystkich dotychczasowych gier tego typu. Martwa Zima wprowadza mechanikę kart Rozdroży, która jest niczym innym, jak losowymi zdarzeniami, które mają sens fabularny. Losowe wydarzenia to nic nowego. Dobierz kartę, „znajdujesz konserwę/trzy monety/starą książkę”. Fajnie. Problematiczne było to, że często losowe wydarzenia nijak miały się do tego, co akurat działo się dookoła. Tutaj w trakcie tury aktywnego gracza osoba po lewej dobiera kartę, której pierwsze dwie linijki tekstu określają warunek wejścia w życie. Mogą to być różne rzeczy, od standardów typu: „przeczytaj tę kartę, jeśli gracz będzie przeszukiwał stację



benzynową” albo „przeczytaj, jeśli w grze bierze udział konkretna postać” do abstrakcji pokroju: „ktoś przy stole ziewa”. Dzięki takiemu podejściu większość kart zostaje odrzucona bez rozpatrywania, ale kiedy w końcu jakaś zadziała, zawsze będzie to logiczne i uzasadnione.

Martwa Zima jest dla mnie w tej chwili jedną z najlepszych gier kooperacyjnych z mechaniką zdraycy. W kategorii gier czteroosobowych wygrywa zdecydowanie i bez większych problemów (Battlestar Galactica błyszczy w pięcioosobowym składzie, podczas gdy ten tytuł z piątą osobą nie zyskuje zbyt wiele). Różne scenariusze, różne warunki zwycięstwa, karty Rozdroży, mechanika głosowania i wyrzucania gracza z kolonii (graczowi



takiemu zmienia się cel zwycięstwa, różnie i w zależności od tego czy wcześniej był zdraycą, czy też grał wspólnie ze wszystkimi). Wszystko to sprawia, że Martwa Zima zyskuje ogromnie na regrywalności i staje się dla mnie pozycją absolutnie obowiązkową.



Martwa Zima

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 100 minut

Cena: 219,95 złotych



- Rozdroża – losowe wydarzenia, które nie rozbijają klimatu i mają sens fabularny,
- proste do opanowania zasady, mało wyjątków i szczegółów,
- dziesięć scenariuszy, wiele różnych celów osobistych, zdraycy, wygnancy, nieskończona liczba kombinacji powyższych.



- oczami wyobraźni widzę osoby, które kość obrażeń i zarażania doprowadza do szału,
- mało urozmaicone karty kryzysów.

Gra o unikalnej mechanice!

HERESI



 **REBEL**

LIDERZY ŚWIATA ANTYCZNEGO



7 Cudów Świata to wielokrotnie nagradzana gra karciana. Mimo niesamowitej grywalności, po wielu partiach może stać się lekko nużąca. W momencie, w którym znamy już wszystkie karty oraz ich kombinacje, gdy wygraliśmy na dziesiątki sposobów, korzystając z różnych strategii, pudełko z grą może coraz

rzadziej trafiać na stół. W takiej sytuacji warto ożywić skostniałe partie, korzystając z jednego z dodatków, na przykład **7 Cudów Świata: Liderzy**.

Małe, podłużne pudełko nie zawiera zbyt wielu elementów. Znajdziemy w nim jeden cud świata, cztery gildie, 35 kart liderów, garść monet o nominale 6 i żeton kurtyzany. Wszystkie elementy są spójne graficznie z wersją podstawową gry. Wydanie polskie jest neutralne językowo – do gry dołączono m.in. polską instrukcję, ale nazwy kart (liderzy, gildie, nowy cud) występują wyłącznie w języku angielskim. Ikonografia przedstawiona na kartach jest rzecz jasna uniwersalna, więc obce nazewnictwo, w żadnym wypadku nie przeszkadza w rozgrywce.

Jeśli nastawicie się, że **Liderzy** rozwijają wersję podstawową, nie dodając doń żadnych nowych mechanizmów, możecie się mocno rozczarować. Zdecydowana większość elementów korzysta z nowej mechaniki liderów. Bez niej do podstawki można dołączyć jedynie dwie z czterech nowych gildii. Jakie zmiany wnoszą do rozgrywki wspomniani przywódcy?

Pierwsza z nich widoczna jest już na samym początku rozgrywki – gracze rozpoczynają ją z sześcioma monetami. Większy budżet podyktowany jest dodatkowym draftem, który ma miejsce jeszcze przed pierwszą erą. Każdy z uczestników otrzymuje cztery karty liderów, jednego z nich zostawia dla siebie, a resztę przekazuje kolejnemu graczowi. Draft trwa aż do momentu, w którym wszyscy mają po czterech liderów na ręku.

Przed rozpoczęciem każdej ery rozgrywana jest dodatkowa faza liderów. Polega ona na zagranie wybranego lidera z ręki, na jeden z trzech sposobów:

1. zwerbowanie lidera, opłacenie jego kosztu w złocie i przyłączenie do swojego miasta; to jedyny sposób, aby otrzymać bonus wskazany na jego karcie,
2. odrzucenie lidera w zamian za 3 monety z banku,
3. budowa cudu świata – oczywiście należy wpierw opłacić

jego koszt w surowcach, a lider umieszczany jest pod cudem koszulką do góry.

Podczas gry można zwerbować maksymalnie trzech liderów, ostatni z ręki zostaje bowiem odrzucony. Zasady dla dwóch graczy wyglądają analogicznie, z jednym wyjątkiem – dodatkowe miasto nie otrzymuje i nie może zagrywać kart liderów.

Wspomniałem już o bonusach dostępnych na kartach liderów, warto więc przytoczyć kilka z nich:

- > gwarancja dodatkowych punktów zwycięstwa (określona liczbą punktów lub premia za dany rodzaj/kombinacje kart/zgromadzone złoto),
- > symbole naukowe sumowane z budowlami naukowymi,
- > symbole militarne,
- > raz na turę zakup dowolnego surowca z banku za jedną monetę,



> punkty zwycięstwa za wyniki militarne swoje lub sąsiadów – na przykład za żetony -1 u sąsiadów lub za własne żetony zwycięstwa.

Cztery nowe gildie, o których wspominałem wcześniej, uzupełniają dotychczasowy zestaw, a dwie pierwsze mogą (a nawet powinny) być wykorzystywane także podczas partii z samą podstawką. Pierwsza z gildii daje punkt zwycięstwa za każde trzy monety, druga oferuje punkty za posiadane gildie. Trzecia zapewnia punkty za liderów zwerbowanych przez sąsiadów, natomiast czwarta, Gildia Kurtyzan, pozwala na skopiowanie zdolności wybranego lidera z sąsiedniego miasta (do tego wykorzystywany jest żeton kurtyzany).

Nowym cudem świata jest rzymskie Koloseum. Jego strona A pozwala na wystawianie liderów bez konieczności opłacenia ich kosztu, ale nie oferuje żadnych surowców startowych. Strona B ma natomiast bardzo intrygujące działanie. Pierwszy etap cudu pozwala na dobranie dodatkowych czterech kart liderów na rękę, a kolejne na ich tańsze wystawienie. Również ta wersja nie daje startowych surowców, a w dodatku obniża koszt wystawiania liderów przez sąsiadów.

Wraz z grą w nasze ręce trafia 35 liderów. Do tej liczby możemy dołączyć dwóch promocyjnych (Stevie i Louis), którzy znaleźli się w polskiej wersji podstawki. Tytu liderów gwarantuje, że nawet w rozgrywce z udziałem siedmiu graczy kombinacje będą niepowtarzalne, a kilku z nich nie zostanie

rozdanych.

Czterech liderów, z którymi rozpoczynamy grę, pozwala na zaplanowanie strategii i wyznaczenie długoterminowych celów – zwycięstw militarnych lub zbierania konkretnego rodzaju kart, na których nam zależy. Wraz z mechaniką liderów wzrosło znaczenie złota w grze. Dotychczas było ono wykorzystywane głównie do kupowania brakujących surowców i wystawiania (stosunkowo tanich) budynków. Obecnie, jeśli nie dysponujemy odpowiednio silną ekonomią i wystarczającymi środkami przed rozpoczęciem kolejnych er, nie będziemy w stanie zwerbować danego przywódcy, na którym nam zależy.



Co więcej, wraz z nową gildią oraz jednym z liderów gromadzenie złota może stać się niezłym sposobem na zgarnięcie pokaźnej sumki punktów. Przy dobrym układzie kart każda moneta może być warta jeden punkt zwycięstwa (czyli trzy razy więcej niż w wersji podstawowej gry).

Rzecz jasna w przypadku **Liderów** sprawdza się znane podstawki przeszkadzanie przeciwnikom. Czasem podczas draftu najbardziej opłaca się wziąć lidera, który dałby mnóstwo punktów sąsiadowi, któremu odamy karty.

7 Cudów Świata: Liderzy to bardzo udany dodatek, który wprowadza do gry przede wszystkim nowe kombinacje kart i w związku z tym wymusza zmianę strategii, znanych z podstawki. Liczba nowych możliwości powala na kolana, przez co gra wymaga jeszcze mocniejszego główkowania i dokładniejszego planowania swoich tur.

Trzy dodatkowe tury liderów wydłużają rozgrywkę. Szcz-

gólnie widoczne jest to na jej początku, gdy każdy chce sprawdzić w instrukcji zdolności dobranych liderów, aby dokonać optymalnego wyboru. Jednak już po kilku partiach, nawet najbardziej skomplikowane symbole stają się jasne i nie trzeba zaglądać do książeczki z zasadami. Ale nawet w takim wypadku, gra z dodatkiem trwa około 5-10 minut dłużej od rozgrywki z wykorzystaniem samej wersji podstawowej.

Jeśli lubicie **7 Cudów Świata**, to z całego serca polecam wam **Liderów**. To mały, świetny dodatek, który za niewielką cenę urozmaici rozgrywkę i zmusi was do jeszcze cięższego główkowania nad rozwojem miasta.

7 Cudów Świata: Liderzy

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk

Liczba graczy: 2-7 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: 75 złotych



- świetna mechanika liderów,
- wprowadzenie nowych kombinacji kart,
- świeże strategie,
- dodatek spójny graficznie z podstawką.



- wydłużony czas rozgrywki.

Yemaia to niewielkie włoskie wydawnictwo, znane głównie z bardzo dobrze przyjętej premiery zeszłorocznych targów SPIEL – gry **Hyperborea**. Potencjał tego produktu szybko dostrzegli rynkowi giganci z Asmodee, odpowiedzialni za jego międzynarodowe wydanie i dystrybucję. Warto jednak wiedzieć, że to nie jedyny tytuł w portfolio Włochów, a firma Yemaia debiutowała zaledwie dwa lata wcześniej, bardzo dobrze, choć mało znaną eurogrą dla od 2 do 5 osób – **Al Rashid**.



Dzieło projektanckiego duetu Giorgio Di Michele – Pierluca Zizzi wita graczy raczej przeciętną ilustracją na okładce, przedstawiającą tytułowego kalifa Haruna al-Rashida w otoczeniu kilku zagranicznych wysłanników zabiegających o przychylność władcy. Grafika ta nie jest ani brzydka, ani przesadnie ładna. Ot, po prostu poprawna, jak zresztą całość oprawy wizualnej gry. Nie należy się tu spodziewać artystycznych fajderwerków – **Al Rashid** stawia bowiem na wizualną prostotę i czytelność, co jest zresztą typowe dla większości eurogier. Rozległa, podzielona na dwie strefy plansza, zaprojektowana została wręcz ascetycznie, ale elegancko i czytelnie. Stylistyka żetonów jest też raczej prosta. Na tych komponentach znajdują się liczne symbole opisujące zasady ich działania w bardzo intuicyjny i klarowny sposób, co znacznie ułatwia rozgrywkę. Pudełko zawiera też około dwustu drewnianych znaczników towarów i członków rodów, które prezentują się naprawdę ładnie oraz klimatycznie.

Jakość wykonania stoi również na dobrym poziomie. Pudełko jest solidne i wytrzymałe, podobnie jak plansza i wszystkie drewniane elementy. Jedyny kłopot mogą sprawiać żetony – niektóre nie wychodzą dobrze z wyprasek, co czasem powoduje delikatne naddarcia, ale problem ów dotyczy tylko znikomej części z ponad sto pięćdziesiąt sztuk.

Podsumowując, z wyglądu i trwałości komponentów **Al Rashid** można być zadowolonym, pod warunkiem zaakceptowania jednego faktu – to nie jest ameritrash spod znaku Fantasy Flight Games lub Flying Frog, który zachwyca feerią barw i wyszukаныmi pomysłami ilustratorów. Tytuł ten to ekonomiczny mózgozer, który ma się bronić przede wszystkim mechaniką, a pięknie wyglądać nie musi. I tak też nie wygląda – jest umiarkowanie ładny i wizualnie prosty, ale czytelny, co jest jego niewątpliwą zaletą.

EKONOMIA W PAŁACU KALIFA

Instrukcja gry również należy do stonowanych. Zasady w języku angielskim zaprezentowane zostały na dwudziestu ozdobionych nielicznymi ilustracjami stronach, z których trzy stanowią opis elementów i ich początkowe rozłożenia, a cztery poświęcono na wyjaśnienie działania najważniejszych żetonów. O kluczowych regułach lub wyjątkach od nich przypominają odpowiednie ramki i pomimo niemałej objętości instrukcji, jej jednokrotna lektura powinna spokojnie wystarczyć do rozpoczęcia rozgrywki. Zaledwie kilka pojedynczych punktów sprawia problemy z interpretacją i mogłoby zostać opisanych klarowniej.

Al Rashid to ekonomiczna strategia opowiadająca o czasach Haruna al-Rashida z dynastii Abbasydów, jednego z najbardziej znanych muzułmańskich władców, panującego na Bliskim Wschodzie na przełomie VIII i IX wieku. Gracze wcielają się w głowy arystokratycznych rodów ścierających się w walce o potęgę i wpływy w pałacu kalifa, a ich celem jest zebranie w ciągu pięciu rund jak największej liczby Punktów Prestiżu. Głównym mechanizmem jest tutaj znany i lubiany worker placement i chociaż Zizzi i Di Michele nie odkryli Ameryki, projektując tę grę, to jest w niej kilka niebanalnych rozwiązań, odróżniających ją od masy innych tytułów z kategorii euro.

Rozgrywkę rozpoczynamy mając do dyspozycji trzy pionki, reprezentujące członków naszego rodu: Paszę, Kupca i Mędrca. Umieszczamy je na planszy, która, jak wspominałem wcześniej, podzielona została na dwie strefy. Lokacje w Mieście (góra planszy) to pięć Gildii oraz Pałac Al Rashida. Korzystając z nich, możemy przede wszystkim pozyski-

wać żetony Tytułów, które przynoszą naszej rodzinie Punkty Prestiżu oraz zapewniają różne dodatkowe bonusy. Dodatkowo możemy też kupować Usługi Gildii, które przynoszą nam na przykład dodatkowe pionki członków rodu lub żetony Najemników. Możemy również, w przypadku Pałacu, manipulować kolejnością działań graczy w rundzie.

Natomiast wysyłając naszych krewnych na zagraniczne wojaże do siedmiu obszarów dostępnych w dolnej części planszy, czyli na Mapie, zbieramy znaczki towarów: ceramikę, drewno, jedwab, metal i przyprawy. W każdej z pięciu rund gry, w kolejności określonej na torze pierwszeństwa, rozdysponowujemy swoje pionki pomiędzy lokacjami, później zaś aktywujemy poszczególne pola.

W tym celu na każdym obszarze, zarówno na Mapie, jak i w Mieście, należy najpierw obliczyć poziom Dominacji



w poszczególnych graczy. Jest on uzależniony od liczby i rodzaju pionków, jakie stoją w danym miejscu: Pasza warty jest pięć punktów Dominacji, Kupiec trzy punkty, zaś Mędrzec jeden.

