Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 17, luty 2009

w numerze:

Battlestar Galactica Boardgame
Puerto Rico
Zombiaki
Galaxy Trucker
Call of Cthulhu: The Card Game
Zombies!!!
Doom: The Boardgame
6. bierze!
Mutant Chronicles
Dzikie Pola
Arkona
Inferno

Ilustracja z okładki: Battlestar Galactica Boardgame - (C) Fantasy Flight Games

REBEL.PL Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

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

Wstępniak

Przyszedł luty, a wraz z nim ferie zimowe dla studentów i uczniów. Wielu z Was na pewno na to czekało, gdyż jest to doskonały moment, by w atmosferze relaksu zasiąść przy grach i rozkoszować się błogą atmosferą odprężającego nieróbstwa. My, korzystając z tej chwili oddechu, oddajemy w wasze ręce nowy, chciałoby się powiedzieć, że jeszcze pachnący farbą, numer.Zgodnie z tym, co obiecaliśmy w zeszłym miesiącu – nie zamierzamy spuszczać z tonu. W aktualnym numerze przeczytacie kolejne dwanaście recenzji, w których nasi autorzy skrupulatnie wypunktują mocne i słabe strony proponowanych tytułów. Silnymi punktami tego numeru są niewątpliwie recenzje Battlestar Galactica Boardgame, Puerto Rico, Dooma oraz Galaxy Truckera. Przy okazji warto wspomnieć, że ostatnimi czasy prawdziwy renesans przeżywają u nas gry fabularne. Coraz bardziej wykraczamy zatem poza ramy nowego Świata Mroku i wydawnictwa White Wolf, sięgając po starsze i nowsze wydawnictwa z kraju i ze świata. W tym miesiącu „na tapetę" trafiają Dzikie Pola i Arkona – oba systemy rodem z Polski, odwołujące się do niezwykłych dla nas, Polaków, okresów. Możecie być jednak pewni, że na tym nie poprzestaniemy.

Jak zapewne szybko zauważycie, REBEL Times przechodzi też proces zmiany szaty graficznej. Pierwszym stadium faceliftingu jest zupełna zmiana ramek z ocenami. Postawiliśmy na nowy, świeższy wygląd, a także dodaliśmy kilka nowych informacji. Mamy nadzieje, że taka zmiana przypadnie Wam, drodzy czytelnicy, do gustu. Kto wie – być może już wkrótce RT będzie stanowić zupełnie nową jakość?

Jak zwykle zapraszam do czytania, a także do wysyłania na nasz adres mailowy opinii i sugestii. Do zobaczenia za miesiąc!

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
10	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ścisła czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
9	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
8	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
7	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
6	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
5	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
4	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
3	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
2	ścisła czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
1	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ścisła czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 17, Luty 2009

Spis treści

2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze

3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty

5 **Nic co ludzkie, nie jest im obce**
Battlestar Galactica

11 **Plantatorzy z San Juan**
Puerto Rico

16 **Mózgi! Mózgi!**
Zombiaki

19 **Ciężarówką przez galaktykę**
Galaxy Trucker

25 **Nowy-stary Cthulhu**
Call of Cthulhu: The Card Game

29 **Z maczetą wśród zombie**
Zombies!!!

32 **Piekło na Marsie**
Doom

36 **Coś więcej, niż gra o cyferkach**
6 bierze!

38 **Powrót do Strefy Wojny**
Mutant Chronicles

45 **Kupą, mości panowie!**
Dzikie Pola (druga edycja)

49 **„Daj, ać ja pobruszę, a ty poczywaj”**
Arkona

53 **Oneiros prezentuje**
Inferno

57 **Plany na marzec**
czyli: co w następnym numerze?

Battlestar Galactica

Nic co ludzkie, nie jest im obce

Cyloni zostali stworzeni przez ludzi.
Zbuntowali się.
Wyewoluowali.
Jest wiele kopii.
I mają plan.

Battlestar Galactica

Te kilka linijek jest zapewne doskonale znane każdemu, kto miał styczność z serialem science fiction o takim samym tytule, jak recenzowana tutaj gra planszowa. Serialem, który w opinii wielu osób doczekał się nawet miana „kultowego". Gra planszowa **Battlestar Galactica** (czy też w skrócie **BSG**) pretenduje do roli jak najwierniejszego odbicia telewizyjnego poprzednika. Jednak, czy jest jednocześnie po prostu dobrą planszówką?

BSG należy do gatunku gier kooperacyjnych. Występuje w niej jednak motyw zdrajcy, skojarzenia z ***Shadows over Camelot*** nasuwają się więc samoistnie. Do zabawy zasiąść może od 3 do 6 osób, a przeciętny czas gry to od dwóch do trzech godzin. Za każdym razem cel jest taki sam – ludzie mają za zadanie dotrzeć do Ziemi, Cyloni natomiast mają do tego nie dopuścić. Z pozoru proste zadania mogą się jednak okazać niezwykłym wyzwaniem.

Pierwsze wrażenie

Miłośnicy serialu dostaną gęsiej skórki już przy pierwszym kontakcie z grą. Pudełko jest ciężkie i zdobi je klimatyczna i stonowana grafika przedstawiająca główne postacie serialu oraz tytułową Galacticę w otoczeniu myśliwców. Po otworzeniu pudełka naszym oczom ukaże się solidna plansza, a pod nią kilka zestawów kart, żetonów oraz plastikowych modeli statków. Na elementy gry składają się:

- instrukcja
- plansza
- 10 kart postaci
- 52 tekturowe żetony (w tym znaczniki postaci, pilotów, głowic nuklearnych, statków cywilnych oraz innych)
- 110 dużych kart (70 kart kryzysów, 16 kart lojalności, 17 kart kworum, 5 kart super kryzysów, karty prezydenta i admirała)
- 128 małych kart (5 talii po 21 kart w różnych kolorach, 22 karty celu podróży, karta planety Kobol)
- 8-ścienna kość
- 32 plastikowe statki (8 viperów, 4 raptory, 16 cylońskich raiderów, 4 cylońskie ciężkie raidery)
- 10 plastikowych podstawek

Wykonanie kart, żetonów, jak i małych modeli statków stoi na wysokim poziomie. Ich wytrzymałość nie ulega raczej dyskusji, podobnie zresztą, jak w przypadku znacznej większości tytułów ze stajni Fantasy Flight Games. Wykonanie

ma kilka drobnych wad, na które należy zwrócić uwagę. Po pierwsze – pudełko nie ma w środku żadnej sensownej wytłoczki. Oprócz tekturowej wkładki mamy więc wyłącznie pustą przestrzeń. To sprzyja bałaganowi i zwiększa czas potrzebny na rozłożenie całości na stole. Drugim mankamentem jest fakt, iż po zamontowaniu obrotowych mierników surowców (musimy je własnoręcznie przytwierdzić do planszy, korzystając z dostarczonych materiałów) plansza lubi nieestetycznie odstawać od powierzchni stołu. Nie jest to wielka wada, ale na tyle zauważalna, że należało ją odnotować. Trzecia kwestia to słabo docięta tekturka, z której wyciskamy żetony. Wydawnictwa przyzwyczaiły nas do gładkiego wypychania elementów, a w tym wypadku dość łatwo o zadrę. Należy więc wykazać się większą ostrożnością. Z pozostałych minusów można jeszcze wspomnieć o dziwnej, jakby przesyconej i nienaturalnej kolorystyce niektórych kart postaci oraz grafikach, które zapewne nie każdemu przypadną do gustu (niemal wszystkie są kadrami z serialu).

Instrukcja potrafi przy pierwszym spojrzeniu przytłoczyć, ponieważ składają się na nią aż 32 strony A4. Wkrótce jednak okazuje się, że to nie ilość zasad stanowi o jej objętości, a rozwlekłość opisów. Wiele zasad wyjaśnionych zostało kilka razy (najpierw zdawkowo, a potem szczegółowo), a dodatkowo okraszono je odpowiednimi rycinami. W zasadzie więc nic nie powinno nam umknąć. Momentami wdziera się do tego pewien chaos, ale przyswojenie całości nie powinno stanowić problemu już po jednym, w miarę wnikliwym, czytaniu.

Przygotowania do podróży

Grę rozpoczynamy od wykonania dziesięciu bardzo prostych czynności:

- Umieszczamy planszę na stole i ustawiamy znaczniki surowców na pozycje wyjściowe
- Wszystkie modele ludzkich statków układamy w hangarze, pozostałe odkładając na bok
- Losowo ustalamy pierwszego gracza
- Gracze kolejno (począwszy od pierwszego) wybierają postacie z wciąż dostępnych w puli
- Odpowiednie postacie otrzymują kartę Prezydenta i Admirała (zgodnie z linią sukcesji umieszczoną na końcu instrukcji)
- Tworzymy talię lojalności (szerzej o tym za chwilę)
- Rozkładamy pozostałe talie (umiejętności, kworum, kryzysów, super kryzysów oraz celu podróży) w odpowiednich dla nich miejscach
- Każdy z graczy (z pominięciem pierwszego) dobiera trzy karty w kolorach pasujących do umiejętności jego postaci
- Tworzymy oraz umieszczamy w odpowiednim miejscu na planszy Talię Przeznaczenia (czyli po dwie losowe karty z każdego koloru, których używać będziemy podczas testów umiejętności)
- Umieszczamy w odpowiednich miejscach na planszy statek – matkę Cylonów, trzy raidery (myśliwce przeciwników) oraz dwa vipery (myśliwce ludzi) i dwa statki cywilne

W tym momencie jesteśmy już niemal gotowi do gry. Zanim jednak przejdę do samej rozgrywki, przybliżę nieco kwestię lojalności w grze.

Jak już zapewne wszyscy zauważyli, w grze występują dwa obozy – ludzie i Cyloni. Ci pierwsi będą borykać się z najróżniejszymi problemami dotykającymi kosmiczną flotę, podczas gdy drudzy za wszelką cenę będą próbowali utrudniać im życie – najpierw potajemnie, a później także zupełnie otwarcie. Za każdym razem talię lojalności tworzymy z innej liczby kart:

- dla trzech graczy – 5x nie jesteś Cylonem i 1x jesteś Cylonem
- dla czterech graczy – 6x nie jesteś Cylonem i 1x jesteś Cylonem
- dla pięciu graczy – 8x nie jesteś Cylonem i 2x jesteś Cylonem
- dla sześciu graczy – 9x nie jesteś Cylonem i 2x jesteś Cylonem

Mamy więc dwa razy więcej kart, aniżeli graczy. Nie bez przyczyny. W czasie rozgrywki następują bowiem dwie fazy lojalności – na samym początku gry oraz w jej środku. Może się więc zdarzyć, że w pierwszej fazie nie będzie żadnego Cylona albo też od razu pojawi się ich dwóch. Zawsze jednak KTOŚ jest przeciwnikiem ludzkości i zadaniem graczy będzie wydedukowanie kto. Jest to niezwykle istotny punkt gry, jako że Cylon, który postanowi się ujawnić, a nie został do tego momentu wysłany do karceru może poczynić na Galactice poważne szkody.

Być może zauważyliście, że przy czterech i sześciu graczach liczba kart nie równa się dwukrotności liczby graczy. Tutaj pojawia się bowiem zasada Sympatyka. Karta cylońskiego sympatyka zawsze pojawia się w drugiej fazie lojalności i ma za zadanie zrównoważyć rozgrywkę. W przypadku przewagi strony cylońskiej (objawiającej się poprzez znaczne uszczuplenie zasobów floty) przyłącza się on do ludzi. W przeciwnym wypadku staje się odkrytym Cylonem. Przyznam, że początkowo podchodziłem do tego rozwiązania z pewną rezerwą, jednak już pierwsza partia z parzystą liczbą graczy utwierdziła mnie w przekonaniu, iż jest to rozwiązanie genialne. Dzięki niemu niemal za każdym razem gra trzyma w napięciu do samego końca, a zwycięstwo którejkolwiek ze stron przychodzi o włos.

Rozgrywka

Kiedy już się przygotujemy, wybierzemy postacie i otrzymamy karty lojalności, możemy przystąpić do dania głównego. Rozgrywkę rozpoczyna uczestnik, który wcześniej został wylosowany na pierwszego gracza. Tury wyglądają następująco:

- Gracz dociąga odpowiadające umiejętnościom jego postaci karty z talii odpowiedniego koloru
- Następnie może wykonać ruch do innej lokacji, przenieść się na inny statek, bądź też poruszyć swój myśliwiec w przestrzeni kosmicznej
- Gracz może wykonać jedną z dostępnych mu akcji – czy to zagrywając kartę, wykorzystując właściwość pomieszczenia na statku, bądź też pilotując myśliwiec; ma także prawo zrezygnować z akcji
- Działający obecnie gracz ciągnie pierwszą z góry kartę kryzysu i rozpatruje ją wraz z innymi graczami
- Aktywuje się wszystkie wyszczególnione na karcie kryzysu statki Cylonów

- W razie potrzeby przesuwa się do przodu znacznik skoku w nadprzestrzeń (po przesunięciu żetonu na pole „auto-jump" skok następuje natychmiast, w razie potrzeby jest jednak możliwość jego wcześniejszego wymuszenia, co umożliwia nam np. ucieczkę przed wrogą flotą)

Po tym następuje tura kolejnego gracza. Wiele osób zarzuca BSG ogromną powtarzalność wykonywanych czynności, nudę i ostatecznie brak „czegoś do roboty". Nie mogę się z tym stwierdzeniem zgodzić. Cytując inną wypowiedź: „Jeżeli uważasz, że nie masz co robić, znaczy to, że coś robisz źle". Oczywiście zdarzają się chwile rozprężenia, w których na planszy nie ma żadnych wrogich statków stanowiących dla Galactici bezpośrednie zagrożenie, ale ten czas najczęściej pożytkuje się na przygotowania do odparcia kolejnego ataku, najpotrzebniejsze naprawy i – przede wszystkim – próby odkrycia Cylona. Interakcje między graczami są bardzo istotną częścią rozgrywki i nie kończą się jedynie na wzajemnych oskarżeniach. Oprócz tego gracze mogą sobie bowiem wzajemnie pomagać, przeszkadzać, podkopywać pozycje, odbierać i przydzielać tytuły, blefować, kłamać, nakłaniać, a nawet przy pomocy odpowiedniej karty oddać innemu graczowi swoją kolejkę. Należy jednak pamiętać, że Cylon nie śpi i ma do swojej dyspozycji taki sam wachlarz możliwości. Wraz z każdą kolejną turą temperatura rośnie i zazwyczaj tuż po drugiej fazie lojalności sięga zenitu.

Kilka słów uwagi niewątpliwie należy się kartom kryzysów. Jest to w pewnym sensie kulminacyjny moment tury każdego gracza. Są trzy typy owych kart:

- Atak Cylonów – to najrzadziej występujący w talii, ale jednocześnie najbardziej dotkliwy dla ludzi typ karty; w chwili ataku na planszy pojawiają się kolejne wrogie statki, które nierzadko od razu atakują; nie jest to najprzyjemniejszy moment i często zdarza się, że skłania graczy do wcześniejszego skoku w nadprzestrzeń (nawet kosztem utraty części populacji)
- Wydarzenia – to typ kart, który zmusza kogoś (Admirała, Prezydenta lub aktualnie działającego gracza) do decyzji; zazwyczaj jest to trudny wybór, opierający się na zasadzie mniejszego zła; najtrudniejsze wybory potrafią jednak przynieść flocie korzyści
- Kryzysy wymagające testów umiejętności – stanowią lwią część talii kryzysów i zasługują na najszersze omówienie. Każda taka karta ma wypisany poziom trudności (wyrażony konkretną liczbą) oraz kolory umiejętności, które będą działać nań pozytywnie, jak i negatywnie. Małe karty umiejętności, które gracze ciągną z odpowiednich talii na początku każdej swojej tury, także mają przypisaną wartość liczbową od 1 do 5. Rzecz polega na tym, aby zagrywając ZAKRYTE karty wspólnymi siłami przebić poziom trudności. Po przetasowaniu i odkryciu utworzonego stosu sumujemy wartości kart pozytywnych i negatywnych, po czym odejmujemy sumaryczną wartość drugich od pierwszych. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż do każdego testu dokładamy dwie, zupełnie przypadkowe karty z Talii Przeznaczenia. Mogą one być nad wyraz pomocne, jak też koncertowo pokrzyżować nasze szyki. Jak łatwo się domyślić – jest to również pole do popisu dla Cylona. On bowiem może potajemnie podrzucać innym świnie, wykorzystując posiadane karty umiejętności

do przeszkadzania. Zawsze przecież można zrzucić winę na Talię Przeznaczenia...