Co ciekawe, tylko trzej gracze z najwyższą Dominacją w danym miejscu mają prawo do wykonania w nim akcji. Z jednej strony, pomimo braku jakiegokolwiek bezpośredniej negatywnej interakcji, gra wymusza rywalizację na tym poziomie i stawia przed naprawdę ciężkimi wyborami (czy zainwestować wszystkie siły w jedno miejsce i zapewnić sobie pierwszeństwo, a może być na dalszej pozycji w kilku i skorzystać ze zdolności wszystkich, ale wyższym kosztem?

Poświęcić Paszę i wyprzedzić przeciwników we wzięciu surowców, czy wysłać tylko Kupca i zgarnąć mniej?), z drugiej zaś, z oczywistych względów, rywalizacja ta nabiera prawdziwych rumieńców dopiero wtedy, gdy przy stole siedzi cztery lub pięć osób.

Nie twierdzą, że ten mechanizm działa w **Al Rashid** gorzej przy mniejszej liczbie graczy. Po prostu zmienia on nieco swój charakter, idąc bardziej w stronę rozgrywki rodzinnej, gdzie konfliktów między uczestnikami jest mało, każdy bowiem i tak wykona swoje akcje, i na pewno nie zostanie zablokowany. Przy większej liczbie graczy znacznie wzrasta rywalizacja, więc jeśli lubicie podkładać sobie świnie, raczej siadajcie do tej gry w gronie przynajmniej czteroosobowym.

Po pozyskaniu surowców z Mapy, możemy udać się do Gildii, aby wykupić ich Tytuły i Usługi. Tutaj do gry wchodzi świetny mechanizm, który uważam za największy plus **Al Rashid**, jeśli chodzi o zasady. Wszystkie korzyści, które może przynieść używanie Gildii, kosztują określone ilości złota. Tyle tylko, że żadnych znaczków złota w grze nie ma, a opłaty uiszcza się odpowiednimi zestawami towarów, które mają swoje ustalone przeliczniki. Co więcej, jeśli na jakiś zakup wyda się więcej niż jest to wymagane, nie otrzymuje się reszty, a nadmiar po prostu przepada. Nie wiem, na ile rozwiązanie to zostało zaczerpnięte z autentycznych arabskich bazarów, ale jest naprawdę interesujące, bardzo klimatyczne i, co najważniejsze, stawia graczy przed kolejnymi wyborami – przepłacić i dostać Tytuł, czy poczekać rundę, ryzykując, że kupi go przeciwnik? A może po prostu zebrać inny zestaw surowców, wystarczający do zrealizowania zakupu? Tego typu dylematów jest w grze naprawdę dużo i stanowią one jej najważniejszy element.

Esencją **Al Rashid** jest mądre pozyskiwanie towarów z Mapy i umiejętne sprzęgnięcie ich z wydatkami w Gildiach, aby uzyskać jak najwyższe profity. To gra przede wszystkim ekonomiczna, a na przeciwnym końcu skali ważności znajduje się jej aspekt militarny – obecny, ale bardzo ograniczony. Co rundę, w losowych miejscach, na Mapie pojawiają się Najemnicy, z którymi najpierw trzeba się rozprawić, żeby móc wykonać jakiegokolwiek akcje w regionach. A walczyć trzeba, bo ucieczka z pola bitwy przynosi żetony Hańby (podobnie jak jeszcze kilka innych, „niehonorowych” zagrań), które owocują ujemnymi punktami na koniec partii. W jednej z Gildii możemy rekrutować własnych Najemników, a żeby wygrać bitwę, należy odrzucić swoje żetony o łącznej sile wyższej od siły tych znajdujących się na planszy. Jednocześnie w grze nie jest dozwolone atakowanie innych graczy. Walka to mechanizm banalny, niewiele wnoszący do całości rozgrywki i w moim odczuciu dodany jedynie dla lepszego oddania realiów historycznych i dla szeroko pojętego klimatu, którego zresztą w **Al Rashid**, jak na eurosuchara, jest i tak całkiem dużo.

Przyznam szczerze, że sam nie jestem wielkim fanem euro. Nie przepadam za grami nastawionymi na żmudne przeliczanie, optymalizację ruchów i bezpłciowe ciułanie punktów zwycięstwa bez tła fabularnego i bez żadnych większych emocji. Jestem w stanie docenić ich zgrabną mechanikę i obecne w niej zależności, ale rzadko kiedy takie tytuły mnie porywają. Jednakże **Al Rashid** ma w sobie coś, co

sprawia, że grając w tę grę, bawię się naprawdę dobrze i chęć do niej wracać. Prawie nie ma tu losowości, bardzo mało jest walki, są za to fajnie zająbiające się mechanizmy, że świetnie rozwiązany handlem na czele.



Obecny jest nawet jakiś szcążkowy klimat, a przede wszystkim, masa różnych opcji i trudnych decyzji do podjęcia. Produkt firmy Yemaia to naprawdę konkretny ekonomiczny mózgożer, zapewniający średnio około dwóch godzin rozrywki, w zależności od liczby uczestników. Nie jest zbyt odkrywczy, jeśli chodzi o zasady, ale i tak uważam, że panowie Zizzi i Di Michele wykonali kawał dobrej roboty, dając graczom tytuł bez większych wad, elegancki i intelektualnie wymagający.

Gra kosztuje 259,95 złotych, a więc niemało, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że wizualnie raczej nie zachwyca i wygląda po prostu przeciętnie. Liczba komponentów i jakość ich wykonania tylko częściowo usprawiedliwiają tak wysoką cenę. Gdyby ten tytuł oferowano za kwotę oscylującą w okolicach 200 złotych, polecałbym go w ciemno każdemu, ale

obecnie jest on po prostu zbyt drogi. Niestety, ponad ćwierć tysiąca złotych za jedną grę to dość sporo, jak na możliwości finansowe przeciętnego polskiego fana planszówek i cena wyrasta na główną wadę tej naprawdę dobrej pod innymi względami gry. Gry, która potrafi przekonać do siebie nawet osobę sceptycznie podchodzącą do euro. Jeśli jednak macie wolne dwie i pół stówki do wydania na grę planszową, z czystym sumieniem wydajcie je na **Al Rashid**. Gwarantuję, że się nie zawiedziecie.

Dziękujemy wydawnictwu Yemaia za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

Al Rashid

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 13+

Czas gry: 60-150 minut

Cena: 259,95 złotych



- czytelna i elegancka (choć bardzo prosta) oprawa graficzna,
- minimalna losowość,
- dużo kombinowania, decyzji i wyborów,
- mechanizm wymiany towarów na złoto.



- aspekt militarny dodany na siłę,
- wysoka cena.

Zwierzęta są prawdopodobnie najczęściej występującym elementem gier planszowych, być może nawet częściej niż kostki i karty. Łatwiej spisać gry bez zwierząt, niż te z nimi. No, chyba że Cthulhu nie jest ośmiornicą.

Kojarzycie prezenty pakowane w pudełko od najmniejszego do największego? Najgłębiej mamy aksamitną, szlachetną wytłoczkę. Potem „blaszany pudełek” (dedykacja dla G.G.) z wytłaczaną, kolorową ilustracją. A to wszystko zapakowane jest w większe, tekturowe pudełko, z dużymi przezroczystymi okienkami. Na co dzień nie będziemy w nim trzymać gry i najprawdopodobniej w końcu się go pozbedziemy. Ale przy zakupie, gra wygląda niczym piękny okaz motyla umieszczony w gablotce! Szacunek. Także

Zwierzęce ciekawostki

za ilustracje zwierząt na kartach. Są one wyjątkowo udane, cieszą oko i chętnie się do nich wraca poza grą.

Prostota zasad utrzymana jest na poziomie „siadaj i graj”. Wystarczy kilka chwil, aby wszyscy je zrozumieli. Szeregujemy zwierzęta pod względem masy ciała, długości ciała lub długości życia. Oceniamy, jaką wartość w danej dziedzinie ma nasz zwierzak – w stosunku do tych już wyłożonych na stole – i umieszczamy go w odpowiednim miejscu. Przed zwierzętami o wyższej wartości lub po zwierzętach o wartości niższej. I tak, nasza karta ląduje na początku, końcu lub gdzieś pomiędzy innymi kartami. Oczywiście, jeśli prawidłowo odgadliśmy. Wyłożenie karty jest równoznaczne z odwróceniem jej na stronę z charakterystykami. Błąd

kosztuje nas odłożenie karty na stos kart odrzuconych i dociągnięcie na rękę następnej. Jest to o tyle istotne, że grę zaczyna się z czterema kartami, a wygrywa, mając ich zero. Ponieważ wraz z każdą prawidłowo położoną kartą ich szereg wydłuża się, każda kolejna runda jest coraz trudniejsza. A przez to oczywiście i bardziej emocjonująca.

W wersji gry o wynalazkach (**Timeline**) mieliśmy tylko jedną zmienną, tutaj mamy ich aż trzy. W połączeniu ze znaczną liczbą kart (110) mnogość kombinacji powinna zapobiec szybkiemu „nauce się” gry. Oczywiście po pewnym czasie orientujemy się, ile żyje dane zwierzę, ale co z tego, skoro właśnie gramy kategorię „długość ciała”. Jeśli jednak kiedykolwiek dojdzie do momentu, w którym poznamy wszystkie cechy zawartych w zestawie zwierząt...

to powinniśmy czuć się dumni. Gra spełniła bowiem swoją edukacyjną rolę! Nie muszę chyba dodawać, jak bardzo tytuł ten zyskuje w kontakcie z dziećmi.

Kolejnym wyzwaniem może być poznanie łacińskich nazw zwierząt, które – a jakże – też znajdują się na kartach. I tak, świstak to Marmota marmota, daniel – Dama dama, puchacz – Bubo bubo, a szympans – Pan troglodytes. Zwierzęta określono także pod względem zagrożenia wyginięciem. Akurat tutaj nasuwa się sporo smutnych refleksji, ale żeby nie było, człowiek też jest nim zagrożony!

To gra, w której – w odróżnieniu od wielu innych – mamy mnóstwo frajdy przez cały czas trwania rozgrywki. Nie mu-

simy bowiem czekać na jej koniec lub konkretne momenty. Tutaj wyłożenie każdej karty zapewnia wiele radości. Co więcej, tyle samo frajdy daje odgadnięcie jakiegoś faktu na temat zwierząt, co pomylenie się. „Królowa mrówka żyje 20 lat?!” albo „Skoro wielbłąd jednogarbny żyje 37, to dwugarbny pewnie tyle samo... Jak to 48?!”.

Wielu z was z pewnością zna **Faunę**. Jeżeli wam się podobala, bierzcie Cardline w ciemno. W zasadzie wiecie, czego się spodziewać. Tyle że tutaj jest prościej, szybciej, zabaw-

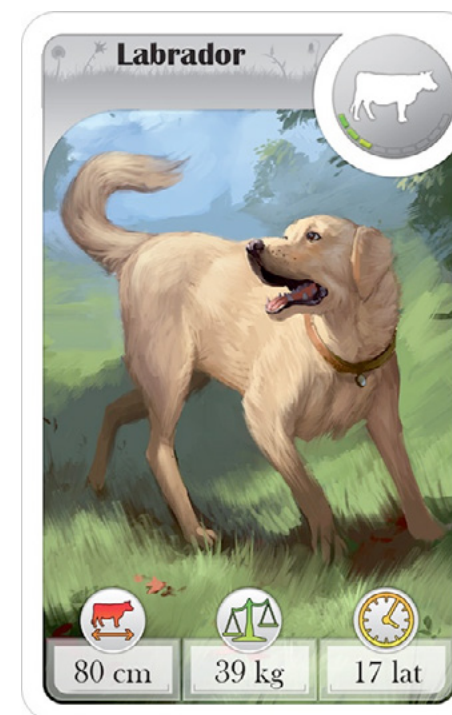
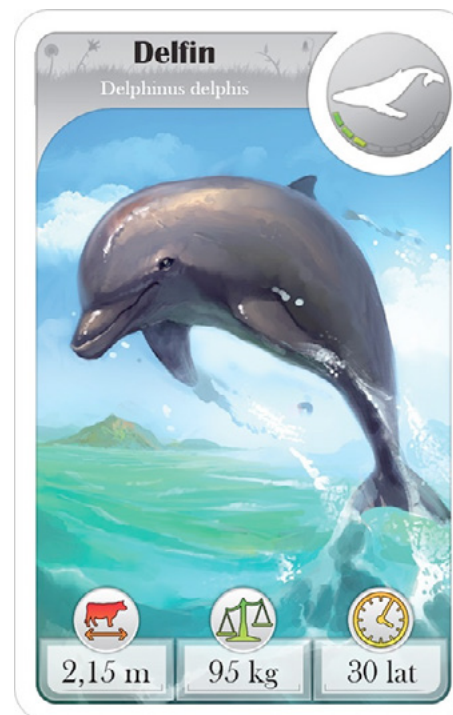


niej i... po prostu lepiej.

Gra jest dosłownie imprezowa. Testowałem ją w warunkach kilkunastoosobowej, dobrze rozkręconej imprezy, w stadium kilku pustych butelek. Konkurencję robiły dwie duże kolumny ze wzmacniaczem. A mimo to wystarczyło otworzyć pudełko, aby uwolnić magię planszówek, jak Dżina z lampy Aladyna.

Gra równie dobrze sprawdzi się w warunkach imprezowych, co piknikowych, szkolnych, komunikacyjnych lub przygodnych. Możemy ją zabrać nawet do samolotu... metalowe pudełko powinno przetrzymać również i katastrofę lotniczą.

Ta gra nie ma zasadniczych wad, bo nie może ich mieć. Może jedynie pozostawiać niedosyt. Trzy zmienne to i tak trzy więcej, niż w protoplaście o wynalazkach, gdzie występują tylko daty. Jednak gra aż się prosi o dodanie długości ciąży, liczby potomstwa i przede wszystkim szybkości poruszania się zwierząt. Pamiętajcie okrągłe kapsle dodawane do czipsów w latach 90., czyli kultowe „tazosy” albo „starfoods”? Krążek oprócz zwierzęcia zawierał informacje o jego wadze, długości życia i właśnie szybkości. Nie lubiłem czipsów, ale kupowałem je, żeby zbierać wszystkie zwierzątka. Do dziś pamiętam ich zapach. Gdyby **Cardline** miał jeszcze tę jedną rzecz, znów poczułbym się jak małałat.



Cardline: Zwierzęta

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 49,95 złotych



• wykonanie i ilustracje,
• prostota zasad,
• frajda i wiedza płynące z rozgrywki.

• „tylko” trzy zmienne.

Paolo Cecchetto, Daniele Tascini e Simone Luciani

DUNGEON Bazaar

TEMAT
TANIO
PRZEHANDLOWANY

Dungeon Bazar to gra włoskiego wydawnictwa Cranio Creations, zaprojektowana przez trio w składzie: Paolo Cecchetto, Simone Luciani i Daniele Tascini. Swoja premierę miała na ostatnich targach w Essen, jednak moją uwagę przyciągnęła już dużo wcześniej. Przez długi czas promowana jako **Adventures Bazar** (zmiany nazwy dokonano niemalże w ostatniej chwili), znalazła się nawet na mojej prywatnej liście najciekawiej zapowiadających się nowości SPIEL 2014, którą przeczytać mogliście w 84 numerze *Rebel Timesa*. Przyszedł wreszcie czas sprawdzić, czy spełniła ona pokładane w niej nadzieje.

Na początek krótko o wykonaniu – sporych rozmiarów pudło prezentuje się bardzo dobrze, ze względu na ładne logo gry i świetną ilustrację okładkową, utrzymaną w komiksowo-humorystycznym tonie. Sama gra ma być parodią stereotypów znanych z innych tytułów fantasy i już przed jej otwarciem zostajemy wkręcani w ów klimat. To dobry znak. Niestety trochę słabiej jest w środku – 112 kart, kilkadziesiąt żetonów, garść drewnianych znaczników w pięciu kolorach i 10 nieco zbyt małych kafelków planszy można było spokojnie zmieścić w dużo mniejszym opakowaniu. Dodatkowo ilustracja z okładki pozostaje najlepszą w całej grze. Poziom grafik na komponentach jest bardzo nierówny i naprawdę fajnym obrazkom z żetonów Kupców lub Księgowego towarzyszą zupełnie przeciętne i nijakie karty Ekwipunku oraz Bohaterów. Losowo rozkładane przed grą kafelki tworzące planszę, choć są wydu-

rowane na całkiem dobrej jakości materiale, graficznie też nie powalają na kolana, a elementy drewniane i większość żetonów prezentuje poziom po prostu standardowy, jak na współczesne gry planszowe. Kolejnym elementem Dungeon Bazar, do którego doskonale pasuje określenie „nierówny” jest instrukcja. Na marginesach znajdziemy komiczne, bardzo dobrze napisane fabularne wstawki, jednak to, co w instrukcji do gry planszowej najważniejsze, czyli prezentacja zasad, pozostawia już wiele do życzenia. Reguły opisane są po angielsku dość mętnie, a o niektórych problematycznych kwestiach nie wspomniano w ogóle, jakby nie przewidując możliwości ich zaistnienia podczas rozgrywki. Przykłady są liczne, ale na ogół dotyczą sytuacji oczywistych i stają się przez to zwyczajnie niepotrzebne. Kiepskiego wrażenia dotyczącego wykonania gry dopełnia fakt, że



w jej pierwszym nakładzie drukarnia pomyliła rewersy dwóch talii kart. To niedociągnięcie nie wpływa znacząco na samą rozgrywkę, ale doskonale oddaje pośpiech, w jakim **Dungeon Bazar** był przygoto-

wywany. Wystarczy przypomnieć, że świeżo wyprodukowane egzemplarze wysłane były z drukarni bezpośrednio na stoisko Cranio Creations w Essen, a autorzy i wydawcy rozfoliowujący pierwsze sztuki wydawali się tak samo zaskoczeni błędem, jak gracze.

W kwestii wykonania nie obyło się więc bez wpadek, ale może dalej jest już jednak lepiej? I tak, i nie. Grze należy się zdecydowany plus za pomysł i podejście do tematyki. Akcja rozgrywa

się w miasteczku Mercatorius, słynącym z ukrytego w pobliskiej jaskini wielkiego skarbu, którego strzeże równie wielki smok. Zaraz, gdzie tu jakkolwiek oryginalność? Ile to już gier fantasy opowiadało historie bohaterów walczących ze smokami? Otóż to – zbyt wiele. **Dungeon Bazar** zupełnie odwraca perspektywę i kpi z utartych stereotypów. Uczestnicy zabawy, w liczbie od dwóch do pięciu, wcielają się w role początkujących kupców-stażystów, którzy ubiegają się o posadę w kompanii handlowej pod nazwą Dragonspeed. Czym handlują? Ekwipunkiem dla dzielnych herosów przybyszających do Mercatorius, aby zgładzić smoka. Haczyk tkwi w tym, że złowroga bestia wcale nie jest tak trudna do zabicia, jak głoszą legendy, a poza tym sprawuje też funkcję... szefa kompanii, który dba o to, żeby nic złego nie stało się jemu samemu, jego potomstwu oraz, przede wszystkim, skarbowi. Bohaterscy wojownicy zaopatrują się więc na straganach naszych kupców w wadliwy sprzęt, a po każdym sezonie polowań na smoki handlarze schodzą do podziemi, by przeszukać truchła, odzyskać towar i po lekkim liftingu sprzedać go ponownie kolejnym herosom. A potem jeszcze raz, i jeszcze... Biznes się kręci, miasteczko prosperuje, smok jest cały i zdrowy, a wszyscy są zadowoleni. Pomysł na fabułę jest po prostu świetny.

Gdyby w grach planszowych liczyła się wyłącznie tematyka, **Dungeon Bazar** zasługiwałby na bardzo wysoką ocenę. Niestety jest jeszcze mechanika i emocje podczas rozgrywki, a tutaj produkt Cranio Creations wypada bardzo słabo. Gra trwa około godziny i podzielona jest na trzy sezony, a każdy z nich składa się z sześciu faz. W pierwszej, w miasteczku pojawiają się nowi herosi, których liczba zależna jest od liczby graczy, w drugiej następuje licytacja monetami o znacznik pierwszego gracza, a w najważniejszej, trzeciej, wreszcie wchodzimy do podziemi. W swojej rundzie gracz może wykonać do trzech akcji, a ich rodzajów dostępnych jest aż siedem. Przede wszystkim, możemy poruszyć pionek Kupca pomiędzy pomieszczeniami, jeśli są ze sobą połączone, otworzyć zamknięte drzwi, zostawić w pomieszczeniu swoich podwładnych – gobliny, które wyniosą dla nas sprzęt na górę, zebrać znajdujący się w pomieszczeniu żeton przysługi lub skorzystać z pomocy smoka i natychmiast

otrzymać prawo do wykonania dwóch akcji, w zamian za wydanie tegoż właśnie żetonu. Ponadto gra pozwala wykonać jedną z trzech akcji specjalnych, związanych z konkretnymi lokacjami na planszy: przekupić Księgowego, aby zyskać dodatkowe monety, wynająć Ogra, który liczy się jak dwa gobliny i wreszcie odprowadzić do domu zagubionego w lochu smoczego malucha o wdzięcznym imieniu Cloudy, co szef nagradza monetami i przysługami. Gdy wszyscy kupcy zostawią już w jaskini swoje gobliny, a sami powrócą do miasteczka, rozpoczyna się faza przyznawania nagród. W większości pomieszczeń umieszczone są talie kart Czarów lub Ekwipunku, wartego odpowiednią liczbę monet i podzielonego na kategorie, takie jak broń do walki wręcz, broń strzelecka, pancerze, magiczne eliksiry itp. Z każdej talii dociąga się karty w liczbie równej, liczbie graczy posiadających w danym pomieszczeniu jakiegokolwiek gobliny plus jedną. Uczestnik, który ma w lokacji najwięcej goblinów, ma prawo do wybrania jednej karty jako pierwszy (w sekrecie przed innymi graczami), potem wyboru dokonuje kolejny itd. Kiedy każdy kupiec pobrał przysługujące mu towary, następuje faza sprzedaży. Herosi przybywają do Mercatorius z określoną sumą pieniędzy i listą zakupów, uszeregowaną według typów ekwipunku, na jakich najbardziej im zależy. I tak, bohater szukający przede wszystkim lekkiej zbroi kupi najtańszą z oferowanych mu przez graczy kart tego rodzaju. Jeśli na drugim miejscu jego listy znajdują się eliksiry, ponownie zaopatrzy się w najtańszy z dostępnych, o ile wciąż wystarczy mu monet itd. W przypadku, gdy gracz posiada towar poszukiwany przez herosa, ale temu nie starczy już pieniędzy, można zdecydować się na upust i sprzedać przedmiot za mniejszą cenę. Po zakończeniu zakupów następuje krótka faza końca sezonu przygotowująca grę do rozpoczęcia kolejnego. W ten sposób rozgrywa się trzy sezony, a zwycięzcą zostaje gracz posiadający na zakończenie partii najwięcej monet.

Zasady nie są zbyt skomplikowane i nie porażają przesadną oryginalnością, jednak jest w tej grze kilka w miarę ciekawych mechanizmów. Do wyróżniających się należy na pewno fakt, że choć dziewięć kafli stanowiących plan jaskini pozostaje przez całą grę w tym samym układzie, to co sezon losowo zmienia

się położenie dziesiątego, czyli wejścia. Sprawia to, że raz opracowana optymalna ścieżka przejścia po kolejnych pomieszczeniach nie zadziała za każdym razem. Podoba mi się też pomysł na rozwiązanie sprzedaży ekwipunku bohaterom. Słabiej prezentują się czary, których efekty wydają się mało ciekawe, a dokładne zasady ich stosowania nie zostały opisane w instrukcji w klarowny i szczegółowy sposób, dość często mogą się więc pojawiać sytuacje sporne. **Dungeon Bazar** ma ponadto jeden bardzo poważny problem. Mechanicznie wszystko się tu zębia i choć nie powala na kolana, to ma nawet prawo działać, pomijając kilka dziwnych reguł i drobne nielogiczności (np. jedną z dostępnych talii Ekwipunku są zwierzęta – niby jak po całym sezonie w zamieszkałej przez smoka jaskini odnaleźć można żywego ptaka lub kota?), ale niestety całość nie dostarcza zbyt wielu emocji. Napiszę wprost – znad stołu przez godzinę wieje nudą. Co rundę robimy to samo, a dodatkowo bardzo często sprawdzamy w instrukcji, czy aby na pewno robimy to dobrze (naprawdę jest tak kiepsko napisana). Klimat, tak pieczołowicie budowany przez tło fabularne, szybko pryska i zostaje nam tylko przesuwanie drewnianych pionków po planszy, ciągnięcie kart i wymiana ich na monety. Mechanika nie zachwyca, jest co najwyżej poprawna i nie pozwala zapomnieć o fackie, że zero jest w tej grze humoru, zero spodziewanej zabawy konwencją i po prostu zero jakiegokolwiek rozrywki.

Cranio Creations to wydawca, którego mogę określić tym samym mianem, co poziom ilustracji w **Dungeon Bazar** – nierówny. Z jednej strony Włosi mają w swoim portfolio na przykład świetny **Steam Park**, z drugiej zaś kompletne niewypały, jak choćby **Like! The Social Game** – lekką, w założeniu imprezową, satyrę na życie portali społecznościowych, która jest kolejnym przykładem na zmarnowanie potencjału świetnego tematu przez nudną jak flaki z olejem rozgrywkę. Choć **Dungeon Bazar** nie jest aż tak fatalny, jak ten ostatni tytuł, plasuje się niestety niebezpiecznie blisko. Jak widać, sam pomysł na grę to nie wszystko, zwłaszcza jeśli z fajnym tematem nie idzie w parze emocjonująca rozgrywka. Szkoda, bo przed SPIEL obiecywałem sobie po tym produkcie wiele, a dostałem solidnego kandydata do tytułu rozczarowania roku.

Dungeon Bazar
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 60 minut
Cena: ok. 140 złotych

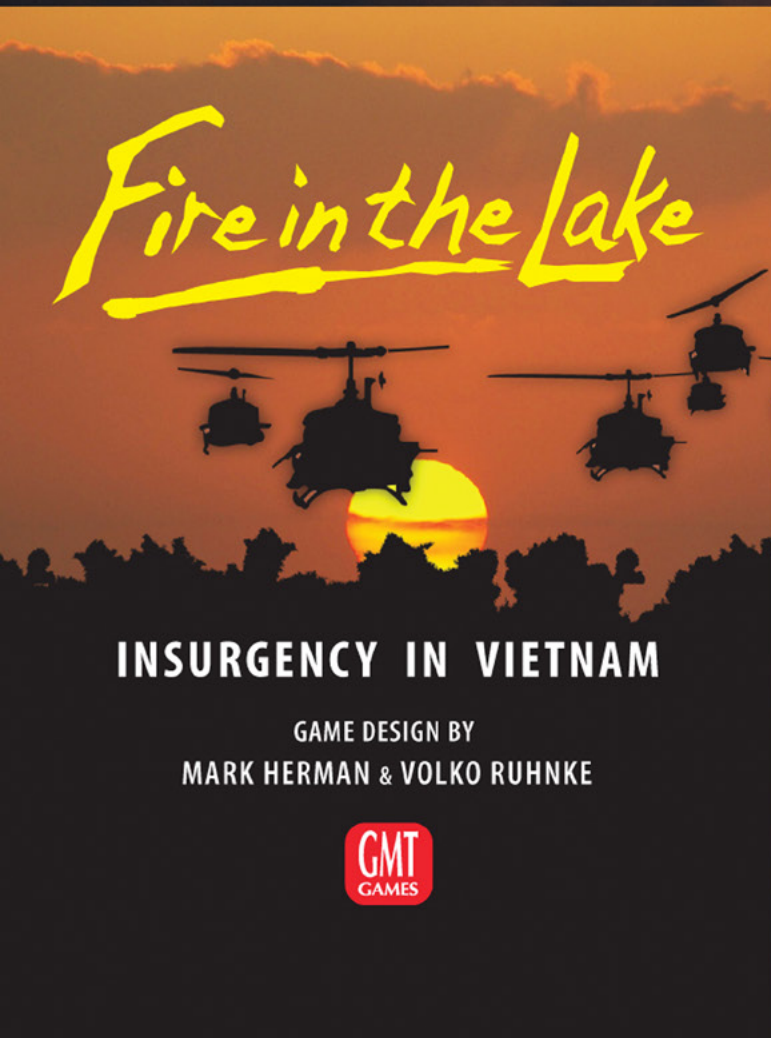


- pomysł na tematykę,
- humor w instrukcji,
- zmieniające się miejsce wejścia do jaskini smoka.



- nierówny poziom ilustracji,
- słabo napisana instrukcja,
- nuda i brak emocji,
- zmarnowany potencjał ciekawego tematu.

Uwielbiam zapach napalmu o poranku



Amerykańska Centralna Agencja Wywiadowcza szkoli swoich pracowników między innymi za pomocą gier symulujących konflikty zapalne w różnych częściach świata. Volko Ruhnke jest jednym z twórców wspomnianych symulacji. Swoje doświadczenia wykorzystuje też, projektując gry strategiczne publikowane przez GMT Games. W ubiegłym roku ukazała się czwarta część serii COIN (COunterINsurgencies, czyli siły walczące z buntownikami) – Fire in the Lake, osadzona w realiach wojny wietnamskiej. Czy warto w nią zagrać?

Ciężkie, bardzo solidnie wykonane pudło ozdobione jest klimatyczną grafiką amerykańskich śmigłowców Huey przelatujących nad dżunglą na tle zachodzącego słońca. Już pierwszy kontakt z grą przywodzi na myśl skojarzenia z Plutonem lub Czasem Apokalipsy. Wewnątrz znaleźć

można genialnie zaprojektowaną, bardzo czytelną planszę prezentującą terytorium Republiki Wietnamu (południe, o kontrolę, nad którym toczyć się będzie batalia), fragment Demokratycznej Republiki Wietnamu (komunistyczna północ) oraz tzw. szlak Ho-Chi-Minha, czyli Laos i Kambodżę (przez które armia północnowietnamska przerzucała swoje wojska na południe). Siły poszczególnych frakcji (partyzantka/siły specjalne, regularne wojsko, policja oraz bazy wojskowe) reprezentowane są przez kolorowe drewniane znaczniki w różnych kształtach. Kontrola nad obszarami oraz poparcie dla sił koalicji lub rebeliantów oznaczane są za pomocą żetonów. Dodatkowo wraz z grą otrzymujemy talię kart zdarzeń i przewrotów, cztery ściągawki opisujące akcje frakcji i dwie książeczki z zasadami oraz przykładową rozgrywką, a także uwagami projektantów.

Podczas rozgrywki dostępne są cztery asymetryczne frakcje:

1. **USA (siły antyrebelianckie)** – siły armii amerykańskiej starające się ustabilizować sytuację w południowym Wietnamie przy jak najmniejszym udziale własnym. Jest to bardzo mobilna frakcja dysponująca najlepszymi jednostkami. Niestety, jeśli chce wygrać, musi w pewnym momencie rozpocząć wycofywanie swoich jednostek poza planszę. Punkty zwycięstwa uzależnione są od poparcia dla sił koalicji na południu oraz od liczby jednostek USA niebiorących udziału w konflikcie.

2. **ARVN (siły antyrebelianckie)** – armia i policja Republiki Wietnamu. Dysponuje dużą liczbą jednostek, które jednakże mają słabe morale i mogą być przejmowane przez Wietkong. Struktury państwowe są przeżarte korupcją, więc gracz ARVN otrzymuje punkty zwycięstwa za tereny kontrolowane przez siły antyrebelianckie oraz za ilość środków zdefraudowanych z pomocy amerykańskiej.

3. **NVA (rebelianci)** – armia Demokratycznej Republiki Wietnamu. Najliczniejsza z frakcji, ale równocześnie dysponująca stosunkowo kiepskiej jakości wojskiem. Z reguły przez pierwszą część rozgrywki jest dość pasywna i skupia się głównie na mobilizacji wojsk oraz ich przemieszczaniu wzdłuż szlaku Ho-Chi-Minha, aby w odpowiednim momencie przeprowadzić masową inwazję. Jej zwycięstwo zależy od liczby wystawionych baz wojskowych oraz zdobyczy terytorialnych.