Niektóre karty kryzysów posiadają w rogach dodatkowe oznaczenia. Pierwsze z nich to ikony cylońskich statków nakazujące nam aktywację konkretnego ich typu. Efekt różni się w zależności od sytuacji, począwszy od zmasowanego ataku myśliwców, poprzez bombardowanie Galactici przez statki – matki, aż do abordażu.

Znacznie istotniejsza jest jednak ikona przygotowania do skoku w nadprzestrzeń (występująca jedynie na części kart). Celem ludzi jest bowiem przebycie konkretnego dystansu. Po każdym skoku Admirał floty ciągnie z talii celów podróży dwie karty, po czym w tajemnicy wybiera i rozpatruje jedną z nich według własnego uznania. Większość z kart powoduje uszczuplenie surowców (zazwyczaj paliwa), choć nieliczne pozwalają na ich odzyskanie. Wszystkie karty podróży mają dodatkowo pewne wartości liczbowe (od 1 do 3), które po kolejnych skokach sumuje się, uruchamiając tym samym następne fazy rozgrywki. Po przebyciu przynajmniej 4 jednostek, następuje druga faza lojalności (tzw. faza Uśpionego Agenta). Po 8 jednostkach ludzkość znajduje się o jeden skok nadprzestrzenny od wygranej. Jak łatwo zauważyć Admirał – Cylon może się stać największym koszmarem ludzkich graczy. Warto w tym miejscu wspomnieć, że gracze mają możliwość wymuszenia wcześniejszego skoku w nadprzestrzeń, wiąże się to jednak z bardzo dużym ryzykiem utraty części populacji (nawet do 3 jednostek przy jednym skoku, co stanowi ¼ wartości początkowej).

Pomimo dość szerokiego wachlarza możliwości utrudniania, rozgrywka wydaje się być dobrze zrównoważona. Co ważniejsze – w przeciwieństwie do wspomnianych na samym początku Shadows over Camelot – zdrajca, który zostanie odkryty, może zostać ukarany (poprzez wtrącenie do karceru), a przez to przynajmniej przez jakiś czas jego negatywny wpływ na przebieg gry zostaje zredukowany niemal do zera. Dodatkowo cyloński gracz, którego postać wylądowała w więzieniu, nie może skorzystać przy ujawnianiu się ze swojej specjalnej umiejętności (np. uszkodzenia dwóch segmentów Galactici lub też wtrącenia kogoś innego do karceru). Ujawniony Cylon również nie staje się wyłącznie bezkarnym „przeszkadzaczem". Ograniczona zostaje siła jego oddziaływania na testy umiejętności, a przy okazji zostaje on pozbawiony

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra prezentuje typowy dla FFG standard. Dobrej jakości pudełko (w którym jednak brak przegródek), solidna plansza, wytrzymałe karty itd. Trzy małe minusy, tworzące ostatecznie jeden duży to: wspomniany przed chwilą brak wytłoczki w pudełku (przy tej ilości elementów nie sposób ułożyć je tak, by nie "latały" wewnątrz); fakt, że po zamontowaniu obrotowych mierników surowców plansza dość nieestetycznie odstaje od powierzchni blatu oraz słabo podocinane wypraski z żetonami, co najczęściej kończy się malutkimi zadrami na tekturowych elementach.

Miodność: Ta gra zasługuje na "dziesiątkę". Naprawdę zasługuje. W kategorii kooperacyjnych gier planszowych to absolutny lider. O lata świetlne wyprzedza mdłe ***Shadows over Camelot***, pokazując, jak niemal wzorcowo powinna zostać rozwiązana kwestia zdrajcy. Pewną wadą może okazać się powtarzalność – zarówno czynności podczas gry, jak i pojawiających się kart kryzysów, choć do naszych dotychczasowych rozgrywek (a trzeba zauważyć, iż testowaliśmy grę intensywnie na krótkim etapie czasu) nuda się nie wdarła, a każda kolejna potyczka z Cylonami wywoływała głód dalszych gier i chęć rewanżu na "drugiej stronie". Dla fanów BSG i gier kooperacyjnych absolutny "must-have".

Cena: Wysoka jakość wydania, świetne zasady, wyśmienicie rozwiązany motyw zdrajcy, duża interakcja między graczami, ogromna miodność i przynajmniej kilkadziesiąt godzin spędzonych z grą – to wszystko zapewnia nam BSG za bardzo przyzwoitą cenę. Relacja cena/jakość wypada przy tej pozycji bardzo korzystnie.

Wiek: Wydawca sugeruje nam, że dolna granica wieku to 10 lat. Mogę się z tym zgodzić, ale jedynie częściowo. Dziesięciolatek nie powinien mieć żadnych trudności z przyswojeniem zasad, które nie są skomplikowane, może mieć jednak problem z należytym wczuciem się w rolę Cylona (zdrajcy). Wymaga ona sporej dozy sprytu, wykorzystywania umiejętności blefu i - do pewnego stopnia - także abstrakcyjnego myślenia. Nic nie stoi na przeszkodzie, by iść za radą wydawcy, ja jednak sugeruję, by dla wyciśnięcia z gry wszystkiego, co się da, podwyższyć dolną granicę do wieku 14+.

wszelkich tytułów, które posiadał do tej pory, co bardzo często ma kluczowe znaczenie. Motyw zdrajcy został w BSG bardzo solidnie przemyślany i przetestowany przez co stanowi mocny punkt całości.

Podsumowanie

O Battlestar Galactica można byłoby jeszcze powiedzieć bardzo wiele; spierać się na temat przydatności poszczególnych umiejętności postaci, oraz ich wad; rozmawiać o wpływie poszczególnych typów bohaterów na rozgrywkę, a także o skuteczności taktyki każdej ze stron w najróżniejszych kombinacjach i sytuacjach. Nawet o idealnym momencie na zadanie ludziom najboleśniejszego ciosu. Wszystko to można jednak podsumować jednym zdaniem – BSG to wyśmienita pozycja o ogromnej grywalności, sporej niepowtarzalności rozgrywki, oferująca graczom szeroki garnitur możliwości.

W kilku aspektach gra wyznacza zupełnie nowe standardy, bijąc na głowę proponowane nam wcześniej rozwiązania. Osobiście – jestem pod wielkim wrażeniem. Z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim miłośnikom gier kooperacyjnych. Fanów serialu wstyd byłoby mi jeszcze namawiać.

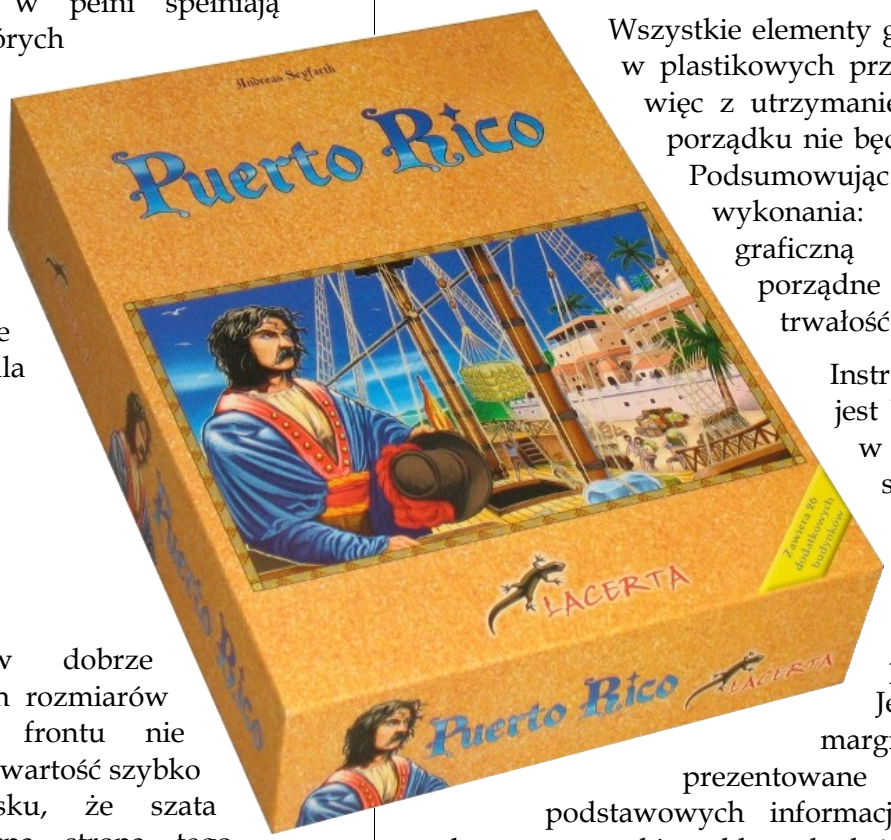
Pierwsze, przedpremierowe informacje na temat gry planszowej **Battlestar Galactica** nie napawały mnie optymizmem. Wszystko wskazywało na to, że szykuje się powielenie pomysłu z **Shadows over Camelot,** tyle że w odmiennym klimacie znakomitego serialu, co w założeniach ma zapewnić grze nabywców. Pierwsze zdjęcia produktu nie wzbudziły większego zainteresowania. Plansza do BSG wizualnie jest dość nudna (nieporównywalnie większą pomysłowością wykazał się projektant planszy do gry **Space Alert** – ciekawego czeskiego pomysłu na grę kooperacyjną, której akcja również ma miejsce na pokładzie statku kosmicznego). Sceptycyzm potęgowała postać autora gry. Corey Konieczka to człowiek, którego cenię za projekty w duecie z Christianem Petersenem, niestety mam ograniczone zaufanie do jego solowych produkcji (prawdopodobnie do dziś nie wybaczyłem mu znakomitych, ale nie najlepiej wykorzystanych pomysłów oferowanych przez **Warrior Knights**). Osobiście na temat **Shadows over Camelot** mam lepsze zdanie niż Ejdżej, nie sposób mu jednak nie przyznać racji, że **Battlestar Galactica** bije na głowę wysłużoną już grę o rycerzach Okrągłego Stołu. Po prostu wspólny mianownik obu tytułów, czyli postać zdrajcy w kooperacyjnej rozgrywce, w przypadku **BSG** rozwiązany jest nieporównywalnie ciekawiej. Grę planszową **Battlestar Galactica** uważam za jedną z najciekawszych premier ostatniego półrocza i godnego oponenta dla **Ghost Stories** w rywalizacji o miano najlepszej gry kooperacyjnej.

BSG Boardgame to gra wyśmienita. To kwintesencja planszówkowości. To geniusz w swej prostocie. To wspaniała metoda na spędzenie wolnego czasu z grupką znajomych. W średniej oprawie co prawda, bo wykorzystanie fotografii z serialu zamiast grafik dla mnie jest wadą, ale i tak wartą swej ceny. Nawet jeśli – jak ja – nie jesteś fanem serii TV. Ta gra stawia na interakcję. Sprawia, że ludzie przy stole rozmawiają ze sobą, dyskutują, kłócą się i zgadzają, zawierają sojusze i je zrywają, podejmują trudne decyzje i ponoszą ich konsekwencje. Uczy pracy w zespole, pokazując jednocześnie jak taki zespół działa. Ta gra to okazja do tego aby lepiej poznać swoich znajomych. Doskonała metoda na spędzenie wolnego czasu – i zamiast czytać te słowa lepiej zagrajcie, bo naprawdę warto.

Puerto Rico

Plantatorzy z San Juan

„Puerto Rico" to jeden z czołowych reprezentantów ekonomicznych strategii. Obok „Agricoli" często tytułowana jest najlepszą grą świata. Ceniona za dopracowaną mechanikę i bogactwo możliwości towarzyszące stosunkowo łatwym do ogarnięcia zasadom. To także świetny przykład na to, że gry okupujące szczyty światowych rankingów w pełni spełniają oczekiwania tylko niektórych graczy. Przyjrzyjmy się tej, klasycznej już, grze by stwierdzić, co stanowi o jej niewątpliwej sile i dlaczego gra jednogłośnie wychwalana w recenzjach, nie zawsze jest produktem dla każdego.



Elementy gry

Grę dostajemy w dobrze wykonanym, przeciętnych rozmiarów pudełku. Ilustracja z frontu nie zachwyca, przeglądając zawartość szybko dochodzimy do wniosku, że szata graficzna nie jest mocną stroną tego produktu. Proste obrazki na kartach (16), żetonach plantacji (50), kamieniołomach (8) i budynkach (49+26) nie grzeszą urodą. Nieco lepiej jest z barwnymi planszami (6), ale również daleko od rewelacji. Żetony dublonów (54) i punktów (50) są, mówiąc wprost, wyjątkowo brzydkie. Nie oczekuję, że każda gra musi mieć zestaw plastikowych, pięknie brzęczących monet, zwłaszcza, że takie gadżety windują cenę produktu. Niemniej nawet zwykłe, tekturowe krążki dublonów i sześciokątne żetony punktów można było ciekawiej zaprojektować. Wspomniane elementy, mimo niezbyt okazałej szaty graficznej, podczas rozgrywki spełniają swoją rolę bardzo dobrze i, co najważniejsze, są trwałe i nawet po wielu rozgrywkach nie widać na nich śladów użytkowania.

Elementy tekturowe uzupełnia szereg znaczników wyciętych z drewna. Jest to sprawdzony, dość pospolity element gier. Kolorowe znaczniki towarów (50) prezentują się bardzo dobrze i świetnie sprawdzają podczas rozgrywek. Brązowe znaczniki kolonistów (100) są w mojej ocenie trochę za małe.

Wszystkie elementy gry znajdują się w plastikowych przegródkach, tak więc z utrzymaniem w pudełku porządku nie będzie problemu. Podsumowując temat wykonania: kiepską szatę graficzną rekompensuje porządne opakowanie i trwałość elementów.

Instrukcja napisana jest bardzo dobrze: w klarowny sposób wyjaśnia zasady i ilustruje je dobrymi przykładami. Jednocześnie na marginesie prezentowane są skróty podstawowych informacji, łatwo więc podczas rozgrywki szybko odnaleźć zasadę, która wzbudza jakieś wątpliwości.

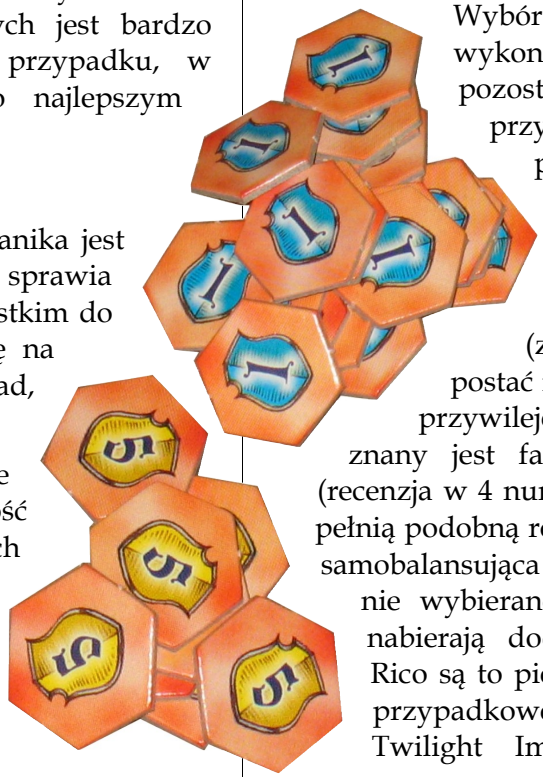
Przebieg rozgrywki

W „Puerto Rico” gracze wcielają się w role kolonizatorów tytułowej wyspy, zarządzającymi posiadanymi ziemiami w pobliżu portu San Juan. Celem rozgrywki jest zgromadzenie jak największej ilości punktów, a najważniejszą drogą ku temu jest produkcja towarów i wysyłanie ich na Stary Kontynent. W tym celu konieczne będzie nie tylko stworzenie plantacji oraz budynków odpowiedzialnych za przetwórstwo, ale także dbanie o zaplecze ekonomiczne i optymalne rozdzielenie obowiązków między posiadanych pracowników. Zarówno dróg do sukcesu, jak i możliwych na nich do popełnienia błędów decyzyjnych jest bardzo wiele. Nie ma tutaj mowy o przypadku, w rywalizacji zwycięży zarządca o najlepszym zmyśle ekonomicznym.