4. **VC (rebelianci)** – komunistyczna partyzantka Wietkongu działająca na terenach Republiki Wietnamu. Jak na tego typu frakcję przystało, jej siłą są ataki z zaskoczenia oraz sianie terroru, aby zmniejszyć poparcie dla sił koalicji. Punkty zwycięstwa VC zależą od nastrojów ludności oraz liczby wystawionych baz szkoleniowych.

Udział w rozgrywce może brać od zera (sic!) do czterech graczy. W przypadku maksymalnej ich liczby każdy kontroluje jedną z frakcji. Przy mniejszej liczbie, uczestnicy mogą grać więcej niż jedną frakcją po tej samej stronie konfliktu lub jej prowadzenie powierzyć botowi, który działa na bazie specjalnie rozpisanymi algorytmów. W odróżnieniu od poprzednich części z serii **COIN**, każda z frakcji może być kontrolowana przez bota. Co

więcej – możliwa jest również symulacja konfliktu przy udziale czterech botów!

Rozgrywka napędzana jest za pomocą talii zdarzeń, która określa kolejność graczy. Aktywność określana jest na zasadzie rotacji – dwie frakcje, które podjęły działania w turze będą wyłączony z udziału w kolejnej. Na kartach znaleźć można opis dwóch specjalnych wydarzeń – dla strony rebeliantów i koalicji – które wprowadzają nowe możliwości lub zmieniają na określony czas niektóre z obowiązujących zasad.

Przed rozpoczęciem rozgrywki talia zdarzeń dzielona jest na równe części, w które wtasowywane są trzy do sześciu kart przewrotów. Gdy w grze pojawia się karta tego typu, następuje specjalna tura – to właśnie wtedy liczba zdobytych punktów porównywana jest z progiem zwycięstwa (każda frakcja ma próg ustalony na indywidualnym poziomie). Dodatkowo tylko w tym momencie armia USA może wprowadzać i wycofać ograniczoną ilość swoich wojsk. Odsłonięcie i rozegranie ostatniej karty przewrotu równoznaczne jest z zakończeniem gry.

Fire in the Lake to głęboka, ciężka strategia wojenna. Niech nie zmyli was pozorny podział na dwa stronnictwa o wspólnych celach. W tej grze wszyscy grają przeciwko wszystkim. Wśród dostępnych akcji znajdują się również takie, które przeszkadzają „sojusznikom” w osiągnięciu zwycięstwa.

Dzięki zastosowaniu talii zdarzeń, którą można „składać” z dostępnych kart, każda rozgrywka jest praktycznie niepowtarzalna. Na wpół losowe rozmieszczenie kart przewrotów wprowadza dodatkową niewiadomą. W jednej z rozgrywek, w których brałem udział, w talii znajdowało się 27 kart (w tym trzy przewroty). Pierwszy z nich nastąpił już w trzeciej turze, co pozwoliło na wprowadzenie dużej liczby sił amerykańskich. Drugi pojawił się jako dziesiąta karta i wymusił na USA podjęcie ciężkiej decyzji – drastyczną redukcję swoich jednostek na resztę gry i utrzymanie szans na zwycięstwo lub kontrolowanie sytuacji i pewną przegraną. Rozgrywka w **Fire in the Lake** pełna jest tego typu ciężkich decyzji, które

kształtują rozwój sytuacji na planszy.

Równocześnie ta sama mnogość opcji potrafi przerazić, zwłaszcza przy pierwszym kontakcie z grą. Dlatego warto uważnie przestudiować zasady, przeanalizować przykładową rozgrywkę opisaną w instrukcji i rozegrać samemu jedną lub więcej partii, kontrolując wszystkie cztery frakcje (co potrafi być niesia-



mowicie satysfakcjonujące). Dopiero wtedy można zasiąść do tłumaczenia zasad znajomym lub rozgrywki z botami (które są mordercze i skuteczne niczym Skynet). Podczas gry ze znajo-

mymi świetnie sprawdzają się ściągawki dostępnych akcji zapewnione przez autorów gry.

Księgi zasad są napisane jasno i klarownie. Poza wspomnianą wyżej przykładową rozgrywką, znaleźć w nich można również poradniki dla poszczególnych frakcji i objaśnienia kart zdarzeń, wraz ze wskazówkami ich zastosowania i tłem historycznym. Dodatkowe informacje od projektantów dają ciekawy wgląd w proces projektowania gry.

Konfigurowalność **Fire in the Lake** stoi na bardzo wysokim poziomie. W instrukcji dostępne są trzy scenariusze (krótki potrafi zająć około trzech godzin, na długi wypada zarezerwować już od sześciu wzyź). W żadnej partii nie uświadczymy również wszystkich kart zdarzeń – zawsze dostępna jest jedynie losowa ich część. Karty te są podzielone na trzy okresy historyczne. W danej rozgrywce możemy wykorzystać karty z jednego lub więcej okresów i ułożyć je chronologicznie lub losowo. Wszystko to sprawia, że regrywalność **Fire in the Lake** stoi na idealnym, bardzo wysokim poziomie.

Na koniec warto wspomnieć o paru wadach tej produkcji. Największymi są: stopień skomplikowania zasad, mnogość opcji oraz czas potrzebny do rozegrania nawet najkrótszego scenariusza. Z tego względu znalezienie chętnych współgraczy może być dość ciężkie. Dodatkowo potrzeba przynajmniej dwóch-trzech partii jedną frakcją, aby dostrzec jej smaczki i wypracować skuteczną strategię.

Kosmicznie wysoka regrywalność, świetny sposób prezentacji tematyki, głębia strategii oraz ciągłe stawanie graczy przed trudnymi wyborami sprawiają, że **Fire in the Lake** to zdecydowanie najbardziej rozwinięta gra z serii **COIN**. Przy okazji jest to również jedna z dwóch gier, które na BoardGameGeek otrzymały ode mnie ocenę 10/10. Niezapomniane godziny spędzone nad planszą sprawiają, że z nadzieją oczekuję kolejnej pozycji autorstwa Volko Ruhnke, **Falling Sky**, przedstawiającej rewoltę Galów przeciw panowaniu Juliusza Cezara.

Fire in the Lake

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk

Liczba graczy: 1-4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: od 150 minut

Cena: 299,95 złotych



- wysoka regrywalność,
- świetny klimat,
- asymetryczne frakcje,
- trudne wybory,
- nieprzewidywalność rozgrywki,
- mnóstwo opcji konfiguracji.



- stopień komplikacji zasad,
- długi czas rozgrywki.

GRAMY - Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi

Fotorelacja

W dniach 16-17 maja odbyła się w Gdyni wiosenna edycja Trójmiejskich Spotkań z Grami Planszowymi, czyli GRAMY. Przez dwa dni 2000 osób siedziało przy stołach z grami planszowymi i doskonale się bawiło. Program imprezy był po brzegi wypełniony atrakcjami i w sumie odbyło się aż 12 turniejów, między innymi w Pandemii, Corner, Metropolię, Potwory w Tokio i Megawojowników. Oczywiście nie zabrakło również Eliminacji do Mistrzostw Polski w Splendor, a pod koniec każdego dnia odbywała się tradycyjna loteria z wypasionymi nagrodami. Innymi słowy - działo się, i to ile!

Poniżej prezentujemy wam krótką fotorelację z tego wydarzenia i czekamy na Was w listopadzie, w Gdańsku. Gracie? My będziemy grać na pewno!



1.

Po przebrnięciu przez akredytację osołomił nas ogrom Gdynia Areny...



2.

...szybko okazało się jednak, że nasi tu byli...



3. ...i mieli całkiem niezły koncept na rozkręcenie imprezy...



5. ...aby, jak to w portach bywa, zaokrętować ich na statek kupiecki...



4. ...najpierw przewieźli chętnych ekspresową koleją...



6. ...płynący przez morza pełne fascynujących głębin...



7. ...okręt dotarł po wielu dniach żeglugi do gorących pustynnych krain...



9. ...na szczęście bezpieczne miejsca też tam były...



8. ...pełnych potężnych wojowników i innych zagrożeń...



10. ...mogliśmy więc poczekać na statek powrotny, tym razem płynący przez północne krainy...



11. ... i zawiąć do rodzimego portu...



12. ...z uśmiechami na ustach.

ZAPRASZAMY!

GRAMY

Trójmiejskie Spotkania z Gami Planszowymi

EDYCJA - JESIEŃ 2015

WWW.FESTIWALGRAMY.COM



Walczyć każdy może...

Każdy chciałby wyjść kiedyś na arenę i zostać ulubieńcem tłumów. Oczywiście pozostaje jeszcze ten nieprzyjemny obowiązek walki i zapewne zebrania kilku ciosów na twarz. Tego nie lubi nikt. Dlatego z taką przyjemnością siadamy do planszówek, które pozwalają nam wcielić się w wojowników lub gladiatorów potykających się na arenie.



Jedną z takich gier jest **Ultimate Warriorz** z 2011 roku. Oryginalnie wydała tę grę firma Matagot, natomiast w tym roku polską wersję językową wydał Rebel.pl, umieszczając na pudełku tytuł Megawojownicy.



Megawojownicy to dość szybka gra dla od 2 do 8 osób, w której grający wcielają się w walczących o miano najdzielniejszego wśród plemion. Postaci są najróżniejsze. Od małego grubaska, który ponoć jest kucharzem, przez samuraja, goblina i lwa, aż po wielkiego smoka. Jak więc widać, jest bardzo różnorodnie. Co istotne, postacie są przedstawione w bardzo kreskówkowy sposób, dzięki czemu można było zjechać z ograniczeniem wieku do zaledwie ośmiu lat.

Każda z postaci ma swoją tekturową figurkę, karty walki, punkty życia i znacznik Szczęśliwego Czarar. Przed walką każdy gracz wybiera swojego wojownika i ustawia go na niewielkiej arenie, która mieści się na spodzie pudełka. To bardzo fajne rozwiązanie – zwłaszcza, że dorzucono cztery tekturowe elementy „do-

bień”, które umieszcza się wokół areny, przez co wygląda ona niezwykle okazale.

Wybór postaci ma wpływ na kilka rzeczy. Przede wszystkim są one zróżnicowane pod kątem wielkości, a co zatem idzie i żywotności. Największy wojownik, czyli smok Draconidas, ma aż 16 punktów życia. Z kolei najmniejszy, kuchcik-muszkietier o imieniu Aramistrz ma ich tylko 5. „Hola, moment”, zakrzykniecie pewnie. „Gdzie tu balans, jak jeden wojownik ma trzy razy tyle punktów życia, co inny”. Spokojnie, balans pojawia się w postaci obrony. Tych większych wojowników łatwo jest trafić i zranić, podczas gdy ci mniejsi to dość zwinne bestie i trzeba się nieźle napocić, żeby zabrać im punkty zdrowia.

Kiedy wojownicy są już wybrani i stoją na planszy, czas zacząć walkę. Każdy z graczy ma na rękę 8 kart walki. Na kartach znajdują się informacje potrzebne do rozegrania rundy danego wojownika. Każdy kartonik posiada inicjatywę, informację o liczbie punktów ruchu, liczbie kostek ataku wręcz, liczbie kostek ataku dystansowego, obronie, a także ewentualną zdolność specjalną.

Na początku rundy każdy gracz wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą. Następnie wybrana osoba odlicza od 8 do 1 (takie są wartości inicjatywy kart walki). Gracz, którego inicjatywa została ogłoszona, odkrywa swoją kartę i wykonuje akcje do niej przypisane. Co ciekawe, wykonuje tylko te, które może wykonać, ale robi to w dowolnej kolejności, nie zważając na kolejność zapisu na karcie.

Wybór odpowiedniej karty i próba przewidzenia, co zrobią inni może być kluczowa w tej grze, zwłaszcza przy większej liczbie graczy. Arena jest mała i w zasadzie nie ma tu możliwości

schowania się przed atakiem. Zawsze jest się w zasięgu ataku dystansowego i zwykle jest się też w zasięgu ruchu innych postaci.

Ataki są przeprowadzane w bardzo prosty sposób. Gracz bierze tyle kostek sześciennych, ile wartości ma dany atak na wybranej karcie. Następnie rzuca nimi i porównuje wyniki



z obroną przeciwnika. Każda kość, na której wypadła wartość równa lub większa obronie, skutkuje trafieniem i odebraniem punktów życia przeciwnikowi. Bardzo proste, a zarazem bardzo skuteczne rozwiązanie.

Oczywiście bicie pozostałych wojowników jest bardzo ważne (generalnie to danie główne tej zabawy), ponieważ grę można wygrać tylko na dwa sposoby. Najbardziej oczywistym jest pozostanie jedynym stojącym na nogach wojownikiem przed upływem siódmej rundy. W takim przypadku zwycięstwo jest automatyczne. Jeśli jednak na końcu rundy numer siedem, na arenie stoi więcej niż jeden wojownik, trzeba policzyć punkty. Punktami zwycięstwa są oczywiście punkty życia odebrane przeciwnikom. Co ciekawe, pierwszy PŻ, jaki zabierzemy dowolnej postaci, wart jest 3 punkty zwycięstwa (każdy wojownik ma jeden większy żeton życia, który oddaje jako pierwszy), a kolejne już normalnie, czyli po jednym punkcie. Ewentualne

remisy rozstrzygane są poprzez porównanie liczby pokonanych przeciwników.

Megawojownicy to bardzo przyjemna gra. Szybka, z dużą dozą negatywnej interakcji. Ale ta negatywna interakcja nie boli aż tak bardzo, ponieważ nie jest z gatunku tych złośliwych. Tu po prostu musimy walczyć i o ile czasem można wybrać cel, o tyle często cel po prostu sam się nam nawinie pod rękę. Według mnie jest to świetny tytuł do tego, aby nauczyć młodszego gracza, że w planszówce czasem ktoś nam złoí skórę i trzeba umieć przegrywać. Do tego styl graficzny jest bardzo „łagodny”. Nie ma tu krwi lub widocznych obrażeń. Na kartach walki pokazane są jedynie ciosy wyprowadzane przez naszego wojownika, ale nie pokazano, jak lądują one na czyjejs twarzy. Do tego, jak już wcześniej wspominałem, postaci są bardzo kreskówkowe. Oczywiście Draconidas, minotaur Sorgo lub inni wojownicy wyglądają groźnie, ale również i przystępnie dla młodszego gracza.

Bardzo chętnie rozłożę **Megawojowników** i zagram partyjkę lub dwie, gdy poproszą mnie o to dzieciaki. Pytanie, czy równie chętnie rozłożę ich w towarzystwie graczy, którzy mają już na karku cięższe tytuły? Raczej tak, bo **Megawojownicy** to dość przyjemny filler. Można przewietrzyć przy nim umysł, nadal pozostając w klimacie prania się po twarzach. No i można do niego usiąść aż w 8 osób.

Innymi słowy, polecam.

Megawojownicy

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 8 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 99,95 złotych



- wykonanie i grafika,
- negatywna interakcja bez złośliwości,
- szybka do nauczenia, szybka do zagrania.



- spory chaos przy maksymalnej liczbie graczy.

Magic był dla mnie zawsze tą wymarzoną pracą

Z Tomaszem Jędruszkim rozmawiał Arkady Saulski



Będziesz pierwszym rozmówcą, któremu zadam tak zwane sentymentalne pytanie – ostatni raz rozmawialiśmy sześć lat temu. Co się zmieniło od tamtej pory w Twojej pracy?

To straszne, ale chyba nic się nie zmieniło. Dalej jestem takim samym nudziarzem, całymi dniami opowiadającym o rysowaniu i malowaniu. Tyle, że mam więcej siwych włosów i większe dzieci... No tak, tutaj się dużo zmieniło. Kiedy rozmawialiśmy ostatnim razem, nie miałem jeszcze córki (śmiech).

Od dłuższego czasu malujesz dla Wizards of the Coast. To chyba marzenie każdego grafika pracującego w branży gier bez prądu. Jak wygląda praca dla nich?

Jak wiesz, jestem, a raczej byłem, zagorzałym fanem piłki nożnej. Już mi trochę przeszło, po oszalałymi sukcesach naszych drużyn w pucharach (a w zasadzie ich kibiców). Został mi jednak nawyk do piłkarskich porównań – które, o dziwo, świetnie pasują do freelancerskiej roboty. Idąc tym tropem,

powiem że Wizards to takie jakby UEFA, które ma swój puchar Europy będący przedśmionkiem do Ligi Mistrzów albo turniejem pocieszenia dla tych, co z tego drugiego odpadli. No i mają ten właściwy turniej, czyli Ligę Mistrzów za grę, w której każdy szanujący się właściciel klubu dalby się pociąć i posypać solą. I tutaj mamy taki turniej pocieszenia albo pierwsze koty za płuty, czyli **D&D**, a potem mamy tak zwany real deal, czyli **Magic: The Gathering**.

Na czym polega sukces tej gry? Nie wiem, sam kiedyś próbowałem grać, ale brakło mi czasu, szybko okazało się bowiem, że aby grać na poziomie turniejowym, trzeba poświęcić na to prawie wszystko. Na czym polega prestiż pracy przy **Magicu**? Tutaj mam już jakieś swoje spostrzeżenia. Zaczniemy od podejścia firmy do artystów – są oni traktowani jak... gwiazdy. Osobiście nigdy nie słyszałem, żeby ktoś narzekał na pracę w Wizards, na przykład na opóźnienia w płatnościach... Wizards płaci i zapewni ci wszystko, tak żebyś nie musiał się już o nic martwić, tylko... grać i zdobywać gole (śmiech).

Zauważ, że nie użyłem wyświechtanego już określenia „płaci i wymaga”... Wizards nie wymaga i to jest chyba drugi klucz do sukcesu. Nigdy, a pracuje tam już 5 lat, nikt nie kazał mi poprawiać detali albo dorysować ich tam, gdzie nie było takiej potrzeby. Pamiętajmy, że ilustracja na karcie ma ledwie 52x38mm, to wielkość w zasadzie pudełka zapalek... Dyrektor artystyczny zwraca uwagę przede wszystkim na to, czy ilustracja będzie czytelna w takim formacie, więc kluczem jest tutaj kompozycja, światło, paleta. Już na takiej miniaturce gracz musi być w stanie odczytać mechanikę karty, czyli – mówiąc innym słowem – to, „co karta robi”. Jest to bardzo trudne, bo o ile robimy

kartę typu token albo land i w opisie doń jest „zombie” albo „góry” to sprawa jest dość prosta. Wystarczy tak zróżnicować paletę, żeby te góry odcięły się od reszty krajobrazu i były czytelne na karcie. Ale jeśli ma się do zrobienia kartę pod tytułem: „cieniste olśnienie”, postać zrobiona z półcienia, emanująca w magicznej mgle, w epickiej pozie? Jak to w ogóle ugryźć, co to ma być? I jeszcze istotniejsze: jak to pokazać w czytelny sposób na czymś tak małym, jak pudełko od zapalek...

Są to bardzo trudne rzeczy i nie bez powodu użyłem tego porównania z Ligą Mistrzów. Przy Magicu pracują rzeczywiście najlepsi, czasami nawet nie najlepsi technicznie, ale świetnie radzący sobie z wymyślaniem tych kompozycji z czytelnością kart, a to jest w tej robocie kluczowe. Prawdziwym mistrzem w tej dziedzinie jest na przykład mój kolega Sławek Maniak. Jego ilustracje są tak proste, tak czytelne, jednocześnie jest tak świetnie dobrana paleta i ustawione światła, że gracze nie mają żadnego problemu z ich odczytaniem. Oczywiście w drugim kanale ilustracje te niosą całą masę informacji, szczegółów i po prostu urody, ale nigdy te rzeczy nie przytłumiają tego pierwszego odczytu karty i o to właśnie w tej robocie chodzi.

Tak więc dyrektor artystyczny odwala tutaj ogromną robotę, tak przygotowując opisy zleceń, żeby artyści nie błądzili i nie wymyślali jakichś głupot, tylko robili konkretne rzeczy, przydatne później w grze. Do każdego setu kart przygotowana jest książka „przewodnik po stylach”, gdzie mamy wszystkie informacje od opisu świata, szkiców, postaci, ras, lokacji, przedmiotów, aż po kompletne ilustracje wprowadzające w klimat i nastrój nowego tematu. Każde zlecenie na ilustracje podzielone jest na takie punkty jak: kolor karty, bo to jest bardzo ważne ze względu

na istniejące w grze pięć kolorów, nastrój, czyli jakie wrażenie powinien mieć gracz, patrząc na kartę, skupienie – czyli na co powinna być skierowana kompozycja i wreszcie opis samej sceny, co się na niej konkretnie dzieje albo może się dziać, ponieważ jak już wcześniej wspominałem Wizzardzi nigdy nie naciskali w tym kierunku. Jeśli masz lepszy pomysł na pokazanie tej mechaniki, to nawet lepiej. Na koniec to wszystko ma swój ID, czyli unikalny numer dla ilustracji (nie ma więc mowy o tym, żeby ktoś się gdzieś pomylił), roboczy tytuł i odnośniki do „przewodniku po stylach”, żeby nie było żadnego rysowania smoków z łuskami, jeśli mamy w tym secie tylko smoki z piórami itp.

Idzie to na tyle dobrze, że rzadko zdarzają się jakieś „grubsze” uwagi w informacji zwrotnej do szkiców i najczęściej są to drobne zmiany kompozycji. Nigdy nie kazano mi robić czegoś, co byłoby bez sensu, tak jak dorysowywanie klamerek na pasku postaci z drugiego planu, którego później nawet nie widać. Oczywiście można pójść w detale, ale jest to indywidualna sprawa każdego artysty. Nie wiem, być może ze względu na późniejsze printy niektórzy robią więcej detali. Zresztą wynika to z tego, że dyrektorami artystycznymi w Wizzardach są artyści, którzy sami przez lata pracowali przy Magicu jako ilustratorzy, więc doskonale wiedza, o czym mówią. W Polsce to na przykład rzadkość, a dyrektorem artystycznym może zostać praktycznie każdy, kto umie obsługiwać Photoshopa. Sprowadza się to potem do tego, że często dochodzi do absurdów, jak ten, że dyrektor pyta się mnie, który szkic jest najlepszy... To trochę tak, jakby maszynista w pociągu przychodził do przedziału pasażerów i pytał się, czy ktoś z państwa wie, gdzie w pociągu włącza się wsteczny bieg.

Zresztą, śmieszna historia, na ostatnim **Pyrkonie** mieliśmy taką właśnie prelekcję ze Sławkiem o pracy dla Wizzardów i opowiadaliśmy o tym, jak ponad trzystu artystów z całego świata pracuje nad jednym projektem... Sieciowo! Nikt nigdy się nie widział, kontakt tylko za pośrednictwem maila, a nad wszystkim czuwa jeden facet, do pomocy ma kolegę i koleżankę. I pytania z sali: „czy to działa? (śmiejch) Proszę iść do sklepu

i zapytać, ile pudełek z kartami do Magica sprzedało się w tym tygodniu... To działa i to nie jest cud tylko kwestia organizacji i podejścia, modelu pracy. Polski wydawca martwi się, że artysta w domu nie będzie pracował i wydawca będzie płacił za czas, który tak naprawdę nie będzie poświęcony pracy... Ale przecież freelancerowi nie płaci się za czas, tylko za wykonanie zlecenia. I tylko za to. Nikt nas z Wizzardów nie monitoruje co pół godziny. Dla nich liczy się wynik, dla nas – też! Oczywiście jest w kontrakcie zapis o karach za zwłokę – ale nie słyszałem, żeby ktoś się kiedykolwiek spóźnił w **Magicu**... Pracuje tam 5 lat i jeszcze mi się nie zdarzyło nie zdążyć. A nawet gdyby, to i tak nikt by tej kary nie egzekwował – bo i po co. Co im po paru tysiącach kary, skoro i tak nie będą mieć ilustracji zrobionej na czas? Dlatego dbają o nas najlepiej jak potrafią, żebyśmy nie mieli innych zmartwień jak tylko to, żeby jak najlepiej wykonać swoją robotę.

Pomijając kwestie techniczne, **Magic** był dla mnie zawsze tą wymarzoną pracą. Kiedy kończyłem ilustracje do **Monastyru**, wpadła mi w ręce ilustracja do Magica. Nie byłem w stanie pojąć, jak to jest zrobione, że wygląda jak z innego świata... Oczywiście byłem na ten czas zadowolony ze swojej pracy przy **Monastyrze**, było to bowiem na ów moment wszystko, na co było mnie stać. Natomiast przyrzekłem sobie wtedy, że muszę kiedyś znaleźć się po drugiej stronie i tworzyć ilustracje do **Magica** na takim poziomie, żeby własne dzieciaki marzyły o tym, aby pójść w moje ślady... Zresztą, teraz na GP w Paryżu podbiegł do mnie chłopak, niewiele starszy od mojego syna, wręczył mi kartę do podpisania i powiedział „you made my very first card” i uciekł w tłum graczy. Może i dobrze, bo wrzucenie ścisnęło mi gardło, i prawdopodobnie z wdzięczności oddałbym mu pół mojego stoiska (śmiejch).

Świat Magica jest niesłychanie epicki. Z drugiej strony ty sam chyba preferujesz realizm i wiarygodność ilustracji. Jak to wszystko godzisz?

No tak, to mi się najbardziej chyba podoba. To znaczy, jak wiesz, ja lubię zonglować stylami i potrafię od realizmu przejść do ko-

miksu, a wręcz kreskówki i odwrotnie. Mój realizm potrafi być komiczny albo groteskowy, o ile nie jest to dokładnie to samo określenie, więc z jednej strony podoba mi się, że to, co robię jest takie przerysowane, że nie jest to zdjęcie, tylko jakaś interpretacja rzeczywistości. Podobają mi się prace Lana McCaiga, gdzie ma to wszystko takie płynne bajkowe „flow”, z drugiej strony bardzo bym chciał namalować scenę realistyczną, ale totalnie nierealną. Na przykład szarżującego gryfona, który wygląda jak fotografia pamiątkowa z hiszpańskiej corridy, żeby gracze robili „oooch!”, kiedy oglądają tę ilustrację, bojąc się, że potwór za chwilę na nich wyskoczy. Tutaj dobrym przykładem byłby Jaime Jones. Jego ilustracje są właśnie bardzo realistyczne, a jednocześnie przedstawiają totalnie nierealny świat. Osobiście jestem chyba gdzieś pośrodku tych dwóch artystów (śmiejch).

Jeszcze kilka lat temu artyści z Polski byli raczej mało znani – teraz jesteście niemalże gwiazdami. Odczuwasz to?

Wracając do futbolu – nie mamy w sobie nic z gwiazdorów, nie zarabiamy milionów, nie jeździmy furami, nie randkujemy z modelkami i nie sprzedajemy majtek oraz kosmetyków. Spotykam artystów, których podziwiałem przez lata, którzy pracują przy Magicu 10, 15 lub 17 lat. Są to bardzo skromni i serdeczni ludzie. Można z nimi pogadać i powyglupiać się na stoisku. Nie mają w sobie nic z gwiazd, jednocześnie nie pozostawiają cienia niedosytu, jeśli chodzi o profesjonalizm – gracze mają czasami takie zachcianki, że trudno w to uwierzyć, a artysta Magica bierze swoje markery, rysuje, coś tam poprawi, coś dorysuje... Graczowi wydaje się, że to już jest skończone, że jest już super, ale jeszcze dwa profesjonalne ruchy ołówkiem, poprawka pędzlem albo markerem i jest małe dzieło sztuki zrobione w pięć minut na Grand Prix. Sam bym padł na kolana z podziwu, mimo że siedzę po tej samej stornie stołu, co oni.

Natomiast organizatorzy turniejów rzeczywiście traktują nas trochę jak gwiazdy. Mamy specjalnego człowieka, którego pracą jest wyłącznie zaspokajanie naszych zachcianek. Kawka, herbatka, ciepły posiłek, zimna przekąska... szok. Po powrocie do

domu z GP mam problemy, żeby samemu przygotować sobie kolacje. Jestem przecież gwiazdą! Powinienem leżeć i pachnieć. Mówiąc jednak poważnie, to ktoś, kto przychodzi do tej roboty i myśli, albo i marzy o tym, że kiedyś będzie „gwiazdą”, nie ma żadnych szans... prędzej czy później wyjdzie z niego właśnie jego próżniactwo i lenistwo. Artystą freelancerem, a wreszcie magicowcem, zostaje wyłącznie ktoś, kto poświęca temu większość życia, po to aby mieć satysfakcje, że potrafi, że udowodnił przede wszystkim sobie, iż jest to w jego zasięgu, po to żeby usłyszeć takie słowa od jakiegoś dzieciaka, po to żeby zobaczyć ten zachwyt w oczach gracza, któremu się właśnie namalowało artproofa... I tylko lekko się uśmiechnąć kącikiem ust z satysfakcją, że udało się kogoś „przygwoździć” swoimi umiejętnościami.

Można jednak odnieść wrażenie, że tacy rysownicy jak ty czy Sławomir Maniak są lepiej kojarzeni za granicą niż w Polsce. Czy może się myłę?

Jesteśmy ze Sławkiem chyba najlepszym przykładem na to, jak gwiazda **Magica** potrafi być szara i nie wybijająca się z tłumu. Maniak w Poznaniu o mało nie dostał za to, że stał na ulicy. Do mnie podszedł jakiś pan i chciał żebym wsparł jego projekt zakupu piwa za trzy złote. Był bardzo przekonujący, ale musiałem mu odmówić i już niczego tej nocy nie wypił. Sławka na **Pyrkon** wciągałem ponad miesiąc, zresztą ja sam nie jestem lepszy i najchętniej siedziałbym w domu na wsi i nie pokazywał się publicznie. Ale te wyjazdy i możliwość spotkania się z fanami to jest też coś bardzo... stymulującego. Przez pięć lat byłem zajęty wychowywaniem dzieci oraz pracą freelancera i dotarłem do punktu, gdzie zaczynałem wątpić w sens tego, co robie. A może było to zwyczajne znużenie tematem? Kontakt z fanami uświadomił mi, że jest dokładnie inaczej, że właśnie dopiero teraz powinienem wziąć się do prawdziwej pracy, bo warto. No oczywiście ten kontakt jest zdecydowanie inny u nas niż za granicą. Tutaj traktuje się nas trochę jak sztywniaków, którzy mają takie muchy w nosie, że nie uściskną reki, nie udzielą wywiadu... Od kilku lat na różnych imprezach przekonujemy ludzi o tym, że jest zupełnie odwrotnie, że chętnie udostępnimy ludziom

naszą wiedzę, nasz talent. Zresztą, co tu dużo mówić, cała idea Artists on Board z tego się wzięła i w tym kierunku dąży. Mamy w kraju muzykę, film, sztukę, ale dział poświęcony ilustracji użytkowej – czyli to, czym się zajmujemy, a z czego czerpią garściami wszystkie media od gier planszowych i komiksów, a na grach wideo i filmach skończywszy – jest bardzo ubogi. Chcemy to zmienić. Nie po to żeby się pokazywać w telewizorach, ale po to żeby ludzie mieli dostęp do nas, a nie musieli poprzestawać na podziwianiu naszych prac w wersji wydrukowanej, tak jak my to robiliśmy kiedyś, wzdychając do ilustracji reprodukowanych w Fantastyce.

Za granicą jesteśmy rzeczywiście bardziej rozpoznawalni, a wręcz szanowani, ale chyba właśnie tylko przy okazji turniejów. Umówmy się – są to bardzo przesiane społeczności, które wiedzą, po co tam przychodzą. Dla porównania, na **GP Magic** jest dajmy na to 1500 osób, z których 500 jest twoimi fanami, a na **Pyrkonie** lub **Falkonie** masz 15-30 tysięcy ludzi, z których tylko 100 gra w **Magica**, z czego 10 jest twoimi fanami... To wynika oczywiście bardziej ze specyfikacji wydarzenia i podejrzewam, że gdybym trafił na Comic Con, też raczej by mnie ktoś zaczepił, żeby dać mi po mordzie, niż żeby dostać autograf.