Tyle o temacie gry, bowiem mechanika jest dość abstrakcyjna, zaś sama gra sprawia wrażenie adresowanej przede wszystkim do ludzi zwracających większą uwagę na oryginalność i dopracowanie zasad, niźli na klimat i fabularną otoczkę.

Przygotowanie rozgrywki zajmuje dłuższą chwilę i wiąże się z dość żmudnym odliczeniem wszystkich elementów, które wezmą udział w rozgrywce. Coś za coś: ściśle określona liczba poszczególnych elementów wymaga dłuższych przygotowań, ale dzięki temu gra jest bardzo dobrze wyskalowana (w każdym składzie od dwóch do pięciu graczy działa bez zarzutu). Po schowaniu nie używanych elementów do pudełka, musimy jeszcze rozmieścić w odpowiednich miejscach na planszy głównej wszystkie żetony budynków co trwa kolejne minuty. Każdy z graczy dostaje swoją planszę, która ma oznaczone miejsca na budynki i plantacje. Na starcie dostajemy też jedną plantację i niewielką ilość pieniędzy.

Mechanika gry oparta jest na wyborze kart postaci. Działa to tak, że każdy gracz, gdy przyjdzie jego kolej, wybiera jedną z dostępnych postaci, zyskując w danej turze związany z nią przywilej. Wybór ten oznacza także czynność wykonywaną przez wszystkich pozostałych uczestników. Dla przykładu: gdy jeden gracz wybiera postać Budowniczego, po nim wszyscy pozostali będą mogli wznieść budynek, po wyborze Burmistrza kolejni gracze otrzymują kolonistów (zawsze osoba wybierająca postać ma pierwszeństwo i dodatkowe przywileje). Mechanizm ten doskonale znany jest fanom gry Twilight Imperium (recenzja w 4 numerze RT), gdzie karty strategii pełnią podobną rolę. Łudząco podobna jest także samobalansująca zasada, w świetle której karty nie wybierane przez nikogo z każdą turą nabierają dodatkowej wartości (w Puerto Rico są to pieniądze). Podobieństwo nie jest przypadkowe – Christian Petersen, autor Twilight Imperium, uczciwie wymienia



tytuły europejskich gier (z Puerto Rico na czele), które w jego projekcie stanowiły silną inspirację.

Zostawmy jednak galaktyczne podboje TI i wróćmy na słoneczne plantacje Puerto Rico. Wspomniany mechanizm wyboru postaci sprawia, że kolejność wykonywania poszczególnych działań w turze jest zmienna. Gracze dokonując wyboru często zmuszeni są dokonywać głębokich analiz, by za sprawą swoich działań zyskać jak najwięcej, jednocześnie za bardzo nie pomagając rywalom. W grze występuje pięć rodzajów towaru: kukurydza, indygo, cukier, tytoń i kawa. Do produkcji niezbędne jest posiadanie odpowiedniej plantacji, oraz budynku odpowiedzialnego ze przetwórstwo (wyjątek stanowi kukurydza: tutaj wystarczy sama plantacja). Oprócz tego budynki i plantacje „działają" tylko wtedy, gdy ma w nich kto pracować, musimy więc podczas rozgrywki zadbać o to, by optymalnie rozlokować posiadanych kolonistów i (w razie potrzeby) starać się o pozyskanie nowych. Dla przykładu, jeżeli nasi koloniści pracują na plantacjach indygo, lecz nie ma nikogo w farbiarni – praca na plantacjach się zmarnuje. Wyprodukowany towar to nie koniec problemów – trzeba go szybko załadować na statki, których pojemność jest ograniczona. Jeżeli zabraknie miejsca i okaże się, że nie mamy budynków na zmagazynowanie nadwyżki – towar zepsuje się na nadbrzeżu! Co do budynków zaś – ich ilość jest ograniczona, musimy więc uważać, by nie okazało się, że zabraknie dla nas akurat tego, który aktualnie jest nam bardzo potrzebny.

Wspomniane wyżej zasady to zaledwie punkt wyjścia do złożonych zależności funkcjonujących w Puerto Rico. W grze występuje szereg dodatkowych budynków o specjalnym działaniu (wspomagającym naszą produkcję). Warto również zaznaczyć, że polska edycja gry od razu w zestawie zawiera rozszerzenie, dzięki któremu możemy do rozgrywek wprowadzić kolejne budynki w miejsce standardowych. Słowem, bogactwo możliwości oferowanych przez grę nie powinno rozczarować. Dostępne w danej turze plantacje to w zasadzie jedyny element losowości w grze, dość istotny, ale subtelnie urozmaicający rozgrywkę, nie wypaczając jej wyników.

Podsumowanie

W podsumowaniu najprościej byłoby napisać, że gra jest świetna, działa znakomicie i, oprócz niedociągnięć związanych z wykonaniem, nie ma się do czego przyczepić. Nie chcę czepiać się na siłę, ale nie zamierzam również kłamać, że na moich planszowych spotkaniach z różnymi grupami gra zrobiła furorę. Bo nie zrobiła.

Puerto Rico to gra, której brakuje magii, czegoś co sprawi, że inne gry na długi czas odejdą na bok, wyjątkowego klimatu i emocji, towarzyszących rozgrywce. Jestem w stanie zrozumieć ludzi, którzy są tym produktem zafascynowani i z przyjemnością siadają do kolejnych rozgrywek, optymalizując swoje strategie działania. Pragnę jednak zaznaczyć, że niezależnie od tego, czy gry ekonomiczne to nasz ulubiony gatunek, czy nie – Puerto Rico nie koniecznie trafi w nasze gusta. Nie każdego fascynuje niby – interakcja podczas rozgrywki, która upływa w grobowej ciszy, gdy każdy z uczestników wysila swoje szare komórki szukając optymalnych rozwiązań.

Puerto Rico nie ma błędów, czy mechanicznych niedociągnięć. Wszystko jest poprawne; złożony, abstrakcyjny świat zależności jest tutaj przemyślany i wyważony, zaś zakonspirowane elementy interakcji są tym, czego od gry oczekuje wielu

miłośników gatunku. Przez rozmaite grupy, z którymi grywam, dość jednogłośnie Puerto Rico oceniana jest jako bardzo dobra gra. Jednak prawdziwy zachwyt dostrzegłem u bardzo nielicznych.

STING

Mi w odróżnieniu od Ajfla wykonanie gry wcale nie przeszkadza i ma nawet swój, nazwałbym go „staroszkolnym", klimat, który całkiem nieźle doń pasuje. Fakt, ilustracje nie są najładniejsze, ale mają w sobie to „coś", co mnie osobiście przekonuje i przyciąga.

Mechanika gry jest spójna i przemyślana – tutaj z Ajflem zgadzam się w stu procentach, jest to jednak zarazem jej wadą, jak i zaletą. Wadą z tego powodu, że rozgrywka jest dość „mechaniczna" i wyjątkowo widoczne jest w tej grze „maksymalizowanie" zysków. W potyczce weteran – żółtodziób, ten drugi nie ma żadnych szans. Oczywiście dla ludzi kochających eurogry będzie to zdecydowana zaleta i trudno się z nimi nie zgodzić. Na wieczór przy planszówkach z nowicjuszami lepiej jednak wybrać coś innego niż Puerto.

Cena jest dość wysoka, jak na zawartość pudełka, ale elementy wykonane są solidnie i z pewnością przetrwają bardzo długo. Za tę cenę polecam każdemu tego klasyka eurogier.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Tak uznany i sprawdzony tytuł chciałoby się dostać w zdecydowanie lepszej oprawie. Przede wszystkim rozczarowuje kiepska szata graficzna. Nie budzi zastrzeżeń pudełko z praktycznymi przegródkami i drewniane znaczniki towarów. Znaczniki kolonistów są za małe. Trwałość plansz, kart i żetonów w pełni zadowala, niestety znacznie gorzej z estetyką wykonania tych elementów.

Miodność: Mechanika gry jest przemyślana, spójna i działa znakomicie. To prawdziwa gratka dla miłośników złożonych, ekonomicznych strategii, przedkładających bogactwo możliwości nad wynikający z tematyki gry klimat, potęgowany przez ładne wykonanie. W swojej klasie Puerto Rico stanowi produkt najwyższych lotów, chociaż oczywiście nie jest to tytuł, który zachwyci każdą grupę graczy.

Cena: Cena jest całkiem niezła, biorąc pod uwagę grywalność produktu i trwałość elementów. Zawartość pudełka nie jest jednak na tyle bogata, by dać wyższą notę

Małe sprostowanie

W poprzednim numerze naszego miesięcznika, wkradł się błąd do ramki podsumowującej recenzję podręcznika **Graj z Głową**. Omyłkowo znalazła się tam cena produktu, znacznie odbiegająca od rzeczywistej. Niniejszym informujemy, że aktualna cena wspomnianego podręcznika wynosi **32zł**. Za pomyłkę przepraszamy.

KUŹNIA GIER

Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDŹMIN
Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone.
Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy
w starciu z hordami potworów.

12+ 2-4 30-90

Los wiedźmina jest w Twoich rękach!

reklama

爭米 RICE WARS
WOJNY RYŻOWE
REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna
w realiach XIV-wiecznej Japonii.
Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się
w strategicznej rozgrywce z żądnymi
zwycięstwa przeciwnikami.

12+ 2-5 60-150

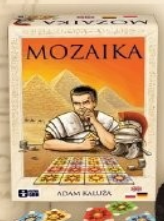
WIZARYEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera!
Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad
oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!

12+ 2-6 15-45

Nowe spojrzenie
na wyścigi furmanek!

UWAGA
gra zawiera
Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny.
Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.

10+ 3-5 30-45

więcej informacji w internecie na stronie **http://www.kuzniagier.pl/**

Zombiaki

Mózgi! Mózgi!

Zombie to temat niezwykle wdzięczny i wciąż popularny. Sympatyczne nieumarlaki już dziesiątki razy pojawiały się w najróżniejszych filmach (klasy od A do Z), grach fabularnych, jak i planszówkach. Nie tak dawno na łamach REBEL Timesa prezentowaliśmy Wam grę ***Mall of Horror*** [RT14] poruszającą właśnie ów temat. Nawet w tym numerze – oprócz recenzowanych tutaj **Zombiaków** – znajdziecie tekst poświęcony innej grze o zombie, czyli ***Zombies!!!*** Miłośnicy chodzących trupów – łączcie się!

Zombiaki to niekolekcjonerska gra karciana dla dwóch graczy. Jeden z uczestników zabawy kieruje hordą wygłodniałych zombie i jego zadaniem jest przedrzeć się przez barykady ludzi dowodzonych przez jego oponenta zanim zastanie go świt. Rozgrywka toczy się przy użyciu dwóch czterdziestokartowych talii oraz prowizorycznej planszy z kart układanej na stole, bądź też innej dowolnej, płaskiej powierzchni. Gra po rozłożeniu nie zajmuje wiele miejsca, co bardzo się jej chwali, gdyż poręczny rozmiar pudełka pozwala rozegrać kilkunastominutową partyjkę niemal wszędzie.

Wykonanie i elementy

W standardowych rozmiarów pudełku na karty znajdują się:

- instrukcja
- 5 kart przecznic, z których układa się planszę
- 40 kart z talii zombie (rewers w kolorze czerwonym)
- 40 kart z talii ludzi (rewers w kolorze niebieskim)

Wykonanie pozostawia nieco do życzenia. Pudełko jest miękkie i łatwo je przez to uszkodzić (wgnieść, naderwać). Karty są małe i poręczne, ale jednocześnie bardzo giętkie i podatne na wytarcie na krawędziach. Instrukcja natomiast to zwykła, krzywo poskładana kartka A4, zadrukowana w odcieniach szarości, która niektórych może odstręczyć samym wyglądem. Podobnie jest z grafikami na kartach. Ilustracje, podobnie zresztą jak cała gra, utrzymane są w lekkim, dowcipnym klimacie, ale słaba jakość druku sprawia, iż niektóre z nich wyglądają niczym rozlane żółto-czerwone plamy.

Wyścig po mózgi

Przygotowanie do gry trwa około dziesięciu sekund. Obaj gracze przetasowują swoje talie, pamiętając, by karta „Świt" znalazła się na samym spodzie talii zombich, po czym układają prowizoryczną planszę z 5 kart. Reprezentują one przecznice miasta, które nieumarli muszą pokonać, by dotrzeć do ludzkich barykad.

Cel gry jest zawsze taki sam – zombie muszą opanować miasto (dzieje się to, gdy choć jeden z nich dotrze za barykady), ludzie natomiast próbują dotrwać do „Świtu" (ostatnia karta w talii zombiaków).

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, postępując według następującego schematu:

TURA ZOMBICH:

- ruch – przesunięte zostają karty zombie i psy (jeśli tylko jest to możliwe); ruch wszystkich zombich i psów odbywa się w jednym czasie
- dociąg – gracz ciągnie karty tak, aby mieć na ręce cztery sztuki, po czym wykłada karty przed sobą (awersem do góry), tworząc swoją „rękę"; dociąg jest obowiązkowy
- odrzucenie – jedna z dociągniętych kart zostaje odłożona na bok
- zagranie kart – gracz używa do dwóch kart z „ręki" zgodnie z ich instrukcjami, po czym zużyte karty odkłada na bok; na koniec tury może zostać z jedną, dwiema lub trzema nieużytymi kartami

TURA LUDZI:

- ruch – przesunięta zostaje beczka (o ile jest na planszy)
- dociąg – analogicznie, jak w turze zombich
- odrzucenie – analogicznie, jak turze zombich
- zagranie kart – analogicznie, jak w turze zombich

Typów kart jest tak wiele, że nie ma sensu ich opisywać (zresztą byłoby to niepotrzebne przepisywanie instrukcji). Dość powiedzieć, iż ludzie dysponują pokaźnym arsenałem broni, począwszy od zwykłych pistoletów, poprzez miny i samochody pułapki, na granatach i wybuchowych beczkach kończąc. Do tego dochodzą różnego rodzaju mury, zapory i wilcze doły, które w założeniu mają spowolnić natarcie zombie.

Talia zombiaków obfituje głównie w różnego rodzaju zombie, a także sposoby na ich „dopakowanie". W tym momencie objawia się minus gry, związany z niezrównoważeniem obu zestawów kart. Polega on na tym, że talia zombie oferuje znacznie więcej możliwości kombinowania. Nie mówię tutaj o rozważnym zagrywaniu poszczególnych typów kart, ale o możliwości tworzenia – przy odrobinie szczęścia – niezwykle potężnych kombinacji. W przypadku ludzi takiej opcji zwyczajnie nie ma. Podczas testów zdarzyła nam się rozgrywka, w której gracz kontrolujący zombie wygrał w czwartej turze, a i to wyłącznie dlatego, że jedna z zasad gry mówi, że każdy zombie może poruszać się maksymalnie dwa pola w jednej turze.

Często słyszanym stwierdzeniem jest, że granie zombie jest prostsze, a talia ta wygrywa częściej. Trudno się z tym nie zgodzić. Nie należy się posuwać do stwierdzenia, że wygrana ludźmi jest niemożliwa, z pewnością jednak jest to zadanie znacznie trudniejsze, niż w odwrotnym wypadku.