Ostatnio wróciłeś do pracy dla Polaków, konkretnie dla wydawnictwa Portal. Co cię skłoniło do takiego powrotu?

Ignacy (śmiej). Wiadomo, że Portal nie zawsze był najlepiej działającym wydawcą gier w Polsce, natomiast Trzewik był zawsze genialnym opowiadaczem. W jego głowie mieści się 120 światów, każdy rozbudowany jak cholera, a on to wszystko zna na pamięć, nie myślą mu się te światy i na dodatek potrafi ci to wszystko opowiedzieć w 10 minut tak, żebyś zrozumiał z tego wystarczająco dużo i żebyś wiedział, co narysować, a jednocześnie nie tak dużo, żeby nie pozostawić ci miejsca dla własnej wyobraźni. Dzięki jego kontaktom za granicą udało mi się zaczepić na rynku brytyjskim, potem kanadyjskim, a kiedy nabrałem trochę doświadczenia i pewności siebie, już sam uderzyłem do FFG. Trzewik tym wykopaniem mnie na zachód pod-

ciął właściwie gałąź, na której siedział, bo załatwiając mi prace dla innych wiedział, że nie będę miał czasu robić nic dla nich. W efekcie ominęło mnie parę fajnych portalowych projektów, najbardziej żałuję planszowej **Neuroshimy**, którą zacząłem od okładki i żetonów, natomiast potem nie miałem już na nią czasu, a gra rozwinęła się błyskawicznie, generując tysiące fanów nie tylko w Polsce. Po drodze, w godzinach największego szczytu, kiedy nie miałem kompletnie czasu na nic, udało mi się zrobić **Pret-a-Porter** i okładkę do **Mistrza gry**, ale w sumie tylko przez wzgląd na naszą przyjaźń, bo naprawdę mi się to wtedy nie opłacało.

Aż wreszcie te najgorsze lata minęły, moja pozycja na rynku się ustakowała, udało mi się założyć rodzinę, osiedlić na wsi, mogłem sobie pozwolić na komfort przebiegania w projektach i wtedy właśnie wróciłem do Portalu. No, nie tak dosłownie i zaczęło się od wypadów na Portalkon. Uwielbiam rodzinną atmosferę tego konwentu, tam na luzie zapytałem Michała Oracza, nad czym teraz pracują i od razu zza pleców usłyszałem krzyk Trzewika: „Zostaw! Nie gadaj z nim, nie stać nas na niego!” (śmiej) Szybko ustaliliśmy, że są w życiu ważniejsze rzeczy niż pieniądze i tak wprowadzili mnie w szczegóły projektu Tezeusz, zaraz potem byli już **Osadnicy Imperium**. Przyznając projekt ryzykowny, trzeba było bowiem znaleźć styl, przestawić się z realizmu na bajkę, a poza tym wiedziałem, że na jednym pudełku się nie skończy... Ale podjąłem się i to był właśnie ten projekt, który zrekompensował mi utratę **Neuroshimy**. **Osadnicy** okazali się ogromnym hitem, chyba nawet po raz pierwszy słyszałem, żeby na kanałach youtubowych poświęconych planszówkom chwalono nie tylko gry, przy których pracowałem, ale wręcz oprawę plastyczną w szczególności. Zresztą gra był nominowana do BBG za szatę graficzną. To ogromny sukces i moja współpraca z Portal Games przyniesie jeszcze nie jeden taki hit.

Twoje prace ciągle ewoluują - jakiego sprzętu obecnie używasz?

Na moje nieszczęście Wacom intous 5 touch L... z funkcją dotykową. Wacom niestety na wzór Toyoty idzie w jakiś chory

design, którego nikt poza szefem ich marketingu chyba nie rozumie. Niby to wszystko jest technicznie coraz doskonalsze, poziomy czułości nacisku pióra, podświetlane klawisze... Ale co było złego w Intousie 3? Niech mi ktoś wymieni jedną rzecz, to mu coś chyba namaluje. Zresztą na dniach przesiadam się na używanego Intousa 3, bo był to najlepszy model, na którym dało się pracować. Teraz Intous coraz bardziej przypomina gadżet, który ładnie wygląda na biurku, zresztą tak jak Companion lub Cintiq. Teraz miałem okazję przymierzyć się do urządzenia tego typu, ale z firmy Yiynova, a kilka dni później do Cintqa i nie widzę żadnej różnicy... No, może poza ceną.

Do tego mam jeszcze telewizor Panasonic 32, bo mam słaby wzrok, a w zasadzie nie widzę na jedno oko i dawniej siedziałem z nosem w ekranie mojej CRT-eowej dziewiętnastki. Teraz mogę się spokojnie wyłożyć na fotelu i spać do rana. Brakuje mi jeszcze drugiego ekranu do refek, bo refki na laptopie się nie sprawdzają. Cały czas ktoś coś tam wysyła na FB albo jakieś aktualizacje przychodzą, a to tylko przeszkadza. Więc zdecydowanie będzie to mój najbliższy zakup – drugi panel LCD.

Ostatnio zaczynam też coraz częściej wracać do tradycyjnych technik. To one sprawiają mi najwięcej satysfakcji, a nie mam już takiej presji czasowej, więc mogę sobie pozwolić na zabawę z ołówkiem lub farbami.

Przejdźmy do twoich projektów. Od lat malujesz dla Fantasy Flight Games, również tworząc wizje ze świata Westeros. Od kilku lat w HBO można obejrzeć serial będący ekranizacją tych najlepiej znanych dzieł Martina. Czy wpływa to na twoją pracę i zmienia twoją wizję?

Mojej wizji nie zmienia, bo w częściowo wizualizacja serialowa bazuje na moich ilustracjach. Ale tylko częściowo, w dużej mierze postanowiono wymyślić „coś tak dziwnego, czego jeszcze nikt nie widział”, co powoduje, że momentami nie da się tego wręcz oglądać. Serial podoba mi się natomiast na poziomie zbliżenia, i to samo wrażenia miałem podczas czytania książki. Jest tam przyłożona duża staranność do elementów zbliżeń: jest brudno, coś tam się rozlało, coś tam krzywo leży, śmierdzi, jest duszno i tak dalej. Nie jest to w żadnym razie taki kolorowy

serial jak Herkules lub **Xena**, czy może **Xenia Wojownicza**? Zresztą wszystko jedno, w każdym razie taki serial z dziewczynami w zbrojach z pianki pociągniętej złotą farbą i w makijażu Maxfactor. Pod względem estetycznym serial **GoT** przypomina kultowego **Robin Hooda** z lat 80. XX wieku, a to wręcz niebywale osiągnięcie, jak na „czystość” obecnej technologii wideo, gdzie na ekranie widać detale rzędu mikrona. Ale i tak, kiedy kamera się oddala od prawdziwych lokacji, w których kręcony jest serial i pojawiają się elementy CGI, nie da się tego autentycznie oglądać. Jest to karykaturalne, przerysowane i po prostu disneyowskie.

Czy odniosłeś w którymś momencie wrażenie, że twórcy inspirowali się twoimi pracami?

Mam jeden taki przeciek od mojej artystycznej dyrektorki z FFG, że Martin, dając wytyczne kostiumowym, co do sir Rodrika pokazał im moją ilustrację. Mogą to być oczywiście tylko takie popierduchy, żeby podbić moje ego, natomiast rzeczywiście widać w tej postaci, że jest trochę wzorowana na moim projekcie. No i poza tym widać to w innych momentach serialu, na przykład ubiorach rycerzy. Zawsze w swoich ilustracjach do **Game of Thrones** próbowałem przemycać polskie akcenty, więc było w nich trochę husarii, jakiegoś szabelkowania, szyzaki, misiurki, kozactwo, tatarstwo i tak dalej.

A sam George R. R. Martin? Czy miał okazję ujrzeć i ocenić twoje grafiki?

Robi to praktycznie na co dzień. Może nie weryfikuje każdej mojej ilustracji do karty, ale okładki, które robiłem do planszowej i karcianej **Gry o Tron**, a także serii **Battles of Westeros** przechodziły jego końcową akceptację. Zresztą wielokrotnie dostaje przekierowane maile od ludzi z FFG, w których Martin pochlebnie wypowiada się o mojej pracy, a szczególnie podoba mu się malarskość mojego stylu. Zresztą przy okładce do podstawki **BoW** zapytał Zoe, jak to jest duże to, co Tomek namalował, bo może będą mieć problem, żeby to zeskanować na potrzeby okładki. A kiedy Zoe powiedziała mu, że jest to obraz cyfrowy, był ponoć zdumiony (śmiech). Nie mieliśmy jednak okazji spotkać się osobiście. Byliśmy raz umówieni w Łodzi na

jakimś festiwalu, ale ciężka choroba syna wykluczyła mnie wtedy z tej imprezy. Na moim FB można natomiast obejrzeć film, jak Martin pokazuje moje ilustracje publiczności, opowiadając tam o jakiejś wizji, i próbuje przebrnąć przez moje nazwisko, po czym ucina i mówi: „that eastern european guy”.

Jakie są twoje plany na przyszłość? Chcesz pozostać grafikiem gier, a może udasz się do gier komputerowych i konsolowych? A może jeszcze inny zwrot – komiks?

Grafikiem nie – ilustratorem. Będę na to kładł nacisk, bo są to dla mnie dwie różne rzeczy. Gry komputerowe w żadnym razie. Jest to skażony rejon, zapatrzony w swoją totalną nieomyślność oraz nastawiony na zysk i produktywność. Nie potrafię zrozumieć intencji tych ludzi, więc nie – na pewno nie w Polsce, chyba że wejdzie na rynek ktoś, kto rzeczywiście chce robić gry do grania, a nie do zarabiania.

Na pewno zostanę przy **Magicu**, ze względu na ludzi, z którymi mam kontakt przy tej okazji. Nie zrezygnuję z tego nigdy. No i komiks – ale czy to taki zwrot? Pamiętaj, że to właśnie Rosiński, **Thorgal** i **Sznikiel** rozpoczęli we mnie ten dziwny proces, który trwa do dziś. Jest pomysł, ale to już wszyscy wiedzą, że chce narysować **Venhelis**, klasyczną opowieść o miłości, którą wałkuję w głowie już od dziesięciu lat. I w sumie tak już mi się to znudziło, że będę chciał to niedługo narysować i mieć święty spokój.

Ale jest też drugi pomysł, bardziej brudny i w sumie to też żadna tajemnica, bo już w tym roku ogłosiłem rozpoczęcie prac nad **Kostuchą**. Trwają prace nad scenariuszem, niestety wiem, jak tę historię chcę narysować, ale nie wiem, jak ją napisać. Robi mi się z tego bardzo złożona opowieść, a nie chce przy tej okazji przynudzać czytelnika, bo ma być dość prosto: seks i przemoc (śmiech). Na pewno niebawem coś się w tej sprawie ruszy. Wiem, że czekanie może człowieka dobić, ale ja trochę świadomie omijam te projekty, ponieważ rozumiem, że jak się za to wezmę, to pochłonę mnie to bez reszty, a mam jeszcze parę rzeczy do zrobienia.

Dziękuję za rozmowę.

WPROWADZENIE DO GIER HEKSOWYCH, CZ. 1

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Artykułem tym chciałbym rozpocząć krótki cykl poświęcony grom planszowym wykorzystującym planszę heksagonalną, czyli planszę podzieloną na pola w formie sześciokątów foremnych. Brzmi to nieco skomplikowanie, ale z pewnością każdy z was zetknął się z tego rodzaju planszą, przypominającą na pierwszy rzut oka plaster miodu. Mam nadzieję, że uda mi się zachęcić większą liczbę graczy do sięgania po takie gry, a niektórych przekonać, że nie taki diabeł straszny, jak go czasem malują. Dotyczy to zwłaszcza gier taktycznych, czyli upraszczając sprawę, przedstawiających pojedyncze bitwy, a nie całe operacje lub wojny. Tego rodzaju gry wydawało w Polsce, w latach 90-tych, wydawnictwo Dragon, którego wszystkie tytuły opierają się na planszy heksagonalnej i wykorzystują żetony. Jak już jesteśmy przy tych ostatnich, trzeba od razu dodać, że zazwyczaj stanowią one drugi, nieodłączny składnik większości gier heksowych. Obecnie zdarzają się co prawda gry, w których zamiast żetonów mamy bloczki (przykładem może być tu znakomita gra wydawnictwa GMT Games **1805: Sea of Glory**), jednak to nadal żetony są regułą, a wszystko inne odstępstwem od niej.

Siatka heksagonalna, nałożona na mapę, pozwala dość wernie przenieść na planszę ukształtowanie rzeczywistego terenu, na przykład pola bitwy. Plansza w takim wydaniu jest niczym innym, jak trochę przerobioną mapą. Jednocześnie, dzięki przylegającym do siebie idealnie wielokątnym polom, mamy możliwość ciągłego poruszania się po planszy i zmiany pozycji jednostek stojących na polach. Wierne oddanie na

planszy terenu, w połączeniu z tym, że możemy w naturalny sposób poruszać się po kolejnych polach, to jedna z głównych zalet tego typu plansz lub szerzej mechaniki (razem z planszą składają się na nią żetony). Mechanika ta pozwala tworzyć bardzo duże i zróżnicowane plansze. Zwykle posiadają one wiele pól (przynajmniej w dawniejszych grach tak bywało). Każde pole może zawierać inny rodzaj terenu. Z tym ostatnim wiążą się koszty poruszania się. Na ogół działa to w ten sposób, że w ciągu etapu (tury) gry każdy oddział ma określony limit punktów ruchu – pulę, z której „płaci” za wejście na każde pole (heks). W zależności od tego, jakiego rodzaju jest to heks (na przykład czy jest to tzw. teren czysty, las, wzgórze, czy też bagno), oddział na pokonanie takiego pola zużywa określoną liczbę punktów ruchu. Im trudniejszy teren, tym więcej punktów ruchu oddział „płaci” za wejście na dane pole.

Na tym jednak nie koniec, ponieważ część gier wojennych wprowadza różne koszty w punktach ruchu za wejście na dany rodzaj terenu, na przykład w zależności od rodzaju jednostki lub szyku oddziału. I tak, kawaleria lub artyleria raczej nie może się poruszać po terenie podmokłym, ale piechota już jak najbardziej. Artylerii trudniej pokonywać zbocza w górę niż piechocie czy kawalerii. Jeśli spojrzymy na różne formacje, jakie występowały na przestrzeni wieków, to lekka piechota, walcząca w luźnym szyku, zawsze była w stanie poruszać się po terenie trudnym (lasy, mokradła itp.) szybciej, niż piechota walcząca w szyku zwartym. Wszystkie te zależności oddaje zazwyczaj jedna z tabel przedstawiających koszty

ruchu. W dawniejszych grach nosiła ona tradycyjną nazwę CHARAKTERYSTYKA TERENU. Poza kosztami poruszenia się na różne rodzaje terenu, tabela tego typu zawiera także zazwyczaj wartości modyfikacji w walce, jakie uzyskuje oddział stojący na danym rodzaju terenu.