Podsumowanie

Zombiaki wywołują dość mieszane uczucia. Z jednej strony jest to całkiem lekka i przyjemna karcianka, do której od czasu do czasu (byle niezbyt często) wraca się z przyjemnością, z drugiej jednak po dwóch lub trzech partiach nuży. Stanowczo najbardziej irytować może łatwość z jaką zombie są w stanie pokonać ludzkich przeciwników. Gracze, którzy lubią wyzwania, będą jednak zadowoleni. Dużym plusem jest poręczność gry przez co

Zombiaki stają się doskonałą pozycją na lekkie spotkania towarzyskie np. w pubie. Stanowczo nie jest to gra przełomowa, ale za stosunkowo niewielką cenę otrzymujemy produkt warty zainteresowania.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty, które stanowią lwią część gry, są miękkie, podatne na wyginanie i wycieranie na krawędziach. Dodatkowo okraszone są ilustracjami w brzydkiej, żółtawej kolorystyce. Mało wytrzymałe pudełko szybko zacznie nosić ślady zużycia. Na plus zalicza się poręczność gry, wygodny rozmiar kart oraz grafiki utrzymane w zabawnej konwencji.

Miodność: Szybka, relaksująca i mało wymagająca zabawa. Dobra na rozluźnienie i spotkanie przy piwie i chrupkach albo też jako szybki przerywnik na dłuższym spotkaniu planszówkowym. Przy zbyt częstym użytkowaniu potrafi szybko znużyć. Prostota zasad sprawia, że do rozgrywki może zasiąść nawet dziesięciolatek.

Cena: Za 26 złotych otrzymujemy całkiem nieźle przemyślaną karciankę, której głównym mankamentem jest wydanie. Miodność do pewnego stopnia rekompensuje nam jego wady, ale nie w pełni. Gdyby nie to, **Zombiaki** byłyby zakupem idealnym.

Galaxy Trucker

Ciężarówką przez galaktykę

Korporacja z o. o., międzyplanetarna firma budowlana, poszukuje osób dyspozycyjnych do przewożenia materiałów w odległe regiony galaktyki. Kandydaci muszą posiadać kwalifikacje pilota. Mile widziane doświadczenie w branży oraz znajomość języków Obcych. Ubezpieczenie we własnym zakresie. Rozpatrywane będą tylko poważne oferty od kompletnych szaleńców.

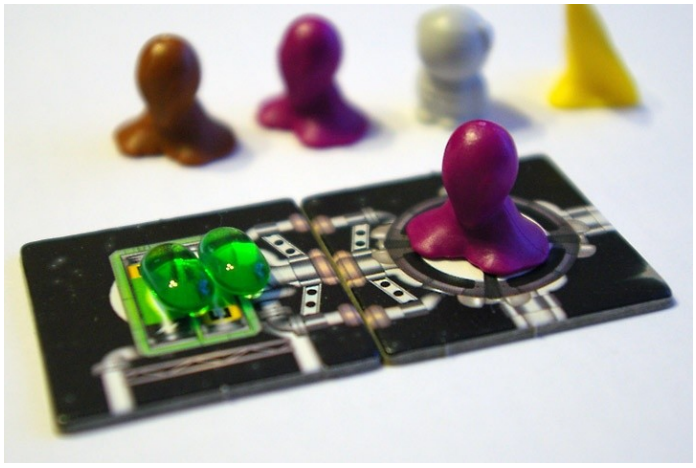
Galaxy Trucker to nietypowa gra strategiczna, w której gracze wcielają się w role budowniczych i pilotów statków kosmicznych. Każdy z nich będzie musiał wykazać się refleksem, dobrą strategią oraz zdolnością przewidywania by złożyć jak najlepszy pojazd, zgromadzić najcenniejsze towary i jako pierwszy dotrzeć na metę. Gotowi do kosmicznego wyścigu?

Elementy gry

W skład gry wchodzą:

- 1 plansza lotu,
- 8 dwustronnych plansz statków (po 2 dla każdego gracza),
- 60 kart przygód (po 20 w każdym z III poziomów),
- 64 banknoty z kosmicznymi kredytami,
- 144 części statków,
- 4 żetony z numerami,
- 40 białych pionków astronautów,
- 8 pionków kosmitów (po 4 w 2 kolorach),
- 8 znaczników rakiet (po 2 w 4 kolorach),
- 36 znaczników baterii,
- 56 sześcianów towarów (w 4 kolorach),
- 1 dwustronna karta z zasadami dla rund II i III,
- 2 kości sześcienne,
- klepsydra,
- instrukcja.

Wykonanie pudełka odbiega nieco od standardów wyznaczonych przez przodownika w dziedzinie gier planszowych, czyli oczywiście Fantasy Flight Games. Tektura wydaje się być cieńsza, lecz mimo to wystarczająco trwała. Wieko zdobi dość dyskusyjnej jakości grafika przedstawiająca gotowy statek, złożony z dostępnych w grze elementów. W środku nie jest źle, ale fajerwerków zdecydowanie nie ma. Dostajemy co prawda coś na kształt wytłoczki (a raczej nieudolnie zrobione przegródki), ale nie są one zamocowane na stałe, w związku z czym wciąż przemieszczają się, a elementy mają tendencję do przesuwania się pod nimi.



Plansze statków oraz lotu wykonano starannie i schludnie, tak że niespecjalnie w ich przypadku jest się do czego przyczepić. Wszystko jest przejrzyste, miejsca nie brakuje, a w przypadku planszy toru lotu, miło, że zebrano na niej (w postaci graficznej) wszystkie niezbędne do gry zasady. Warto też dodać, że wbrew pozorom, do rozgrywki nie trzeba wiele miejsca, który to fakt doceni z pewnością

spora ilość graczy. Jedyny minus jaki byłam w stanie znaleźć to wygięcie niektórych plansz, sprawiające, że nie leżą płasko na stole oraz że mogą przesuwać się umieszczone na nich żetony. Nic strasznego, ale z pewnością należy to odnotować.

Nie ma co rozpisywać się natomiast w kwestii żetonów – standard, standard i jeszcze raz standard, co oczywiście jest plusem. Są trwałe, estetyczne i bez problemów wychodziły z wyprasek. Pochwalić należy zwłaszcza płytki części statków – są ładne i niezwykle przejrzyste, tak że nie ma mowy o pomyłce przy montażu.

Trudno też wiele więcej powiedzieć o znacznikach – ot, drewniane sześcianiki, ale to właśnie jest ich zaletą. Kostki symbolizować mają skrzynie z towarami, więc dobrze, że zdecydowano się na prostotę. Drewno jest dobrze wypolerowane, miłe w dotyku i pomalowane w żywe, łatwe do odróżnienia kolory. Nie mam uwag.

Prostota była też z pewnością myślą przewodnią przy tworzeniu figurek. Postacie pilotów oraz obcych, a także pionki statków, wykonane są dość schematycznie, a ich kształty uproszczono, co jednak działa na korzyść gry. Figurki wciąż są ładne, a przy tym nie odwracają uwagi od tego co najważniejsze w tego typu grach – czyli rozgrywki. Szczególnie podobają się znaczniki baterii, przypominające landrynki. Łatwo je jednak zgubić ze względu na niewielkie rozmiary i podatność do śmigania po stole.

W tym miejscu muszę wspomnieć o pewnej istotnej rzeczy: w naszym egzemplarzu znalazło się więcej elementów niż wymienione na spodzie pudełka. Jeśli to zamierzona praktyka – jest to strzał w dziesiątkę, mamy bowiem tym samym „części zapasowe”.

Karty natomiast to kolejny standard – dość elastyczne, by je łatwo tasować, a jednocześnie wystarczająco trwałe, by się nie niszczyły. Umieszczone na nich grafiki, podobnie jak w przypadku pudełka, niestety nie powalają. Może nie jest to strasznie istotne, ale jednak psuje ogólny estetyczny obraz gry.

Pod koniec warto wspomnieć parę słów o instrukcji. Jeśli chodzi o ilustracje, to uwagi te same co powyżej. Poza tym książeczka jest dość gruba (16 stron A4), ale sporo miejsca zajmują rysunki oraz przykłady graficzne. Same zasady po pierwszym przeczytaniu wydają się przytłaczać – jest ich niemało, a sposób ich wyjaśnienia wydaje się dość chaotyczny. Wystarczy jednak jedna rozgrywka, by wszystko stało się jasne, a metodą „z ust do ust”

wytłumaczyć reguły nowej osobie można w dosłownie 10-15 minut. Warto też wspomnieć o tym, że instrukcję napisano w sposób humorystyczny i okraszono wieloma ramkami z zabawnymi, klimatycznymi tekstami.

Przebieg rozgrywki

Galaxy Trucker to gra przeznaczona dla 2-4 graczy, z przeciętnym czasem rozgrywki ok. 60 minut. Rozgrywka kończy się po zagraniu ostatniej karty przygody w rundzie III. Ten z graczy, który zgromadził największą liczbę kosmicznych kredytów, zostaje zwycięzcą.

Każda rozgrywka składa się z 3 rund, a na te z kolei przypadają 2 fazy: budowanie statku oraz lot. Im późniejsza runda, tym większe pojazdy, ale też dłuższe trasy, jakie muszą przebyć, oraz groźniejsi przeciwnicy, którzy staną graczom na drodze.

Na początku każdy uczestnik otrzymuje planszę statku oznaczoną numerem „I" oraz początkową kabinę pilotów w wybranym przez siebie kolorze. Części statków należy wymieszać i umieścić zakryte w dostępnym dla wszystkich miejscu, tworząc w ten sposób magazyn. Obok niego układa się żetony z numerami (w ilości odpowiadającej liczbie graczy).

Ważną rolę pełni już w tej fazie plansza lotu, przede wszystkim będąc miejscem dla klepsydry, która wyznacza jak wiele czasu na budowę statków już upłynęło. Czasomierz umieszcza się na polu odpowiadającym numerowi rundy. Kiedy piasek się przesypie dowolny gracz może odwrócić go i przestawić na pole o niższym nominale. Jeśli zaś klepsydra stoi na polu „Start" – jest to ostatni gwizdek na budowę. Żadnej części nie można dobrać, jeśli upłynie wyznaczony czas.

Warto w tym miejscu dodać, że rozwiązanie to pozwala na 2 style grania – szybki i agresywny oraz spokojny i powolny. Warto wypróbować obie te strategie, bo dają one ciekawe, a nieraz zaskakujące, efekty.

Plansza w fazie budowy pełni też inną ważną funkcję, stając się działem prognoz Korporacji. Na jej brzegu tworzy się 3 stosy kart przygód. Każdy składa się z 2 kart z talii odpowiadającej obecnej rundzie oraz po 1 karcie z talii o niższych numerach (wyjątkiem jest oczywiście runda I, kiedy to w każdym stosie znajdują się po 2 karty oznaczone „I"). Karty te pojawią się później w fazie lotu, warto więc podejrzeć je, by móc przygotować się (a przede wszystkim swój statek) na trudy międzygalaktycznej podróży. Czasu jest jednak mało i nierzadko ciężko zdecydować się czy poświęcić go na poszukiwania potrzebnych części, czy też właśnie na obejrzenie kart.

Budowa

Na hasło „Start" gracze jednocześnie zabierają ze stosu po jednej części statku, oglądają ją, po czym mogą dołożyć ją do swego pojazdu lub odłożyć odkrytą na środek stołu. Raz zamontowanej części nie można już wyjąć. Nie można też dokładać ich gdzie popadnie – muszą stykać się z już zamontowaną częścią, a ponadto łączyć się z nią odpowiednim rodzajem połączenia (jest ich 3: pojedyncze, podwójne i uniwersalne).

Wśród dostępnych części znaleźć można:

•kabiny pilotów

•moduły podtrzymujące życie kosmitów

•silniki (pojedyncze i podwójne)

•działa (pojedyncze i podwójne)

•osłony

•baterie

•ładownie (zwykłe i specjalne)

•moduły strukturalne.

Instrukcja, zgodnie zresztą z faktycznym zapotrzebowaniem w czasie rozgrywki, zaleca montowanie każdej z tych części (poza modułem strukturalnym i osłonami, które wystarczą 2) w jak największej ilości. Łatwo oczywiście nie jest i

niejednokrotnie staje się przed koniecznością zdecydowania czy zamontować kolejną baterię, czy też może poszukać czegoś bardziej przydatnego. Nie mamy oczywiście żadnej gwarancji, że taką rzecz znajdziemy.

A przydatne jest w zasadzie wszystko: kabiny zwiększają liczebność załogi, kosmici dają premie przy wyliczaniu mocy silników i siły ognia, silniki zwiększają szybkość statku, działa i osłony – jego możliwości obronne, baterie zasilają podwójne silniki i działa, a także generatory osłon, a ładownie pozwalają na przechowywanie towarów, za które pod koniec wyścigu można zarobić niemałe pieniądze. Nie jest więc bynajmniej łatwo. Szczególnie sfrustrowani mogą być perfekcjoniści, którzy chcieliby zbudować idealny statek – w zasadzie nie ma takiej możliwości; czasu jest mało, a elementy dobiera się losowo. Istotne zatem jest, by dostosować styl grania (spokojny lub agresywny) do uczestników rozgrywki. Chodzi przecież o dobrą zabawę, a nie nerwy.

Kiedy gracz uzna, że jego statek jest gotowy, bierze dowolny żeton z numerem. Ten, kto posiada znacznik z cyfrą 1, będzie startował z pozycji lidera. Następnie sprawdza się, czy statki zostały prawidłowo zmontowane – usuwa się wszelkie części, które przytwierdzono z użyciem niewłaściwych połączeń. Trafiają one na stos straconych części i pod koniec fazy lotu będzie trzeba za nie zapłacić. Nie usuwa się natomiast takich elementów, których połączenia „wystają" na zewnątrz statku. Mogą one jednak solidnie zaszkodzić w czasie lotu np. odpaść po trafieniu meteorytem.

Lot

Zgodnie z numerami wyznaczonymi przez żetony na torze lotu ustawia się figurki statków w odpowiednich kolorach. W rundzie pierwszej poszczególnych graczy dzieli jedno pole, w kolejnych – coraz więcej. Każdy otrzymuje też odpowiednią liczbę astronautów, kosmitów i znaczników baterii, które umieszcza na swoim statku. Do kart przygód, które w poprzedniej fazie można było podglądać, dodaje się jeszcze jeden, taki sam zestaw (którego składu nie zna żaden z uczestników) i tasuje całość, tworząc w ten sposób talię kart przygód na najbliższą rundę. Można startować!

Lider (który w czasie lotu najpewniej będzie się zmieniał) ciągnie pierwszą kartę z talii. Możliwych wydarzeń nie jest wiele, różnią się jednak szczegółami. Najogólniej mówiąc przygody sprowadzają się do: podróżowania naprzód, lądowań na planetach (gdzie kryją się cenne towary), przeszukiwania opuszczonych statków i stacji, spotkań z wrogimi jednostkami, przelotów przez roje meteorytów i strefy walk. Jest też kilka wydarzeń specjalnych. Każde „dobre" wydarzenie może sprawić, że coś zyskamy, zmarnujemy jednak na nie cenny czas (cofniemy swój statek na torze), „złe" – że oberwiemy lub coś stracimy. Tym samym lider rzadko pozostaje nim na długo.

Warto w tym miejscu wytknąć, że choć instrukcja podaje inaczej, w rzeczywistości absolutnie najważniejsze są działa. Bez nich nie ma szans ani na sensowne zyski, ani nawet (w skrajnych przypadkach) dolecenie do celu w całości. To, niestety, może prowadzić do sporej irytacji – statek słabo wyposażony w działa będzie najpewniej przez cały czas zgarniał baty.

Faza lotu dobiega końca po rozegraniu ostatniej karty z talii przygód. Graczom przydziela się premie za kolejność, płaci za dostarczone towary oraz przyznaje nagrodę pieniężną dla właściciela statku, będącego w najlepszym stanie.

Uczestnicy ponownie układają wszystkie elementy (poza kabinami początkowymi) w magazynie, biorą planszę z konturem większego statku i mogą rozpocząć kolejną rundę. Pod koniec III z nich wszyscy podliczają zgromadzone kosmiczne kredyty, a zwycięża ten, kto zarobił ich najwięcej.

Na koniec opisu rozgrywki warto wspomnieć, że instrukcja oferuje kilka zmodyfikowanych wariantów gry dla bardziej zaawansowanych uczestników lub po prostu dla tych, którzy chcieliby spróbować czegoś nowego.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Duża ilość przejrzystych i estetycznych elementów, minusy jednak za nietrafioną wytłoczkę, dość przeciętne grafiki oraz powyginane plansze. Nie jest źle, ale zachwytów też nie ma.

Miodność: Rozgrywka jest emocjonująca i dynamiczna, a ponadto zezwala na modyfikacje względem różnych typów graczy. Niestety jest też koszmarnie losowa i dość mocno schematyczna. Jednym słowem: Galaxy Trucker to gra świetna „od czasu do czasu", ale na dłuższą metę może się nudzić.

Cena: Niecałe 120 złotych to może i niespecjalnie dużo, zwłaszcza biorąc pod uwagę mnogość elementów, jednak za tę cenę oczekiwałabym czegoś więcej, zwłaszcza w kwestii jakości i estetyki wykonania. Galaxy Truckera miażdży chociażby porównanie do Jamajki, która jest zaledwie o 10zł droższa, a prezentuje się wprost bajecznie.

Podsumowanie

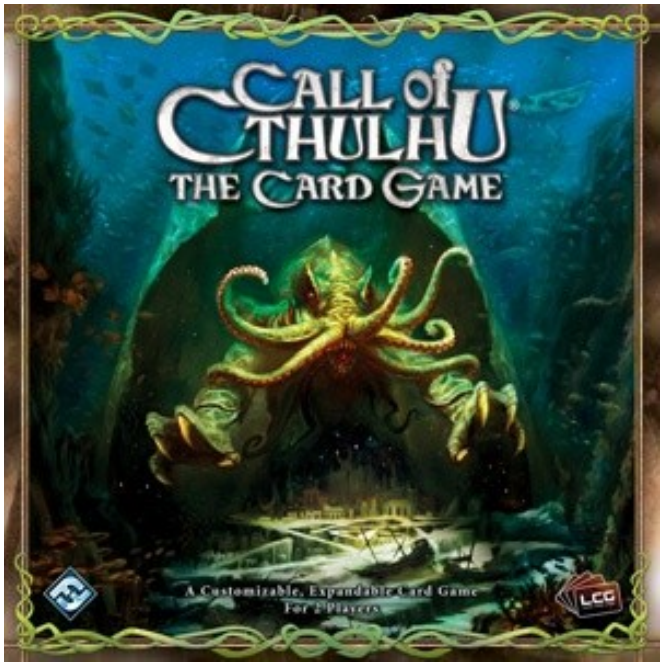
Galaxy Trucker to pozycja odznaczająca się dużą oryginalnością – wydaje się bowiem łączyć w sobie dwie gry: polegającą na budowaniu statku oraz szaleńczy wyścig przez kosmiczne przestrzenie. Wymaga od uczestników ćwiczenia wielu cech: refleksu, spostrzegawczości, szybkiego podejmowania decyzji, przewidywania, układania krótko- i długodystansowych strategii oraz umiejętnego planowania. Niestety rozgrywka jest do bólu losowa, co stanowi zarówno wadę, jak i zaletę – inaczej po prostu być nie mogło, ale ciągłe kierowanie się prawem przypadku może prowadzić do frustracji. Nie sposób też nie przyznać, że bywa bardzo schematycznie – po kilkunastu partiach wiemy dokładnie czego się spodziewać. Mimo to warto zapoznać się z tym tytułem. Galaxy Trucker to gra łatwa w opanowaniu, a niezwykle dynamiczna i wciągająca. Może więc służyć jako idealny party game oraz przerywnik między grami cięższymi, dłuższymi lub o innej tematyce. Czy odważysz się wyruszyć w podróż przez galaktykę?

www.wydawnictwoportal.pl
PORTAL
WITCHCRAFT
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB
NEUROSHIMA
Przyłącz się do przygody...
NEUROSHIMA HEX!
BABEL 13
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!
PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX
reklama

Call of Cthulhu LCG

Nowy-stary Cthulhu

Kiedy kilka lat temu pojawiała się na polskim rynku kolekcjonerska gra karciana Call of Cthulhu, spotkała się ona ze sporym zainteresowaniem. Miała ciekawe zasady i przepięknie ilustrowane karty, co przysporzyło jej licznych fanów. Będąc już wtedy długoletnim miłośnikiem lovecraftowskiego uniwersum Mitów Cthulhu, nie mogłem przejść obok tej gry obojętnie. W CoC CCG (Collectible Card Game) grywałem jedynie w gronie znajomych, z których kilku również zainteresowało się tym tytułem, nigdy nie mając w planach aktywnej działalności turniejowej. Karty kolekcjonowałem głównie dla ich specyficznego klimatu i genialnych ilustracji, a nie po to, by skonstruować jak najpotężniejszą talię – to zawsze miało znaczenie drugorzędne. Zabawa była przednia, ale po początkowym boomie większość osób straciła zapał do inwestowania i regularnego grania w CoC. Niestety, podobna tendencja dopadła nie tylko graczy w moim rodzinnym mieście, ale również w całej Polsce i na świecie – mimo ciągle organizowanych oficjalnych lig i turniejów, formuła CoC CCG zdawała się wypalać. Wtedy wydawca gry – firma Fantasy Flight Games – zdecydował się na radykalny krok, mający poprawić kondycję omawianego tytułu. Zmieniono format gry na LCG (Living Card Game), wprowadzając możliwość kupowania kart w Asylum Packach – większych zestawach, których zawartość była jawna, rezygnując z polityki boosterów – zestawów dodatkowych mniejszych i tańszych, ale zawierających karty wybrane losowo. Kolejnym krokiem FFG poczynionym dla ożywienia CoC była premiera tzw. core setu – zestawu startowego dla nowych graczy, zawierającego 165 kart i umożliwiającego skonstruowanie początkowych talii dla dwóch osób, a wydanego jako Call of Cthulhu: The Card Game.



Cthulhu jaki jest, każdy widzi

Core set posiada pudełko standardowych jak na FFG rozmiarów, podobne do tego, w jakim wydany jest inny cthulhowy produkt firmy – planszówka Arkham Horror oraz niektóre dodatki do niej. Niestety, z opakowaniem gry łączy się największy zgrzyt, jakiego doświadczyłem w związku z nią – pudełko z moim egzemplarzem core setu zostało uszkodzone podczas transportu paczki. Do tej pory uważałem produkty FFG za wykonane bardzo solidnie i naprawdę wytrzymałe, niestety zestaw początkowy CoC mocno nadszarpnął tę opinię. Na szczęście uszkodzeniu nie uległy żadne elementy gry, ale pęknięcie na krawędzi pokrywki pudełka ciągnie się niemal przez jej całą długość i wygląda fatalnie. Nie mogę dokładnie określić na ile jest to wina materiału, a na ile nieostrożności kuriera, który przewoził paczkę, ale faktem pozostaje, że nigdy wcześniej nie miałem podobnych problemów z

innymi grami FFG wydawanymi w takich samych pudełkach. Czyżby firma zaczynała oszczędzać na wykonaniu?

Pudełko CoC: The Card Game zawiera:

- instrukcję
- 165 kart
- planszę
- 36 znaczników ran i sukcesów
- 6 znaczników domen

Na szczęście wytrzymałość pudełka to jedyna wada wykonania gry. Dalej jest już dużo lepiej: rysunki w instrukcji i na kartach to po prostu małe dzieła sztuki, stworzone przez świetnych ilustratorów znanych z poprzednich edycji CoC, plansza jest solidna i estetyczna, dobrze prezentują się też plastikowe figurki Cthulhu służące jako znaczniki domen. Ogólnie – poza wspomnianym zgrzytem związanym z pudełkiem – wykonanie core setu sprawia bardzo dobre wrażenie. Gra cieszy oko i jest z całą pewnością najładniej ilustrowaną karcianką, jaką widziałem. Klimatu dodają jej pozostałe elementy, takie jak plansza czy znaczniki (dołączone figurki Wielkiego Przedwiecznego są na pewno ukłonem w stronę największych fanów), choć nie ma ich zbyt wielu i mogą ginąć w zdecydowanie za dużym pudełku.

Co nowego u Przedwiecznych?

Prawdę mówiąc, niewiele. W porównaniu ze starymi edycjami zmienił się wygląd kart, czarne obwódki zastąpiono białymi, pojawiły się nowe postacie i karty historii, ale sam trzon gry pozostał zupełnie niezmieniony. Dalej mamy więc siedem frakcji – 4 reprezentujące w zmaganiach przerażające istoty rodem z Mitologii Lovecrafta – Cthulhu, Hastura, Shub-Niggurath i Yog-Sothotha – oraz 3 w których skład wchodzą ludzie – Agencję, Syndykat i Uniwersytet Miskatonic. Powyższe grupy walczą ze sobą o dominację, nierzadko zawiązując jednak całkiem egzotyczne sojusze. Talia jednego gracza w CoC musi zawierać przynajmniej 50 kart, dlatego też, o ile nie posiadamy jeszcze żadnych zestawów dodatkowych, musimy łączyć frakcje, a zasady nie zabraniają wystawiać po tej samej stronie barykady zarówno nieustraszonych bohaterów, jak i

plugawych potworności, oraz wyposażać ich w ekwipunek różnych frakcji. Główną osią, wokół której obraca się rozgrywka, jest wspólna dla obu uczestników talia 10 kart historii (story cards). Trzy z nich kładzie się na planszy. Gracze przyporządkowują wystawione przez siebie postacie (characters) do historii, po czym rozgrywają zmagania między nimi i uzyskują odpowiednie ilości żetonów sukcesu. Zgromadzenie pięciu sukcesów oznacza wygranie danej historii, a osoba, która wyjdzie zwycięsko z trzech historii, wygrywa całą grę.

Założenia zasad CoC nie wyglądają na skomplikowane i rzeczywiście, podstawowe reguły można opanować szybko i bez problemu. Teraz przyjrzyjmy się im nieco bliżej.

Tura gry dzieli się na pięć faz. W fazie odświeżania, na samym początku swojej tury, odznaczamy karty, których można użyć tylko raz w rundzie, przywracając je w stan gotowości. Potem dociągamy dwie karty i jedną z ręki dołączamy do domeny jako surowiec. Karty tworzące tzw. domeny nie biorą udziału w grze i służą jedynie do opłacania kosztu innych. Koszt zagrania danej karty podany jest w jej lewym górnym rogu i oznacza, że aby ją wprowadzić do gry, musimy zużyć domenę z dołączoną ilością surowców nie mniejszą niż liczba na karcie. Tutaj pojawia się zasadnicza trudność, gdyż jednej domeny można użyć tylko raz na turę gry – pozostaje ona wykorzystana (umieszczamy na niej plastikową figurkę) do naszej następnej fazy odświeżenia, o ile jakiś specjalny efekt nie spowoduje inaczej. Po fazie dociągu i fazie surowców przychodzi czas na operacje. Teraz można używać surowców do wystawiania postaci, uzbrajania ich za pomocą kart ekwipunku, czy aktywowania wydarzeń (events). Surowcami z domen warto gospodarować mądrze, gdyż należy pamiętać, że nie odzyskamy ich przed turą przeciwnika, na którego zagrania trzeba będzie reagować. Po zakończeniu fazy operacji przechodzimy do najważniejszego elementu rozgrywki – fazy historii. Obaj uczestnicy (najpierw aktywny-atakujący, potem pasywny-broniący) przyporządkowują swoje postacie do znajdujących się na planszy kart historii. Te posiadają z boku cztery ikony, określające kolejność i rodzaj zmagań w danej historii. Są to: macki (strach), czaszki (walka), książki (wiedza) i lupy (śledztwo). Konflikty rozwiązuje się porównując ilość poszczególnych ikon znajdujących się w sumie na kartach bohaterów obu graczy. Osoba przegrywająca w danej historii zmagania na strach musi wybrać jedną ze swoich postaci i odwrócić jej kartę na drugą stronę, uznając ją za szaloną i chwilowo nie biorącą udziału w grze. Gracz przegrywający w walce „na czaszki" wybiera swojego bohatera, który zostanie zraniony. Zwycięzca w wiedzy może natychmiast wprowadzić jedną ze swoich postaci w stan gotowości, a wygrywając zmagania „na lupki" otrzymuje się dodatkowy żeton sukcesu na danej historii. Ostateczny wynik walki o kartę historii ustala się sumując liczbowe wartości umiejętności (skill) postaci znajdujących się w grze (tzn. nie szalonych i zabitych, lub usuniętych z historii poprzez działanie innych kart). Gracz aktywny, jeśli jego umiejętność jest wyższa, zdobywa żeton sukcesu (lub dwa, jeśli

skill przeciwnika jest mniejszy lub równy 0 – historię uważa się wtedy za niebronioną). Po rozegraniu zmagań we wszystkich story cards następuje tura drugiego gracza – uczestnik aktywny staje się broniącym i stara się przeszkodzić konkurentowi w uzyskaniu żetonów sukcesu.

Podsumowanie

Jak widać, reguły CoC nie są przesadnie trudne, a rozgrywka dostarcza naprawdę sporej satysfakcji. Tym niemniej, omawiany zestaw to nie jakaś wielka rewelacja. Poza „bajerami" w rodzaju planszy i żetonów, nie dostajemy niczego, co zaskoczyłoby fanów starych edycji i rozwinęło grę. Z drugiej strony, dzięki brakowi zmian w mechanice, karty CoC LCG są w pełni kompatybilne z wersją CCG (poza jednym małym mankamentem – wyglądają nieco inaczej), więc posiadacze talii budowanych przed zmianą formatu gry nie muszą znów zaczynać od zera. Podsumowując, warto na Call of Cthulhu: The Card Game zwrócić uwagę. Ten zestaw to dobry zakup na początek dla osób zamierzających rozpocząć poważniejszą przygodę ze świetną kolekcjonerską karcianką w klimacie prozy H. P. Lovecrafta. Sprawdzi się również jako samodzielna gra, bez zestawów dodatkowych, jednak ze względu na ograniczoną liczbę kart może dość szybko wyczerpać swój potencjał. Ale i tak wygląda wspaniale!

Komentarz do oceny

Wykonanie: Byłaby dziewiątka, gdyby nie wytrzymałość pudełka, które pękło w trakcie transportu. Poza tym nie mam zastrzeżeń – plansza jest porządnie wykonana i czytelna, a ilustracje w instrukcji i na kartach powalają – CoC jest bez wątpienia najładniejszą grą karcianą, z jaką się kiedykolwiek spotkałem. Miłym akcentem dla fanów cthulhowego uniwersum są figurki Wielkiego Przedwiecznego używane jako znaczniki domen.

Miodność: Gra jest bardzo dobra – ma proste do opanowania zasady i świetny klimat. Brak zmian w mechanice być może zachęci do powrotu do CoC starych graczy, choć pewnie część z nich oczekiwała jakichś nowości, a nie dostanie ich. Osoby rozpoczynające swoją przygodę z grą od tego zestawu powinny mieć na uwadze, że wprawdzie zapewni on wiele ciekawych partii, ale w końcu zakup zestawów dodatkowych okaże się koniecznością.

Cena: Niestety dość wysoka. Co prawda gry kolekcjonerskie z założenia nie są tanią zabawą, ale ten zestaw początkowy mógłby kosztować znacznie mniej, gdyby pozbawić go licznych „bajerów" – bardzo sympatycznych, ale nie niezbędnych dla rozgrywki. Kupując CoC: The Card Game płacimy właśnie głównie za „bajery", nie karty.

Zombies!!!

Z maczetą wśród zombie

Idea gry przedstawia się dość banalnie. Mamy miasto, mamy zombie, mamy kilka osób, które przeżyły na tyle długo, aby pomyśleć o ewakuacji helikopterem. Jest tylko jeden problem – w helikopterze zostało jedno miejsce i trzeba się do niego przedrzeć przez hordy głodnych nieumarłych. Kto dobiegnie doń pierwszy – wygra, reszta zaś zostanie pożarta. Tak w skrócie można by opisać Zombies!!!, *survival horror* ze stajni Twilight Creations, Inc.

Anatomia zombie

Grę otrzymujemy w estetycznym pudełku o niewielkich gabarytach, co cieszy, bowiem zdecydowanie ułatwia jej transport. W środku znajdziemy zaś trzydzieści pól mapy, pięćdziesiąt Kart Wydarzeń, sześć figurek ludzi, żetony zdrowia i kul, dwie sześciościenne kostki oraz, uwaga, aż sto figurek zombie! Ta liczba naprawdę robi wrażenie, a jeśli dodać do tego, że są one całkiem estetycznie odlane oraz otrzymujemy zarówno wersję męską, jak i żeńską, to sprawy wyglądają jeszcze lepiej. Niestety, pola mapy wydrukowano na śliskim, cienkim papierze i sprawiają one wrażenie powielonych na domowej drukarce laserowej. W grze za tak wysoką cenę powinny znaleźć się solidne, tekturowe pola, które nie przesuwają się w tą i w tamtą podczas najmniejszego poruszenia stołem. Kartom Wydarzeń również brakuje nieco na wykonaniu, ponieważ po kilku partiach zaczynają się one ścierać na rogach, jednak ich zabawnie groteskowe ilustracje są już zdecydowanym plusem. Żetony ładnie wyskakują z wyprasek oraz są funkcjonalne i tyle można o nich powiedzieć, ponieważ niczym innym się raczej nie wyróżniają.

Figurki zombie

Zombiaki z Zombies!!! świetnie nadają się do wykorzystania podczas obrazowania sytuacji w grach RPG osadzonych w podobnej tematyce. Niejednokrotnie sam ubarwiłem nimi sesję w Unhallowed Metropolis, a All Flesh Must Be Eaten wydaje się kolejnym idealnym kandydatem do ich wykorzystania.

Zombie w akcji

Rozgrywka w Zombies!!! jest banalnie prosta. Wszystko sprowadza się bowiem do dokładania kolejnych pól mapy w oczekiwaniu na pole ze śmigłowcem. Do tego czasu podróżujemy po ulicach miasta, odwiedzamy sklepy, szpitale, posterunki policji, zbieramy przeróżny sprzęt (każde takie miejsce wchodzi do gry z odpowiednią ilością żetonów zdrowia i kul oraz umożliwia zagranie Karty Wydarzeń w celu pozyskania jakiegoś przedmiotu np. topora strażackiego) oraz zabijamy hordy nieumarłych. Mechanizm walki z nimi jest zaś banalnie prosty: rzucamy kostką, 1-3 zombie zabiera nam punkt zdrowia, 4-6 zabijamy go na miejscu. Walka trwa do czasu aż pokonamy przeciwnika lub stracimy wszystkie żetony zdrowia (wtedy wracamy na miejsce startowe gry, tracimy połowę trofeów po zabitych zombie, odzyskujemy startowe trzy zdrowia i pociski oraz zaczynamy wędrówkę od początku). Tutaj w sukurs przychodzą nam kule – za każdy wydany żeton możemy dodać jeden do wyniku rzutu kostką i nie zostać zjedzonym.

Pomimo, że gracze nie mogą między sobą walczyć w sposób bezpośredni, to jednak interakcji w tej grze jest całkiem sporo, a to za sprawą Kart Wydarzeń, które pozwalają nam na przeprowadzenie wielu nieczystych zagrań. Niech za przykład posłuży przesunięcie gracza w dowolnie wybranym przez nas kierunku lub otoczenie go żywymi trupami. Struktura tury jest również bardzo prosta i szybko zapada w pamięć – dołożenie kolejnego pola miasta, walka z zombie, który znajduje się na naszym polu, dobranie Kart Wydarzeń, tak aby ich liczba na naszej ręce wynosiła trzy, rzut kostką i przesunięcie się do ilości pól równych liczbie wyrzuconych oczek, walka z każdym trupem stojącym na naszej drodze, rzut kostką i przesunięcie o jedno pole liczby zombiaków równej wyrzuconej liczbie oczek oraz możliwość odrzucenia jednej Karty Wydarzeń. Schemat ten powtarzamy aż do samego końca gry,

który następuje w momencie dotarcia jednego z graczy do helikoptera LUB, jeśli jest to niemożliwe (tj. wszystkie ulice i skrzyżowania zostały ułożone w taki sposób, że nie można dołożyć kolejnej z nich, bo nie pozwalają na to zasady gry), uzbierania przez jednego z uczestników zabawy dwudziestu pięciu trofeów po pokonanych zombie.

Suplementy

Zombies!!! doczekało się aż siedmiu rozszerzeń, które ubarwiają i rozszerzają rozgrywkę dodając doń nowe Karty Wydarzeń, lokacje, typy zombiaków i masę groteskowego humoru. Jeśli zaś znudziło się nam eliminowanie zastępów zombie, to możemy sięgnąć po Humans!!! i zmienić o 180 stopni zasady rozgrywki. W tym suplemencie to my jesteśmy sympatycznym żywym trupem polującym na świeże i soczyste mózgi.

Kula w mózg

Gra jest bardzo dynamiczna i dostarcza mnóstwa śmiechu oraz zabawy, ale nie ustrzegła się również kilku poważnych błędów. Głównym z nich jest… instrukcja, która napisana jest w tak nieprzystępny i nielogiczny sposób, że przez pierwsze kilka partii próbujemy rozeznać się w zasadach i dojść do tego, jak co działa. Kolejnym minusem jest tekst na niektórych Kartach Wydarzeń, który nie określa w wystarczający sposób, kiedy i jak możemy zagrać poszczególne karty. Sformułowania są często nieprecyzyjne i zaciemniające obraz całej sytuacji. Również pomysł Kart Wydarzeń, których można użyć w poszczególnych lokacjach, jest nie do końca dobrze rozwiązany – bardzo często odrzucamy je bowiem z ręki, ponieważ nie opłaca się czekać na odkrycie pola z lokacją. Dodatkowo samo *replayability* tytułu może być dość niskie jeżeli nie zaopatrzymy się w kolejne dodatki urozmaicające zabawę. Ogólnie jednak w Zombies!!! gra się bardzo fajnie i z pewnością mogę polecić tę grę każdemu miłośnikowi *survival horrorów*.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Ogromny plus za małe, solidne pudełko, świetne rysunki na Kartach Wydarzeń oraz figurki zombie. Minus za słabe wykonanie pól mapy i Kart Wydarzeń.

Miodność: Rozgrywka w Zombies!!! jest dynamiczna oraz niezwykle zabawna, niestety instrukcja napisana jest w tak beznadziejny sposób, że kilka pierwszych partii polega na rozszyfrowywaniu poszczególnych zasad.

Cena: Przy tak wysokiej cenie spodziewałbym się znacznie lepszej jakości wielu elementów występujących w grze. Jest ona, moim zdaniem, zupełnie nieadekwatna do zawartości pudełka.

Doom

Piekło na Marsie

Rok 1993 był pamiętny dla historii gier komputerowych. W tym samym czasie na rynku ukazały się tytuły, które na zawsze zmieniły postrzeganie elektronicznej rozrywki i przeniosły ją z okresu uśmiechniętych, wąsatych hydraulików i spadających kolorowych klocków w epokę pił łańcuchowych, lejącej się juchy i fruwających wnętrzności. Te gry to „Mortal Kombat" i „Doom". Druga z nich doczekała się z biegiem lat trzech oficjalnych i kilku fanowskich odsłon na różne platformy, by ostatecznie zostać zaadaptowaną przez Fantasy Flight Games do innego medium, jakim są gry planszowe.

Fabuła

Eksperymenty z nieznanym często kończą się źle. O tej odwiecznej prawdzie przekonali się naukowcy i personel pracujący w marsjańskiej bazie należącej do korporacji UAC. Prowadzone badania wymknęły się spod kontroli, w efekcie czego materia rozdzielająca od siebie wymiary została rozerwana i do naszej rzeczywistości przeniknęły potwory z piekła rodem. Wyjące alarmy, błyskające światła i krzyki rozrywanych na strzępy nie pozostawiają bohaterom – dzielnym Marines – żadnych złudzeń: dzieje się coś wyjątkowo paskudnego i trzeba się ratować.

Opakowanie i zawartość

Jeśli chodzi o wykonanine, „DOOM: The Boardgame" z pewnością nie rozczarowuje. Po odpakowaniu z ochronnej folii trzymamy w rękach średniej wielkości kwadratowe pudełko, które bez problemu powinno zmieścić się do każdego plecaka. Jeśli mieliście do czynienia z innym tytułem FFG „Arkham Horror", wiecie czego się spodziewać. Ma miłą w dotyku, teksturowaną powierzchnię i ozdobione jest podobizną umięśnionego potwora, co już w pierwszym kontakcie z grą wbija nas w odpowiedni klimat.

Po uniesieniu wieczka ukazuje się naszym oczom instrukcja, książeczka ze scenariuszami, wydrukowane na wysokiej jakości kartonie „puzzle", z których później składa się planszę, kości, żetony, talia kart oraz (gwóźdź programu) 66 figurek w trzech kolorach. Elementy planszy utrzymane są w kolorystyce ciemnej stali, upstrzonej gdzieniegdzie plamami rozmazanej krwi.

Dodatkowy komentarz należy się figurkom. Wykonane są z dużą precyzją i doskonale odwzorowują istoty, które możemy napotkać grając w trzecią odsłonę komputerowego „Dooma". Na szczególną uwagę zasługują składające się z dwóch części Cyberdemony, które po złożeniu osiągają „wzrost" około 8 cm i swoimi pokaźnymi rozmiarami przytłaczają biednych, małych Marines. Co prawda niektóre figurki posiadają drobne wady odlewnicze i zostały wykonane z elastycznego tworzywa przypominającego konsystencją twardą gumę, w związku z czym po wyciągnięciu z pudełka mogą wymagać drobnych zabiegów kosmetycznych takich jak np. prostowanie broni lub podstawek, jednak, jak na fabryczną, masową produkcję, powalają jakością.

Pierwszy kontakt z grą nastraja bardzo pozytywnie – pudełko wywołuje odpowiednie skojarzenia, elementy wykonane są świetnie i aż ociekają klimatem. Śmiem twierdzić, że ze względu na stronę wizualną „DOOM: The Boardgame" jest, jak jej komputerowy odpowiednik, pozycją dla dojrzałych graczy, u których widok różnorakich maszkar i rozbryźniętej krwi nie wywoła nocnych koszmarów.

Przebieg rozgrywki

„DOOM: The Boardgame" to połączenie klasycznej gry, w której gracze rywalizują ze sobą i gry kooperacyjnej – na początku rozgrywki należy zdecydować kto przejmie kontrolę nad Najeźdźcami, stając się tym samym swoistym mistrzem gry, a kto stanie po stronie Marines. Jednocześnie „DOOM: The Boardgame" jest grą opartą o scenariusze. Każdy z nich przewiduje konkretne ułożenie modułów planszy w dany poziom bazy, wraz z rozmieszczeniem znajdujących się na nim apteczek, broni, amunicji, potworów i innych atrakcji (takich jak klucze do specjalnych drzwi).

Stwierdziłem, że Najeźdźca jest w „DOOM: The Boardgame" specyficznym mistrzem gry – jego zadaniem jest wybór scenariusza, stopniowe odkrywanie planszy przed Marines i przedstawianie kolejnych pomieszczeń, kontrola nad poczynaniami potworów i, ujmując rzecz oględnie, utrudnianie życia pozostałym graczom. W trakcie rozgrywki dysponuje talią Najeźdźcy, dzięki której będzie mógł wprowadzać do gry dodatkowe stwory i nieprzewidziane wydarzenia.

Pozostali gracze przejmują kontrolę nad jednym Marine każdy i, aby pomyślnie ukończyć postawione przed nimi w scenariuszu zadanie, powinni ze sobą zgodnie współpracować. Kooperacja jest szczególnie istotnym czynnikiem w recenzowanym tytule, gdyż każdy z Marines na początku rozgrywki losuje ze specjalnej talii zdolności specjalne. Nie dość, że zdolności te różnicują bohaterów, to jeszcze pomagają im w wykonaniu misji. Grający w „DOOM: The Boardgame" szybko przekonają się o tym, że dobrze jest mieć w oddziale medyka który przywróci kolegom utracone punkty życia lub snajpera.

Kiedy Najeźdźca dokona wyboru scenariusza a Marines wylosują zdolności specjalne i pobiorą startowy ekwipunek, rozpoczyna się walka o przetrwanie. Początkowo na stole znajduje się jedynie ta część planszy, która jest widoczna dla graczy, lecz później, w miarę rozwoju sytuacji, Najeźdźca dokłada kolejne moduły, odkrywając tym samym większy obszar.

Rozgrywka przebiega turowo. Możliwość działania naprzemiennie otrzymują Marines i Najeźdźca. W swojej kolejce Marine deklaruje, którą akcję zamierza wykonać:

- Sprint (pozwala poruszyć się bohaterowi o 8 pól);
- Seria (dzięki któremu Marine wykona dwa ataki);
- Podejście (do dyspozycji bohatera zostaje oddany ruch o 4 pola, który można wykonać w dowolnej kombinacji, i jeden atak – pozwala to np. wyjść zza rogu używając 2 punktów ruchu, oddać strzał do potwora i schować się, używając pozostałych 2 punktów na ruch);
- Przygotowanie (bohater może wykonać atak albo ruch i dodatkowo wykonać akcję specjalną, np. celować, użyć zdolności specjalnej, otworzyć drzwi, etc.)

Najeźdźca z kolei może w swojej turze zagrać jedną z posiadanych na ręce kart z talii Najeźdźcy oraz przesunąć obecne na planszy potwory i nimi zaatakować.

Kiedy dochodzi do walki, „DOOM: The Boardgame" pokazuje w pełni swoją oryginalność. Do rozstrzygania starć służą specjalne kości – niebieskie, żółte i czerwone. Na ich ściankach znajdują się symbole oznaczające zasięg, zużycie amunicji, zadawane obrażenia oraz pudło. Każda broń charakteryzowana jest przez określoną kombinację kości, których używa się w testach ataku. A ponieważ niektóre kości mają „większy zasięg", zadają większe obrażenia lub bardziej zużywają amunicję, Marines muszą kalkulować, której z posiadanej broni najlepiej w danych warunkach użyć.

Jeden rzut determinuje wszystko – po zliczeniu zasięgu okazuje się, czy bohater trafił, suma obrażeń oznacza jak bardzo udało się mu uszkodzić przeciwnika, a ewentualna obecność symboli amunicji pozwala stwierdzić czy stracił magazynek. Uwaga! Jeśli bohaterowi skończy się amunicja, musi szybko szukać uzupełnienia w terenie lub wziąć jeden od kolegi – w przeciwnym razie będzie zmuszony walczyć wręcz. Symbol pudła oznacza, że atak po prostu się nie powiódł.

Powyższe zasady są najważniejsze i dają ogólny ogląd na przebieg rozgrywki. Instrukcja zawiera także inne reguły, jednak nie ma sensu pisać o wszystkich. Jeśli chcecie je poznać, ze strony Rebela można ściągnąć zasady po polsku.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wszystko jest w jak najlepszym porządku. Jedynie farba na kościach mogłaby być trwalsza, gdyż szybko się ściera, a pudełko lepiej przemyślane – czasem trudno spakować do niego wszystkie elementy.

Miodność: Rewelacyjna gra dla prawdziwych mężczyzn, którzy nie boją się prawdziwych wyzwań. Niesamowicie klimatyczna rozgrywka z pewnością rekompensuje bardzo wysoki poziom trudności dla Marines, a przy doświadczonych graczach gra się dynamicznie, prosto i przyjemnie.

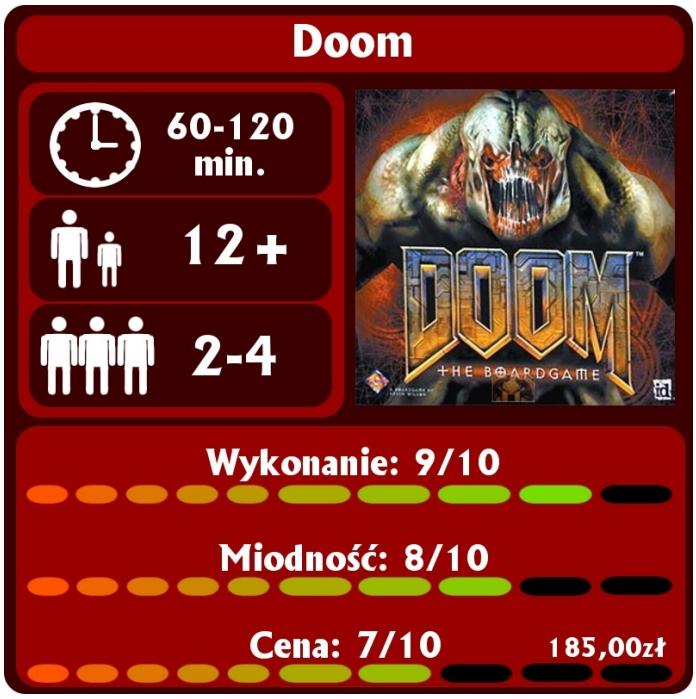
Cena: Cena nie jest najniższa, ale gra z pewnością jest jej warta. Daje mnóstwo frajdy, jest świetnie wykonana i oferuje 66 ładnie wykonanych figurek.

Finalne wrażenia

„DOOM: The Boardgame" nie jest grą dla mięczaków. Jeśli obie strony znają zasady i wiedzą co robią, Marines czeka ciężka przeprawa. Najeźdźców jest zawsze więcej, niektórzy posiadają złośliwe zdolności specjalne, amunicja się kończy, a niektóre korytarze prowadzą donikąd. Klimat zaszczucia jest wszechobecny i nie wolno mylnie uznawać „DOOMa" za grę w zabijanie potworów – to gra o ucieczce i krwiożerczej walce o życie. Wielu recenzentów uważa to za wadę, jednak mnie i moim współgraczom taka atmosfera bardzo odpowiada.

Mimo, że zasady są proste, w praktyce dają wiele możliwości, dzięki czemu Marines często uzgadniają między sobą taktykę i przydzielają zadania na kolejne tury. Karty z talii Najeźdźcy czasem potrafią niespodziewanie zmienić rozwój wydarzeń i wprowadzić masę zamieszania. Jeśli Najeźdźca przygotuje wcześniej pojawiające się w scenariuszu moduły i nie składa ich mozolnie w trakcie gry, a Marines nie marnują czasu na ciągnące się w nieskończoność dyskusje, gra się dynamicznie i bezproblemowo. Tak, „DOOM: The Boardgame" daje mnóstwo frajdy.

Tytuł nie jest jednak pozbawiony wad – wsparcie wydawcy jest znikome i próżno wypatrywać na stronie Fantasy Flight Games mrowia dodatkowych scenariuszy, które przecież są podstawą tej gry. Na szczęście powstaje mnóstwo fanowskich i bez większych kłopotów można stworzyć własne. Sporo do życzenia pozostawia farba użyta na kościach - mogłaby być zdecydowanie trwalsza, gdyż ściera się wyjątkowo szybko. Dodatkowo, już po pierwszej skończonej rozgrywce, staje się jasne, że bezproblemowe umieszczenie wszystkich elementów na powrót w pudełku wymaga albo niesamowitego szczęścia albo niezwykłych umiejętności. Nie zrażajcie się jednak, bo to przecież wszystko drobiazgi. „DOOM" jest rewelacyjną grą, naprawdę wartą tego, by spędzić przy niej długie zimowe (i nie tylko) wieczory.



6. bierze!

Coś więcej, niż gra o cyferkach

Zadziwiające, jak wielki potencjał może kryć się w niektórych, z pozoru mało atrakcyjnych, grach. W końcu nie każda, na pierwszy rzut oka zwykła karcianka, sprawdza się idealnie jako szalona party game, będąc jednocześnie całkiem wymagającą grą umysłową. Również nie każda pozycja nagrodzona przez stowarzyszenie MENSA tytułem gry roku porwie na raz nawet 10 osób do nieskrępowanej i obfitującej w salwy śmiechu zabawy. To wszystko potrafi 6. nimmt! autorstwa Wolfganga Kramera, wydana w Polsce przez firmę G3 jako 6. bierze!

Wykonanie

6. bierze! to gra umysłowa, a dla miłośników tego typu rozrywki liczy się przede wszystkim pomysł na grę i jej zasady, a nie wygląd. Z takiego też założenia wydają się wychodzić wydawcy „szóstki", gdyż jej wykonanie raczej nie zachwyca. Z drugiej strony, nie ma się też do czego przyczepić – gra pod względem wykonania stoi na bardzo standardowym poziomie, jest prosta i estetyczna, a to wystarczy. Jej siła nie leży w kolorowym pudełku i bogato ilustrowanych kartach, a w regułach i pomyśle, na którym jest oparta. Owszem, zawsze można stwierdzić, że karty mogłyby być grubsze i bardziej odporne na zagięcia, a opakowanie bardziej wytrzymałe, ale w przypadku 6. bierze! byłoby to zwykłe czepialstwo. Gra broni się sama – wydana jest bez fajerwerków, ale całkiem przyzwoicie, a do tego jest poręczna – niewielkie pudełko mieści się w tylnej kieszeni spodni i bez problemu można je zabrać ze sobą praktycznie wszędzie. Zawiera ono:

- 104 karty
- 1 instrukcję

Rozgrywka

„Szóstka" jest grą umysłową, jednak nie powoduje szybkiego przegrzania mózgu i można właściwie powiedzieć, że bliżej jest jej do towarzyskich gier imprezowych niż do sudoku czy szachów. Polega ona na wykładaniu kart z ręki na stół w czterech rzędach. Karty oznaczone są liczbami od 1 do 104, a podstawową zasadą ich zagrywania jest to, że do danego rzędu musimy dołożyć kartę wyższą niż ostatnia, która się w nim znajduje, a różnica między wartością kolejnych kart musi być jak najmniejsza. Jeden

rząd może zawierać maksymalnie 5 kart, a gdy nie mamy już wyjścia i musimy dołożyć do niego tytułową szóstą – zbieramy na kupkę przed sobą cały rząd, otrzymując punkty karne za każdy rysunek byczej głowy znajdujący się na naszych kartach. Jedna runda gry kończy się w momencie, gdy żaden z uczestników nie ma już kart do wyłożenia. Wówczas podliczamy wszystkie ujemne punkty i rozpoczynamy nową rozgrywkę. Partia kończy się ostatecznie w momencie, gdy któryś z graczy zbierze 66 byczych głów. Zwycięża oczywiście ten, kto ma ich najmniej.

Tak w dużym skrócie prezentują się reguły 6. bierze! Są banalne, niemal intuicyjne, łatwe do wytłumaczenia i bardzo grywalne. Ogromną rolę ma tu interakcja między uczestnikami, planowanie swoich posunięć, przewidywanie zagrań konkurentów i krzyżowanie im szyków, np. przez blokowanie rzędów wysokimi kartami bądź zbieranie niskopunktowanych kart przed zapełnieniem rzędu. Strategii może być wiele. Partia „szóstki" na dwie osoby to prawdziwe intelektualne wyzwanie, przyprawione do tego sporą dozą niepewności, nie wiemy bowiem które spośród 104 kart ma na ręce nasz przeciwnik, a grę zaczyna się zawsze mając ich tylko 10. W wariantach na więcej uczestników większe jest znaczenie czynnika losowego, ale nie oznacza to, że gracze przestają myśleć – dalej blokujemy się i przeszkadzamy sobie wzajemnie, tylko wybuchów radości jest zdecydowanie więcej, gdy np. jedno posunięcie całkowicie zmienia sytuację na stole i dotychczasowy faworyt rozgrywki nagle inkasuje kilkanaście punktów karnych.

Podsumowanie

Umysłowa party game? O cyferkach? I jeszcze trzeba jakieś różnice obliczać? Bez sensu... – z takimi reakcjami spotykałem się dość często, pokazując 6. bierze! osobom, które pojęcie gry imprezowej łączyły do tej pory głównie z Jungle Speedem. Jeżeli jednak dawały się namówić na partyjkę, zaczynały „szóstkę" lubić i wracaliśmy do tego tytułu na kolejnych spotkaniach. Myślę, że nie ma lepszej rekomendacji dla tej gry – jest prosta, ale szalenie wciągająca, zapewnia sporą dawkę rozrywki, a przy tym jest poprawnie wykonana i niedroga. Naprawdę warto w 6. bierze! zainwestować, polecam.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Porządne, ale nie rewelacyjne. „Szóstka" prezentuje standard, jakiego zwykle wymaga się od gier karcianych, ale nie przekracza go w żadnym aspekcie. Tyle tylko, że nie wykonanie jest w przypadku tej gry najważniejsze.

Miodność: Niemal ideał. Wciągającej gry umysłowej, która zapewni salwy śmiechu nawet 10 osobom na raz, nie spotyka się często. Może być dość wymagająca intelektualnie, ale nie męczy i zapewnia świetną rozrywkę graczom. Poziom interakcji jest wysoki, sporo się kombinuje, przeszkadza przeciwnikom i po prostu bawi w najlepsze.

Cena: 6. bierze! to świetny, wartościowy produkt. Zdecydowanie wart swojej ceny, a pewnie i wyższej.

Mutant Chronicles

Powrót do Strefy Wojny

Uniwersum Kronik Mutantów znane mi jest od kilku lat i od pierwszego z nim zetknięcia nieustannie mnie fascynuje. Zaczęło się do Strefy Wojny – długie godziny spędzone na projektowaniu armii, robieniu makiet, a potem bitwy na różną skalę. Niektóre potrafiły trwać kilka dni, inne kończyły się po kilkunastu minutach, ale wszystkie dawały frajdę. Potem dorwałem grę fabularną i rozpoczęła się eksploracja nieznanych mi zakamarków uniwersum. To wszystko jednak było już jakiś czas temu.

Nic więc dziwnego, że wydanie *Mutant Chronicles – **K**olekcjonerskiej **G**ry **B**itewnej* sprawiło, że dawne wspomnienia ożyły. A z informacją o wydaniu polskim przyszły jeszcze silniejsze emocje. I w końcu nadszedł ten dzień – dorwałem w swoje wygłodniałe łapska Zestaw Podstawowy.

Pierwsze wrażenie

Standardowe – jak się dowiedziałem – pudło FFG, czyli pokaźnych rozmiarów, grube, pokryte chropowatą okleiną z nadrukiem. Ilustracja klimatyczna i dynamiczna – czyli taka, jak być powinna. Z tyłu pudełka jest plastikowe „okno" pozwalające obejrzeć dołączone do zestawu figurki.

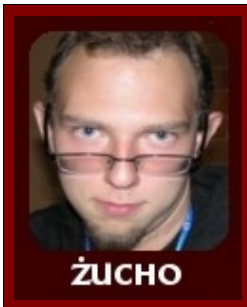
Po otworzeniu zestawu pierwsze zaskoczenie – wytłaczanka jest wsadzona „do góry nogami". Oczywiście takie rozwiązanie jest konieczne, jeśli chcemy, aby figurki były przez „okno" widoczne. Drugie zaskoczenie: plansza. Odżyły inne wspomnienia, bo z dzieciństwa, kiedy to zagrywaliśmy się w planszówki firmy Encore. Plansza w MC – KGB przypomina bowiem plansze z tamtych produkcji: cienki papier. Oczywiście ładniej zadrukowany, w pełnym kolorze, ale na obecne warunki to jednak nieco za mało. Oprócz planszy (dwustronnej) w pudle mamy:

- 6 pomalowanych figurek z plastiku,
- 52 karty jednostek,
- 46 kart dowodzenia,
- 8 kości (po dwie każdego koloru),
- 10 znaczników Stref Zwycięstwa,
- 2 karty Pul Rozkazów,
- 40 żetonów ran,
- 30 żetonów rozkazów,
- Instrukcję.

Dużo tego, prawda? Też mi się tak wydawało, kiedy po raz pierwszy otworzyłem pudło, ale nie uprzedzajmy faktów.

Do wykonania elementów gry właściwie nie można się przyczepić – żetony w wypraskach równo przycięte, stosunkowo łatwo wychodzące (bo kilka ucierpiało pomimo ostrożnego ich wyciskania), z solidnej, wielowarstwowej tektury. Nadruk czytelny i trwały, oczywiście powierzchnia porowata, nie trzeba więc się martwić o odciski palców. Figurki wykonane z plastiku i fabrycznie pomalowane. Jak na masówkę wyglądają nieźle, ale estetów – zwłaszcza z przeszłością bitewniakową – mogą drażnić. Mnie się podobają, zwłaszcza jak zbyt dokładnie im się nie przyglądam. Jeśli chodzi o trwałość – jest dobrze. Nie odpadają od podstawek, wystające elementy nie odkształcają się, a farba nie odpryskuje. Przynajmniej teraz – jak będzie później, to się dopiero okaże. Wszystkie karty wydrukowano na typowej dla kart tekturce – czyli grubość ok 1 milimetra, raczej sztywne, ale na pewno nie niezniszczalne. Jednostki na kartach ozdobione są fotografiami (retuszowanymi – co tylko wychodzi im na dobre) figurek. Ma to swoje plusy i minusy oczywiście. Dzięki temu na pewno nie ma wątpliwości, która figurka którą jednostkę prezentuje. Z drugiej strony uniwersum Kronik słynie z wielu naprawdę świetnych grafików i trochę szkoda, że odmówiono nam możliwości obcowania z efektami ich pracy. Na Kartach Dowodzenia są już normalne grafiki, oczywiście utrzymane w konwencji i... nic więcej. Nie powalają jakością wykonania czy tematyką – ot, są. Kostki to tzw. „szóstki" z nieco innym tłoczeniem – nie ma na nich tradycyjnych oczek, a zamiast nich są liczby oraz ikonki obrażeń. Występują w czterech różnych kolorach, a każdy z nich przyporządkowany jest innemu typowi ataku (dla przykładu kości zielone to lekki atak dystansowy, a kości żółte to ciężki atak wręcz). Instrukcja to 32 strony w kolorze, a wytłaczanka jest średnia – woreczki strunowe lub pojemniki niezbędne, chyba, że ktoś lubi jak mu wszystkie żetony i karty latają swobodnie po pudełku.

To tyle, jeśli chodzi o Pierwsze Wrażenie i zawartość pudła. Lećmy dalej.



Do świata Kronik Mutantów mam spory sentyment, gdyż było to jedno z pierwszych uniwersów, w jakie zagłębiłem się podczas swojej wieloletniej już dziś przygody z fantastyką. Jako nastolatek, jeszcze w szkole podstawowej zagrywałem się w DoomTroopera – kolekcjonerską grę karcianą osadzoną w świecie Kronik. Nigdy nie grałem wprawdzie w bitewny system WarZone, ale figurki do niego regularnie spoglądały na mnie z ostatnich stron legendarnego pisma Magia i Miecz, na stałe wpisując się w mój kształtujący się wtedy świat młodego fantasty/erpegowca.

Potem słuch o DT i WZ w Polsce praktycznie zaginął i dopiero kilka niedawnych wspólnych partii w Kroniki Mutantów z redakcyjnym kolegą recenzującym tę grę dla RT – de99ialem – pozwoliło mi na powrót do tego zacnego uniwersum. Powrót nie bez mieszanych uczuć, niestety.

Gra prezentuje się ciekawie – ma interesujące zasady i ładnie wykonane figurki, jednak nie jest pozbawiona wad. Przede wszystkim – plansza to koszmar. Jest zupełnie nieczytelna, a cienki, miękki papier byłby może uznany za atrakcyjny 15 lat temu, teraz jest po prostu poniżej aktualnych standardów wydawniczych. Warto przypomnieć, że mówimy tu o polskiej edycji gry ze stajni FFG – firmy znanej z rewelacyjnie wyglądających planszówek, takich jak Arkham Horror, Gra o Tron (również dostępna po polsku nakładem Galakty), czy Descent. Lepiej pod względem estetyki prezentuje się instrukcja, choć ta z kolei pozostawia sporo do życzenia z merytorycznego punktu widzenia – niektóre sporne kwestie wyjaśnia w sposób mętny i nieprzystępny, inne całkiem pomija.

Tym niemniej, kiedy przebrniemy już przez słabo napisaną instrukcję i przyzwyczaimy wzrok do planszy, Kroniki Mutantów okazują się być ciekawą grą bitewną. Potrafią wciągnąć, jednak do zabawy na dłuższą metę potrzebny jest zakup przynajmniej kilku zestawów dodatkowych. „Podstawka" zapewnia tylko 6 figurek oddziałów należących do dwóch frakcji i wyczerpuje cały swój potencjał już po kilku partiach. Muszę jednak przyznać, że czas spędzony przy Kronikach na pewno nie jest stracony, gra się przyjemnie i zestaw podstawowy warto wypróbować chociażby po to, żeby sprawdzić czy poczujemy chęć rozbudowywania swojej armii i kontynuowania przygody z Kronikami. Niektórzy na pewno poczują.

Napier****ć z karabinów!!!

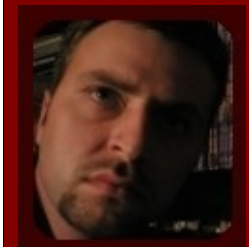
Czyli sedno sprawy – walka, bo każda rozgrywka *Mutant Chronicles – KGB* sprowadza się właśnie do konfliktów zbrojnych. Dziwne by było, gdyby nie chodziło o walkę w grze, w której projektujemy własną armię.

Bo właśnie do tego trzeba zacząć – zaprojektowania armii. Każda Karta Dowodzenia, Jednostka i Rozkaz mają jedną rangę z trzech (złoty, srebrny i brązowy). Armię budujemy w oparciu o ustalone wcześniej zasady – jeżeli zamierzamy rozegrać Potyczkę limity wynoszą 3/3/3; jeżeli chcemy rozegrać jakąś większą bitwę to możemy założyć np. 7/7/7. W Instrukcji jest nawet opisany poziom Epicki, na którym limity wynoszą 90/90/90. Co to oznacza? Ano to, że – posłużę się przykładem Potyczki (Zestaw Startowy umożliwia rozgrywkę tylko na tym poziomie) – w naszej armii muszą znaleźć się trzy elementy złote, trzy srebrne i trzy brązowe. Proste i – przynajmniej teoretycznie – zrównoważone. Zestaw Podstawowy niestety bardzo ogranicza projekt z tego względu, że dysponujemy tylko jednostkami zobrazowanymi przez figurki. Więc jakbyśmy nie kombinowali nasza armia zawsze będzie składać się z tych samych żołnierzy – możemy modyfikować tylko Karty Dowodzenia i Żetony Rozkazu. Co więcej, musimy wręcz to zrobić, ponieważ proponowane w Instrukcji armie są niedopracowane – w Legionie są dwie Karty Rozkazu, których żadna dostępna jednostka nie jest w stanie wykorzystać. I tak oto zanim jeszcze rozegramy pierwszą w swoim życiu Potyczkę zmuszeni jesteśmy do modyfikacji – średnio to zadowalające.

Dobra, jakby nie patrzeć, aby zagrać armie muszą być (w tym przypadku słowo „oddziały", lub wręcz „przypadkowa zbieranina", jest trafniejszym określeniem). Kiedy mamy gotowe nasze oddziały musimy ustalić, kto jest Pierwszym Graczem. PG to osoba z inicjatywą i nią pozostanie już do końca – chyba, że w międzyczasie ulegnie to zmianie (w wyniku działania Kart lub Stref).

Strefy Zwycięstwa to wyznaczone obszary na planszy, których kontrola jest kluczem do zwycięstwa, przynajmniej w przypadku większych niż Potyczka bitew. Bo Potyczki najlepiej rozgrywać na zasadzie „wyrżnąć w pień". Fajny patent Stref polega na tym, że każda daje jakiś *bonus*, czasami bardzo przydatny, a czasami to po prostu ozdobnik. Wspominam o tym, ponieważ to pierwsza znana mi gra posiadająca tak rozwiązany ten element. I sprawia, że nawet jeżeli gramy na zasadzie „wybić wroga", to i tak warto skorzystać ze Stref – właśnie dlatego, że wprowadzają dodatkowe zasady.

PG rozmieszcza swoich żołnierzy w Strefie Rozstawienia, potem podobnie czyni to drugi gracz. I startujemy. Runda dzieli się na tury i trwa do momentu wykorzystania wszystkich Żetonów Rozkazów, które można wykorzystywać do aktywacji jednostek lub wykupowania użytych Kart



W przeciwieństwie do Żucha, w moim przypadku sentyment do świata Kronik Mutantów bierze się nie z rozgrywek w DoomTroopera (gra nie zainteresowała mnie zupełnie), a gry WarZone, która bez reszty pochłonęła mnie przed laty.

Nowa produkcja Fantasy Flight Games związana z tym uniwersum zniechęciła mnie już na starcie. Wykonane w dziwacznej skali figurki wydały mi się bardziej pasujące na półkę z chińskimi zabawkami mojego dziewięcioletniego siostrzeńca, niż do taktycznych rozgrywek na planszy. Mimo to dałem się namówić na sprawdzenie, co ciekawego oferuje mechanika gry i jak to wszystko działa w praktyce.

Duże figurki okazały się nie takie straszne, nawet fajnie się nimi gra. Podzielam zdanie, że plansza nie jest mocną stroną tego produktu. Miękki papier nawet mi nie przeszkadza (kwestia przyzwyczajenia, dokładnie tak samo jest z polem bitwy ostatnio eksploatowanej przeze mnie gry Frontiers, wydanej przez Asmodee Editions). Nieporozumieniem jest rzecz jasna mało czytelne i – o zgrozo, na sztywno ustalone rozmieszczenie elementów na planszy (wszystko wydrukowane na papierze, zamiast ręcznie rozmieszczanych znaczników). Przez to potyczki kręcą się wokół podobnych schematów i szybko stają się powtarzalne. Niezmienne pole bitwy to coś, czego w systemach bitewnych po prostu się nie robi.

Sama rozgrywka zrobiła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Mechanika zmusza do taktycznego myślenia, daje spore pole do manewru. Losowość jest tu odczuwalna (standard w bitewniakach, więc nie uznaję tego za wadę), kolorowe kostki z cyframi zasięgu i oznaczeniami obrażeń natychmiast przywodzą na myśl inne produkty FFG (Descent, Doom). Mutant Chronicles spodobała mi się głównie z tego powodu, że rozgrywka jest bardzo szybka i dynamiczna. Uczciwie trzeba jednak stwierdzić, że podstawowy zestaw na zbyt wiele rozgrywek nie wystarczy. Jest to starter w pełnym znaczeniu tego słowa. Bez zestawów dodatkowych jednostek ani rusz – każdy myślący o zakupie gry, powinien mieć tego świadomość.

Dowodzenia. PG ma inicjatywę i może aktywować dwie jednostki przydzielając im Żeton Rozkazu. Zależnie od rangi Żetonu aktywowana jednostka ma 1, 2 lub 3 Akcje. Akcje wykorzystać można na kilka sposobów: ruch, atak lub aktywację zasady specjalnej (o ile aktywowana jednostka takową posiada). Nie trzeba wykorzystywać wszystkich Akcji, ale te pozostawione przepadają. Każdą jednostkę można aktywować tylko raz na Rundę i tylko w swojej turze – aby móc aktywować własną jednostkę w turze przeciwnika należy wcześniej wprowadzić ją w stan Warty – tym sposobem, jeżeli wroga jednostka wejdzie w pole widzenia naszej i będzie się poruszać, możemy dysponować 1 Akcją, którą można przeznaczyć tylko na atak.

Walka jest banalnie prosta – każda jednostka może wykorzystać jedną Akcję na atak (chyba, że zasady specjalne mówią inaczej). Po deklaracji ataku należy policzyć liczbę pól pomiędzy atakującym a celem. Otrzymana liczba to trudność trafienia – czyli Próg Celności, który wypadnie na kości (liczby na

kostkach, liczy się najwyższy wynik) musi być równy lub wyższy niż trudność. Oczywiście pomiędzy atakującym a celem nie może być przeszkód uniemożliwiających „widzenie" danej jednostki. Pole widzenia ograniczane jest przez mury oraz własne jednostki. Dla ułatwienia każde pole ma w centrum kropkę – jeżeli można pomiędzy dwoma polami poprowadzić prostą, nie przechodzącą przez ściany czy inne modele, oznacza to, że modele na tych polach widzą się wzajemnie.

OK, trafiliśmy, teraz należy policzyć ikony obrażeń, które wypadły na kościach, zmodyfikować otrzymaną liczbę (jeżeli cel ma pancerz lub/i stoi na osłonie) i gotowe – cel otrzymuje właśnie tyle ran. Należy wziąć odpowiedni znacznik i wstawić go w podstawkę jednostki. To, jakimi kostkami rzucamy zależy od jednostki – na karcie każdej z nich jest o tym informacja.

Powyżej opisaną procedurę należy powtarzać aż do momentu naszej wygranej lub porażki. Proste, szybkie i działa. To lubię.

Łycha dziegciu

Wszystko ładnie pięknie, ale niestety nie obyło się bez zgrzytów. Są mniejsze i większe – zacznę od tych o najmniejszym znaczeniu, a skończę na największym.

Odejście od poprzedniego wzornictwa. Kto zna War Zone'a czy Kroniki Mutantów wie jak wyglądają Marsjańscy Banshee czy Wenusjańscy Zwiadowcy. W *Mutant Chronicles - KGB* niestety autorzy zdecydowali się odejść od tradycyjnego wzornictwa. Z jednej strony to nie przeszkadza – bo niby czemu by miało – jednak dla mnie to dosyć ważne. Na szczęście nie wszystkie jednostki wyglądają gorzej – znaczna większość wygląda równie dobrze, a nieliczne nawet lepiej. Mimo wszystko jednak – jako fan uniwersum – wolałbym tradycyjne modele. To

najmniejszy zgrzycik, bardziej narzekanie niż faktyczny minus. I dotyczy ludzi znających realia. Reszta zapewne nie będzie wiedziała, o co chodzi.

Drugi zgrzyt – pudełko. Jest dziwne, zwłaszcza ze względu na osobliwie umieszczoną wytłaczankę. Niby ma, co trzeba, ale tak jakby nie do końca. Właściwie jest, ale bez rewelacji. No i zajmuje sporo miejsca.

Trzeci – plansza i kości. Cienki papier to jednak nie ta epoka. Druga rzecz to dwustronność. Niby nic dziwnego, ale jak dodam, że obie strony były projektowane po to, aby je łączyć, wszystko staje się jasne. Więc jeśli mielibyście ochotę na większe pole bitwy to jedynym wyjściem byłoby kupienie drugiego Zestawu Startowego. Z kośćmi jest inna sprawa – jest ich zwyczajnie za mało. I podobnie jak z planszą, aby mieć ich więcej trzeba kupić drugi Zestaw.

Kolekcjonerskość *Mutant Chronicles – KGB* to kolejny zgrzyt. Każda jednostka ma przyporządkowaną jedną z czterech kategorii rzadkości, od *rzadkiej*, przez *niepowszechną* i *powszechną*, na *dużej powszechnej* kończąc. Fajna sprawa, ale... Po co to? Każdą jednostkę, jaką tylko zapragnę mogę kupić w jakimś tzw. *warpacku* (zestaw zawierający figurki jednostek). I zawartość każdego takiego zestawu jest mi znana. Więc, po co kategoryzować jednostki ze względu na rzadkość? Nie ma czynnika losowego, wszystkie karty jednostek otrzymujemy w Zestawie Startowym, a dokupować figurki możemy do armii, którą zdecydujemy się kolekcjonować – nic nas nie ogranicza w wyborze jednostek. Nie ma losowości, nie ma niewiadomych, wszystkie dodatki są dostępne tak samo – więc po co to? Moim zdaniem tylko dla ozdoby. Tak poza tym, to zwykły, zbędny element.

I finał – instrukcja. Źle.

W mojej opinii Instrukcja powinna być napisana najprostszym z możliwych językiem. Ma jednoznacznie wyjaśniać wszystkie zasady, tłumaczyć krok po kroku, w przejrzystej formie i tak, aby nie było żadnego „ale". Co więcej, autorzy instrukcji powinni przewidzieć możliwie najwięcej skomplikowanych sytuacji i udzielić na nie odpowiedzi. Im bardziej jednoznacznych tym lepiej.

Instrukcja w *Mutant Chronicles – KGB* jest straszna. Części zagadnień nie tłumaczy wprost, część pomija (np. wyjaśnienie zasad ataku w zwarciu), a jeszcze innych należy doczytywać się z kontekstu (dla przykładu – ile akcji jednostka może przeznaczyć na atak? W instrukcji nie ma wprost informacji, że jedną – to trzeba wywnioskować z kontekstu). W

wielu miejscach niepotrzebnie gmatwa, w innych komplikuje, a tych naprawdę dobrze opisanych jest niewiele. Nie wiem czy to wina oryginału czy przekładu, ale instrukcja jest sknocona. A jeśli nie wierzycie, zajrzyjcie na forum Wydawnictwa Galakta do działu MC i po prostu popatrzcie na tytuły tematów. Wiem, że na ich stronie jest już obszerne FAQ, jednak stanowi ono podstawy, a to, co jest w FAQ powinno być w instrukcji. Przyczepię się także do formy – najczęściej jest tam jednolity tekst, a w co najmniej kilku miejscach aż prosi się o umieszczenie wypunktowania lub wcześniejsze zestawienie nagłówków. Tymczasem tego też brak.

Instrukcja to najsłabszy element gry *Mutant Chronicles*. A szkoda, bo bardzo często właśnie poziom instrukcji decyduje o jakości samej zabawy.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Elementy gry stoją na wysokim poziomie – żetony są solidne, figurki zgrabne i ładne, karty przyzwoite, jednak niedopracowana instrukcja mocno bije po całości (najbardziej), plansza na cienkim papierze, na tle reszty elementów, wygląda po prostu komicznie, a wytłaczanka w pudełku po prostu jest.

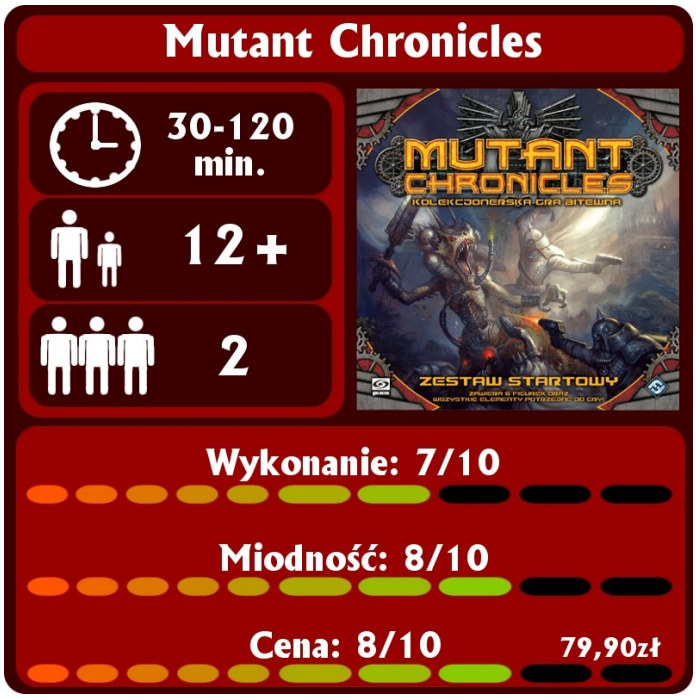
Miodność: Produkt dający frajdę, ale Zestaw Startowy bardzo szybko wyczerpuje swój potencjał. Nie wiem jak dodatkowe zestawy wpływają na jakość rozgrywki, ale jak tylko sprawdzę – dam znać. Póki co mocne 8 punktów.