Nie wyczerpuje to jeszcze kwestii ruchu w grach. Część gier wojennych wyodrębnia ukierunkowanie oddziałów, czyli każdy żeton (symbolizujący oddział) stojący na heksie ma swój przód, boki i tył. Gdy patrzymy na żeton, przód znajduje się tam, gdzie nazwa (identyfikator) oddziału, czyli u góry. U dołu, tam gdzie pod obrazkiem żołnierza albo sprzętu wojskowego (lub symbolem oznaczającym rodzaj jednostki) najczęściej zamieszczone są współczynniki, znajduje się tył oddziału. Krawędzie boczne to boki. Żetony na polach można ustawiać na dwa sposoby:

1. *Górną krawędzią równoległą do któregoś z boków heksu, czyli „do krawędzi”.*
2. *W ten sposób, że kąt heksu znajduje się dokładnie na środku górnej krawędzi, czyli „do rogu” (chodzi o róg heksu).*

Przynajmniej te dwa sposoby są najpopularniejsze. Każde z dwóch powyższych rozwiązań ma swoje zalety i wady. Osobiście jestem zwolennikiem drugiej opcji, czyli ustawiania żetonów „do rogu”, ponieważ dzięki temu oddziały tworzą równą linię, którą można swobodnie wyginać. Spośród starszych gier, przykładem gry, gdzie zastosowano opcję pierwszą jest Grunwald 1410, a przykładem opcji drugiej Kircholm

1605 i Waterloo 1815 (są to gry wydawnictwa Dragon). To, jak ustawiane są na polach żetony ma wpływ na to, ile heksów przednich, tylnych i bocznych będzie miał oddział, czy da się ustawić oddziały w jedną równą linię itd. Istnieją oczywiście gry, gdzie oddziały nie mają ukierunkowania. Tak będzie w przypadku większości gier poświęconych II wojnie światowej. Znaczenie ma też wielkość oddziałów i heksów (skala), czyli mówiąc prościej, to czy nasze żetony znajdujące się na planszy przedstawiają niewielkie oddziały wielkości kompanii lub batalionu (bądź mniejsze), czy też są to całe dywizje, korpusy bądź armie.

W grach poświęconych dawniejszym epokom historycznym (mniej więcej do połowy XIX wieku) może wystąpić jeszcze jedno rozwiązanie, mające istotny wpływ na ruch oddziałów. Są to szyki. W dawnych czasach to, jak oddział był uformowany miało zazwyczaj kluczowe znaczenie dla tego, jak się poruszała i walczyła. Jedne formacje były dobre w pewnych sytuacjach albo przeciwko określonym rodzajom wojsk, podczas gdy inne przeciwko innym. Czasami przypomina to zabawę zwaną „Kamień, papier, nożyce”. Zamiast teoretyzować, myślę, że lepiej będzie, jeśli posłużę się przykładem. Sięgnijmy do epoki napoleońskiej. W tym czasie (i jeszcze kilkadziesiąt lat później) na szczeblu batalionów piechota formowała się w kilka szyków:

1. *Kolumna* – dobra do poruszania się i walki na bagnety, nie nadawała się do prowadzenia ostrzału karabinowego i była wyśmienitym celem dla wrogiej artylerii.
2. *Linia* – poruszała się powoli i miała problem z wykonywaniem zwrotów, jej zaletą było to, że umożliwiała maksymalne wykorzystanie siły ognia i, jako nieco luźniejszy szyk niż kolumna, ponosiła mniejsze straty od ognia artyleryjskiego, za to słabiej walczyła na bagnety.
3. *Czworobok* – szyk służący głównie do obrony przed kawalerią, za to słabo nadający się do walki z wrogą piechotą, uniemożliwiał także oskrzydlenie oddziału (oddział ustawiał się po prostu w kwadrat albo prostokąt, z żołnierzami zwróconymi naokoło i nie miał boków ani tyłu), stanowił równie dobry cel dla wrogiej artylerii jak kolumna.

4. *Tyraliera* – formacja służąca do walki w trudnym terenie, jako że był to szyk luźny, to oddział uformowany w ten sposób ponosił bardzo niewielkie straty od ostrzału wrogiej artylerii, sam też mógł strzelać, za to bardzo słabo walczył wręcz – praktycznie tyralierzy w ogóle nie walczyli wręcz, chyba że z wrogimi oddziałami w szyku luźnym (tyralierami, artylerią), bądź gdy zostali zaatakowani i nie mogli się wycofać.

Do powyższego wyliczenia należałoby jeszcze dodać osobną formację, jaką oddziały przyjmowały, gdy broniły się w zabudowaniach. Wtedy formowano obronę w oparciu o dany budynek lub kompleks budynków, rozstawiając żołnierzy wewnątrz zabudowań. Nie przypominało to żadnego z czterech wymienionych wyżej szyków, dlatego zasługuje na odrębne uwzględnienie.

Podobnie zasady gier dotyczących epoki napoleońskiej (i jej najbliższych okolic czasowych) wyodrębniają często szyki kawalerii i artylerii (zazwyczaj jest ich mniej). Na powyższym przykładzie widać, jak wiele różnego rodzaju kombinacji i wzajemnych zależności może wystąpić podczas rozgrywki.

Wprowadzenie ukierunkowania i szyków niezwykle wzbogaca każdą grę heksową. Ma to wpływ zarówno na ruch, jak i (jeszcze bardziej) na walkę. Zazwyczaj wyjście na bok bądź tył oddziału przeciwnika kończy się dla niego źle. Wiele gier radzi sobie jednak bez tego. Zwłaszcza w grach poświęconych II wojnie światowej szyków nie znajdziemy, ale możemy znaleźć na przykład różne sposoby poruszania się lub tryby ruchu, co trochę przypomina szyki. Gry te posiadają jednak rozwinięte inne aspekty. Zwłaszcza gry w większej skali (operacyjnej, strategicznej) bardziej koncentrują się na dowodzeniu, czasami także na logistyce. Sama siatka heksagonalna na planszy, jak już pisałem, pozwala na bardzo szerokie i wszechstronne oddanie terenu pola bitwy (operacji). Ruch oddziałów jest bardziej swobodny, mniej ukierunkowany – jak to jest np. w grach z planszą point-to-point lub strefową. Z kolei to ostatnie sprawia, że plansze heksagonalne bardziej nadają się do gier w skali taktycznej i operacyjnej (przedstawiających pojedyncze bitwy lub operacje), niż strategicznej

(przedstawiających całe wojny).



Odrobina miodu wystarczy...

Zanim do moich rąk trafił egzemplarz Waggle Dance, zasięgnąłem nieco informacji na temat finansowania projektów poprzez serwis Kickstarter. Wcześniej wiedziałem na ten temat niewiele i strasznie byłem ciekaw, jak wygląda finalny produkt. Zastanawiałem się, czy jakość wykonania tak sfinansowanych gier odbiega od standardów wyznaczonych przez największych wydawców. I co najważniejsze - czy entuzjazm wpłacających przełoży się finalnie na jakość samej gry. Skoro w rękach miałem pudełko z grą, oznaczać to mogło tylko jedno - projekt udało się zrealizować i w całości sfinansować. Po przejrzaniu obszernej listy dobroczyńców, dołączonej do egzemplarza gry, byłem nieco spokojniejszy. Bo czy może być lepsza rekomendacja od faktu, że tak wielu ludzi „kupiło” grę, zanim ta w ogóle się ukazała? Niemniej jednak, postanowiłem przyrzeć się wszystkim elementom bardzo dokładnie.



Odkręcamy słoik

Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy to nieco inny kształt pudełka. Opakowanie Waggle Dance od standardowych gier jest wyższe, ale też i krótsze. Dzięki temu zabiegowi zminimalizowano ilość „powietrza”, a tak zaprojektowane pudełko pozytywnie wyróżnia się na półce. Efekt potęguje dodatkowo jego jaskrawa kolorystyka. Miłym akcentem jest fakt, że za oprawę graficzną odpowiadał nasz rodak, Mateusz Szulik. Ze



względu na to, że gra ma dość nietypową tematykę, można było wpaść w pułapkę i graficznie zbanalizować cały projekt. Na szczęście grafik wybrnął z tego znakomicie. Skojarzenia z misiami, ulami i baryłkami powinniśmy odstawić na bok. Obrany przez Mateusza Szulika styl ilustracji – wektorowy, surowy i pochodzący jakby z cyfrowego świata lat dziewięćdziesiątych – doskonale oddaje charakter gry oraz odsuwa nas od infantylnych skojarzeń. Pszczoły przyjmują postać śmigłowców z podczepionymi ładunkami, a wewnątrz ula to prawdziwe Metropolis z wieżowcami, fabrykami i szlakami komunikacyjnymi. Całość prezentuje się więc mocno technicznie, a nawet nieco steampankowo!

Zanurzamy rękę w słoiku

Waggle Dance tylko z pozoru jest prostą grą rodzinną. Rozgrywka wymaga od graczy sporego wysiłku intelektualnego. Gracze muszą, po uzyskaniu wyników na kościach, maksymalnie

wykorzystać uzyskane zasoby i dobrze zaplanować rundę. Dodatkowo należy obserwować ruchy innych graczy i jeżeli tylko jest to możliwe, blokować ich i minimalizować ewentualną przewagę.

Ciekawostką jest to, że zwykle kości sześciocienne zostały zastąpione specjalnie przygotowanymi kostkami Robotnic. Na ich bokach możemy znaleźć charakterystyczne heksy oraz wizerunek owada – to dodaje im dodatkowego, pszczelego klimatu. Dla każdego z graczy dołączono do zestawu po 18 takich kości w czterech kolorach. Poza tym w pudełku znajdziemy 48 płytek, w kształcie plastra miodu, białe znaczniki jaj oraz 90 kostek nektaru w sześciu kolorach. Odniosłem jednak wrażenie, że niektóre barwy są za bardzo do siebie zbliżone i mogą sprawiać trudność w ich odróżnianiu podczas gry przy słabszym świetle.

Kolejnym ciekawym elementem jest instrukcja, która nie jest

klasyczną książeczką z zasadami. Zamiast tego w pudełku znajdziemy kilka egzemplarzy instrukcji (w kilku językach), które rozkładamy niczym mapę samochodową. Po rozłożeniu instrukcja może wydawać się nieco zbyt duża, ale na pewno jest przejrzysta i czytelna. Elementy gry nie zawierają żadnych opisów, dzięki czemu gra jest uniwersalna językowo.

Co do samych zasad, ich przyswojenie nie powinno zająć zbyt dużo czasu. Instrukcja napisana jest dobrze i zawiera wiele graficznych przykładów. Wyzwaniem jest dopiero skuteczne wykorzystanie tej wiedzy w praktyce.

Słodki nektar

Dzięki zastosowaniu specjalnych kostek i możliwości, jakie one oferują, każda runda jest inna. Gracze muszą decydować „tu i teraz”, co zamierzają robić. Dodatkowo ich poczynania



mogą modyfikować karty królowej zagrywane przez nich samych lub przeciwników. Ciekawym pomysłem jest możliwość wyboru kart, z których będzie się składała talia graczy. Jeżeli chcemy zmniejszyć ilość negatywnej interakcji, możemy odłożyć pewne karty z talii, a dobrać inne. Ostatecznie powinno się tam znaleźć 30 kart.

Każda tura dzieli się na fazy dnia i nocy. W ciągu dnia każdy z graczy planuje, jakie akcje przeprowadzi zanim nadejdzie noc. W tym celu wykorzystuje wyniki wyrzucone na kostkach Robotnic, umieszczając je na odpowiednich polach, które znajdują się na kartach. Gracze umieszczają swoje kości naprzemiennie. Dzięki temu mogą w swojej turze: stworzyć nowy plaster miodu, pozyskać nową robotnicę, złożyć jajo, zebrać nektar z kwiatów, wymienić nektar lub jajo na nektar, wytworzyć miód lub dobrać kartę królowej.

Podczas rozgrywki może się wydarzyć wiele niespodziewanych sytuacji. Podczas zbierania nektaru może się na przykład okazać, że wysłane przez nas robotnice wrócą z niczym lub z planowanej liczby dwóch kostek nektaru uzyskamy tylko jedną. Wszystko zależy od tego, jaka liczba Robotnic innych graczy znajdzie się na karcie wybranego kwiatu. W tej grze trzeba więc mieć, oprócz szczęścia na kościach, nieco sprytu oraz talent do blefowania.

Sporo zamieszania wprowadzają karty królowej. Oprócz darmowych akcji, oferują one również możliwość przestawiania kostek na kartach i zebrania większej ilości nektaru lub zwiększają efektywność produkcji miodu.

Grę testowałem w grupach dwu- i czteroosobowych. Wszyscy zgodnie stwierdziliśmy, że jest ona bardzo dobrze wyskalowana i zastosowane przez twórców modyfikacje dla różnej liczby graczy bardzo dobrze funkcjonują. Najwięcej interakcji wprowadza oczywiście rozgrywka czteroosobowa, a kontrolowanie przeciwnika jest znacznie prostsze w przypadku dwóch osób.

Pusty słoik

Tytuł ten powinien spodobać się zarówno tzw. „niedzielnym graczom”, jak i tym bardziej zaawansowanym. Rozgrywka oferuje wiele możliwości i dostarcza dużo zabawy. Pozytywne wrażenie potęgują oprawa graficzna oraz klimat. Mimo moich początkowych obaw, wykonanie gry nie odbiega od standardów, a rozłożona na stole gra przykuwa uwagę i zachęca do ponownej rozgrywki. Po rozegraniu kilku partii i złapaniu bakcyli, będziecie chętnie do Waggle Dance wracać przez długi czas. Myślę, że stwierdzenie, iż gra jest „miodna” pasuje w tym przypadku jak ulał.

Waggle Dance

Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 90 minut

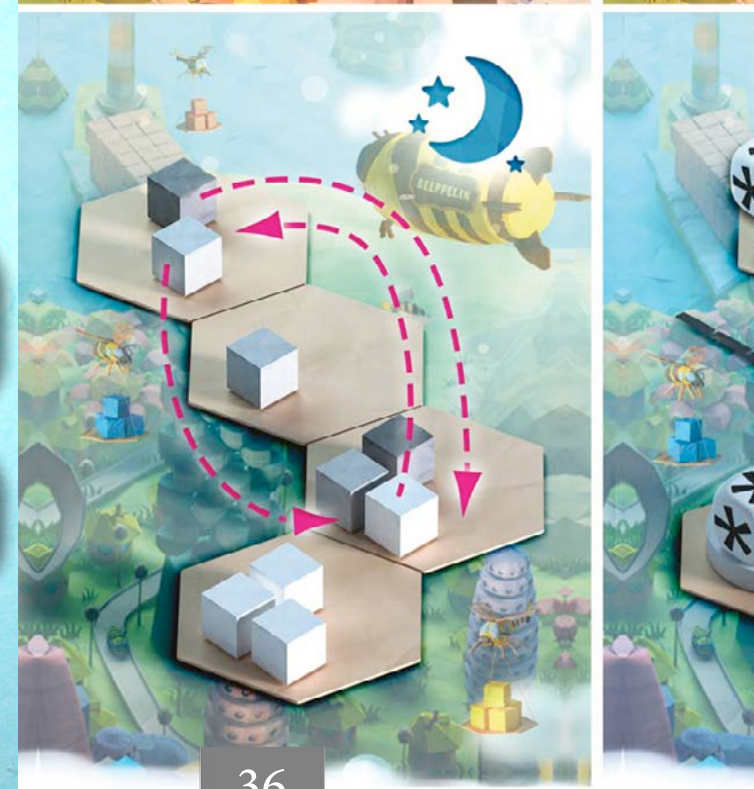
Cena: 109,95 złotych



- oprawa graficzna,
- specjalne kostki,
- mało uciążliwa losowość.



- wiotka wypraska,
- zlewające się ze sobą kolory kostek nektaru.



DOOMTOWN RELOADED

Kącik Doomtown: Reloaded

Triki, kanty i zagrywki - część 1

Rubrykę przygotował: Maciej „Repek” Reputakowski

Triki, kanty i zagrywki

Doomtown: Reloaded nie jest grą opartą na klasycznych kombinacjach. Mechanika gry nie pozwala na pokazanie rywalowi kombinacji dwóch lub trzech kart, a następnie odebranie gratulacji za wygraną. Częściej o wygranej decyduje umiejętna gra tym, co znajduje się na stole oraz wykonywanie właściwych ruchów.

Nie zmienia to jednak faktu, że w DT:R, jak w każdej innej karciance, istnieją mocne połączenia kart oraz rodzaje zagrań, które są szczególnie efektywne. Kilka z nich znajdziecie w tej odsłonie naszego kącika. Część z nich to podstawowe zagrywki, które powinien znać każdy szanujący się rewolwerowiec, a część to nieco bardziej niestandardowe triki, którymi można próbować zaskoczyć rywala.

Wiele z nich zadziała raz, gdyż przeciwnik będzie już przygotowany. Ale czasem ten jeden raz wystarczy, aby z uśmiechem na twarzy przetasować karty do kolejnej partii...

And the Winner is...

Na początek powtórzę jeszcze raz: Doomtown nie opiera się na nieblokowlanych combach. Zdarzają się natomiast połączenia, które szczególnie uprzykrzają rywalowi życie. Warto jednak pamiętać, że wiele kombinacji działa tylko wtedy, gdy jesteś zwycięzcą w lowballu lub pomagasz sobie kartami typu Pearly's Palace.

Pierwszy lub martwy. Ale pewnie już to ogarnąłeś.



The Fourth Ring

Clowni w kapeluszach

Pagliaccio pojawili się niedawno i doskonale pasują do nowego domu, czyli Oddities of Nature. Abominacje otrzymują 1 punkt Influence na rynku, ale są bezużyteczne przy przejmowaniu lokacji przeciwnika. Remedium na ten kłopot jest Fancy New Hat, który nie dość, że podnosi wpływy, to jeszcze nie pozwala ich redukować. Jak widać, clowni w kapeluszach stają się bardzo poważni i nikt z nich nie żartuje.



Freddy Wesolek

Nowy grifter dla Cyrkowców, Funtime Freddy, jest bardzo wszechstronny. Można go zostawić jako taniego studa, który na dodatek jest kanciarzem. Możesz też wyrzucić go na Boot Hill, gdy chcesz zaczynać z jakimś czarem. Zasada pozwala wybrać dwa różne z talii i pokazać je rywalowi, który ma prawo jeden zniszczyć. Zazwyczaj ofiarą pada ten lepszy – np. Paralysis Mark.

Jak można tutaj zaskoczyć rywala? Przy odrobinie szczęścia pożądanym kant mamy już na startowej ręce i tylko blefujemy, że wciąż jest potrzebny. Freddy'ego można też przywrócić do gry za pomocą czaru Raising Hell. To zabawny koleś, więc czemu nie.



DOOMTOWN RELOADED

Kamerdyner zabił

Kevin Wainwright, karzeł z zestawu podstawowego. Zna dwie proste, ale za to fajne sztuczki. Może przemieścić się do lokacji z kanciarzem i stać się studem. Tutaj pojawia się pierwsza opcja – to może być kanciarz rywala (najlepiej zbootowany i samotny, gotowy do zabicia). Druga jest bardziej oczywista – może to zrobić nawet wtedy, gdy sam jest zbootowany. Dzięki temu nasz samotny kanciarz może nagle zyskać nieoczekiwaną pomoc (do obrony lub wyzwania dude'a rywala).



A choćbym kroczył cieniłą doliną...

Jeżeli korzystasz z pierwszego outfitu Fourth Ring i masz pro-

blem z finansami oraz doborem kart, przynajmniej raz dziennie korzystaj z Shadow Walk. Skaczesz kanciarzem na dowolny deed w grze, najlepiej taki, na którym nie możesz zostać wyzwany. Używasz Shadow Walka, wracasz do domu, odpalasz umiejętność outfitu, dobierasz pieniądze i wymieniasz kartę. To prościutkie zagranie nieraz otworzy przed tobą nowe możliwości.



Morgan Cattle Company

Sprytni i martwi

Make the Smart Choice to najważniejsza (obok Pistol Whip) karta, jeśli chcesz grać defensywnie – wystawiając dużo lokacji i uciekając przed rywalem. Najlepiej działa z Irvingiem Pattersonem. Najpierw korzystasz z akcji outfitu, żeby wystawić lokację. Irving obniża jej koszt o 2 (tyle wynosi jego Influence, a można go teraz jeszcze podnosić, np. za pomocą Fancy New Hat) i bootuje się na nim. Gdy przyjdzie koleś rywala, żeby zabić Pattersona, nasz dude dostanie 1 Ghost Rock za rozpoczęcie walki, po czym ucieknie za pomocą karty Make the Smart Choice. Oczywiście, warto być zwycięzcą w lowballu, żeby dzielnicy Irving nie nadział się na salwę z Shotguna.



Plotki na The R&D Ranch

Tę zagrywkę można odpalić w dowolnej frakcji, ale zazwyczaj pojawia się u Morganów, bo to oni korzystają z Rumours i często bawią się ranczami. Zasada R&D Ranch pozwala kontrolującemu dobrać 2 Ghost Rocka, a następnie wykonać pull. Jeśli trafi się trefla, lokacja i wszystkie karty na niej lecą na stos kart odrzuconych.

Załóżmy, że wpadł tam z wizytą jakiś koleś rywala z Influence 1. Zagrywasz Rumours, przez co traci kontrolę nad pastwiskiem. W kolejnej akcji odpalasz zdolność lokacji, zgarniasz kasę i liczysz na trefla, który odrzuci koleś z gry. Jeżeli nie masz Ploteczek, możesz zawsze poświęcić jednego ze swoich dude'ów z wpływami 1 i przeskoczyć na ranczo. Koleś przeciwnika zapewne jest zbootowany (lokacja poza miastem), więc nie będzie w stanie cię wyzwąć. Jeżeli pull się nie uda, można zawsze – przy wygranym lowballu – spróbować na początku kolejnej tury.

To w końcu eksperymentalne ranczo i przeciwnik sami się proszą o kopniaka od niespokojnego bydła.



DOOMTOWN RELOADED

Law Dogs

Wendy na ganku

Wendy z Buffalo Rifle siedząca w domu. Albo na rynku. Jeżeli przypadkiem nie zauważyłeś tej kombinacji – wypróbuj ją i przekonaj się sam, jak duży dyskomfort sprawia rywalowi.



Rafi i jego usprawnienia

Rafi Hamid posiada bardzo ciekawą umiejętność, która pozwala przenosić do strzelaniny na lokacji Government kołesi ze słowem kluczowym Deputy. Można się okopać na jednym ze swoich deedów, ale czy nie lepiej okopać się w okopach przeciwnika? I to w saloonie, żeby whiskey nie zabrakło?

Robisz to tak. Przejmujesz, najlepiej Rafim, kontrolę nad jakąś lokacją przeciwnika. Zagrywasz na nią Legal Instruments. Deed staje

się „rządowy”, a do tego zastępcy szeryfa otrzymują na nim solidne bonusy do wpływów i wartości. Niby lokacja wciąż należy do rywala, ale musi się on bardzo starać, by to udowodnić.



Sloane Gang

Kontrola, więcej kontroli!

Nowy dom dla Gangu, Desolation Row, posiada mechanizm generujący punkty kontroli. Niczego takiego nie uświadczymy w innych frakcjach. Zasada stwarza oczywiście wiele możliwości generowania zarówno dochodu, jak i CP.

Najbardziej oczywista zagrywka, to rozpoczynanie z Fredem Aimsem, którego wpływy są uzależnione od bounty. Fred już wcześniej był bardzo mocny, ale musiał liczyć na udział w Kidnappingu. Teraz wystarczy, aby przynajmniej raz wykonał robotę z outfitu i jest ustawiony. Jeśli powtórzy operację jeszcze raz, otrzymasz punkt kontroli, a sam Fred będzie stanowił bezpieczne zaplecze w postaci 4 punktów Influence.



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>

Więści z Gomorry

Turniejowa scena Doomtown w Polsce jest skromna, ale fani starają się organizować ciekawe wydarzenia. W lipcu warto zaklepać sobie jeden weekend na wypad do Krakowa. W saloonie Hex, odbędzie się bowiem oficjalny turniej AEG (wydawcy gry) o randze Sheriff Event. To jedyny taki turniej w Polsce, a prawdopodobnie także i w naszej części Europy.

Kraków i Hex zapraszają 18 lipca na turniej Za garść upiorytu!

DOOMTOWN RELOADED

Karta Evidence, pozwalająca obniżyć bounty na kolesiu do zera lub podnieść je o dwa punkty jeszcze nigdy nie była tak przydatna.



Jeśli jesteś w stanie, możesz też zgarniać CP za pomocą deedu Hunter Protections. Musisz tylko pamiętać, że koleś nie może mieć wcześniej na sobie żadnych punktów kontroli. Dlatego najlepsza kolejność wygląda tak: w pierwszej turze robisz Joba z outfitu i otrzymujesz 2 bounty, a w kolejnej wchodzisz do Hunter Protections (najlepiej ustawić przy domu) i masz już 2 CP na jednym kolesiu. Oczywiście w tym samym czasie możesz robić Joba z Desolation Row następnym dude'em.

Desolation Row jest również błogosławieństwem dla podsta-

wowej wersji Mariona Seville'a. Jedna robota, Pearl-handled Revolver i masz taniego, potężnego studa z dobrym Influence. Co więcej, Saville zaczynając Joba, ma bullet rating tylko o wartości 1, ale już na koniec otrzymuje bounty, a więc i bonus do kul +2. Zarabiasz zatem za wykonanie tej roboty przynajmniej 3 GR.

W przypadku Seville'a warto też pamiętać, że otrzymuje on premię do kul w momencie, w którym staje się ścigany przez prawo. Można więc śmiało wchodzić na prywatne lokacje przeciwnika i czekać na wyzwanie.



Marion Seville doczekał się też wersji experienced, która bardzo lubi bawić się bronią białą. Można się domyślać, że niebawem pojawią się różne noże, w które będzie można wyposażać Mariona. Tymczasem można zaszaleć w inny sposób – dać mu Evanor, broń, która powstała raczej z myślą o Abrahamie Grothe. Stud za 6 – po prostu żal nie spróbować.



Wracamy do Desolation Row, domku, który naprawdę daje mnóstwo możliwości. Gdyby się okazało, że masz problem z dołożeniem do swoich koleśi czwartego bounty, jest kilka kart, które ci w tym pomogą. Najlepiej sprawdza się B&B Attorneys (tylko trzeba go pilnować, bo zasada działa też w drugą stronę), ale stawkę za głowę kolesia można podnosić też za pomocą cudu Confession lub dzięki umiejętności Makaio Kaleo Esq.



A za miesiąc...

I to już tyle kombosów w tej odsłonie kącika Doomtown. Za miesiąc zajmiemy się uniwersalnymi kombinacjami kart, które mogą wykorzystać wszyscy, niezależnie od Outfitu.

VETO

Witajcie w kolejnej odsłonie kącika Szlacheckiej Gry Karcianej Veto. Opadły emocje po majowych Mistrzostwach Lubelszczyzny i zbliżają się wielkimi krokami kolejne turnieje, a w międzyczasie światło dzienne ujrzy również nowy dodatek otwierający kolejny sezon gry. Dziś kilka słów właśnie o nim.

Niemal rok temu Veto zmieniło wydawcę, przechodząc pod skrzydła lubelskiej Fabryki Gier Historycznych. To wydarzenie zapoczątkowało szereg innych zmian, z których część będzie można zaobserwować w pełnej krasie już niebawem. Poza samą organizacją, formalnościami i pewnymi rozładami personalnymi w Veto Design Teamie, które dla graczy mają raczej drugorzędne znaczenie, pewne istotne zmiany dotknęły samej mechaniki rozgrywki. Dzięki zmniejszającej się co rundę puli kresiek, gra zaczęła sama dążyć do końca, co znacznie skróciło średni czas trwania partii. Jednocześnie dobranie na pierwszą rękę czterech kart zamiast dotychczasowych siedmiu nieco spowolniło „mielenie” talii (zwane w Veto kredensem) i wprowadziło dodatkowe wybory, przed którymi stają gracze. W styczniu 2015 roku ukazały się nowe, odświeżone startery oraz mini-dodatek Malleus Maleficarum – zestaw kart zamykający sezon Czarty i Upiory. Ten produkt przyniósł ze sobą zaktualizowaną instrukcję i, przede wszystkim, listę starych kart, których używanie na turniejach zostało zakazane ze względu na brak spójności z nowymi zasadami. Jednocześnie Malleus Maleficarum zasygnalizował zwrot fabularny w grze. Karty z dodatków Cmentarzysko i Danse Macabre wprowadziły do Veto element nadnaturalny w postaci wiedźm, diabłów, zjaw i im podobnych, co nie wszystkim fanom gry przypadło do gustu. Malleus Maleficarum zawierał ich stosunkowo mało, a przypominał graczom ikonizowane wręcz postaci znane z dzieł Henryka Sienkiewicza, jak Jan Skrzetuski, Jerzy Michał Wołodyjowski, Jurko Bohun lub Andrzej

Kącik gry Veto Nadciąga Potop

Rubrykę przygotował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Kmicic. Veto wraca więc na mniej fantastyczne, a bardziej historyczne tory, powoli wychodząc z okresu dominacji „ciemnej strony mocy”. Oczywiście bohaterowie tacy jak Boruta i Rokita wciąż będą się w grze pojawiać, ale raczej jako „smaczki” oraz delikatne nawiązania do dawnych wierzeń, a nie główna oś fabuły. Ta zaś skupiać się będzie głównie na końcu panowania Jana Kazimierza Wazy i konflikcie ze Szwecją, co uwidaczniają już nawet tytuły. Pierwszy dodatek nazywać się będzie Initium Calamitatis Regni („Początek Nieszczęść Królestwa”, alternatywne rozwinięcie skrótu ICR – łańskich inicjałów Jana Kazimierza), a cały sezon – Potop.

To także nie koniec zmian mechanicznych, choć te najważniejsze gra ma już za sobą. Do Veto wrócą znane i lubiane sojusze, pojawią się też zupełnie nowe, a mała rewolucja czeka też karty frakcji. Te wykładane są zawsze przed początkiem rozgrywki i definiują, którym rodem kieruje dany gracz. Od nowego sezonu rolę karty frakcji spełniać będzie Elekt – kandydat do tronu. Obecnie Elekt to po prostu słowo kluczowe obecne na karcie postaci, która, podobnie jak wszystkie inne, stanowi część kredensu, musi być wystawiona z ręki (dworu) i może na przykład zginąć w pojedynku, tym samym kończąc partię. Nowi Elekci będą nietykalni i obowiązkowi w każdej talii, a ich przynależność frakcyjna określać będzie frakcję reprezentowaną przez gracza. Oczywiście pojawią się również nowe karty strategii, nie oferujące alternatywnych warunków zwycięstwa, jak to w zamierzonych czasach bywało, ale wspierające swoimi zasadami konkretne style gry – talie kontrolne, bojowe, bądź oparte o wysyp postaci.

Mechanika i nowe dodatki to niezwykle ważne elementy gry karcianej, ale o tym, jak dana karcianka się rozwija, decyduje przede wszystkim aktywna scena turniejowa. Z tym w ostatnim czasie

było w Veto różnie. Wprowadzone zmiany zaowocowały odejściem części starszych stażem graczy, inni czekają już na nowy sezon, wstrzymując się z zakupem kart i uczestnictwem w turniejach. Są to decyzje zrozumiałe i zupełnie naturalne, gdyż rotacja personalna jest po prostu nieunikniona, zwłaszcza w przypadku gry, która istnieje na rynku już ponad 10 lat, a której aktualna, druga edycja ukazuje się nieprzerwanie od 2007 roku. W ostatnim czasie na mapie Polski wykrystalizowało się kilka ośrodków, w których odbywają się regularne turnieje (koniecznie odwiedźcie Olsztyn, Poznań, Gdańsk, Warszawę i Lublin), ale żeby karcianka żyła, potrzebny jest jej ciągły napływ świeżej krwi. Dlatego w okresie wakacyjnym można liczyć na znaczne zwiększenie aktywności FGH w kwestii organizacji pokazów i turniejów dla początkujących. Wydawca opracowuje aktualnie specjalny, pół-draftowy format turniejowy, który pozwoli nowym graczom szybko, a przede wszystkim stosunkowo niskim kosztem, zdobyć swoją pierwszą pulę kart, z których później będą tworzyć już własne, przemyślane talie w formacie zwanym w zagranicznych karciankach constructed, w Veto zaś kwarcianym. Śledźcie bloga i forum Veto oraz profile gry i jej wydawcy w serwisach społecznościowych – będzie się działo!



REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl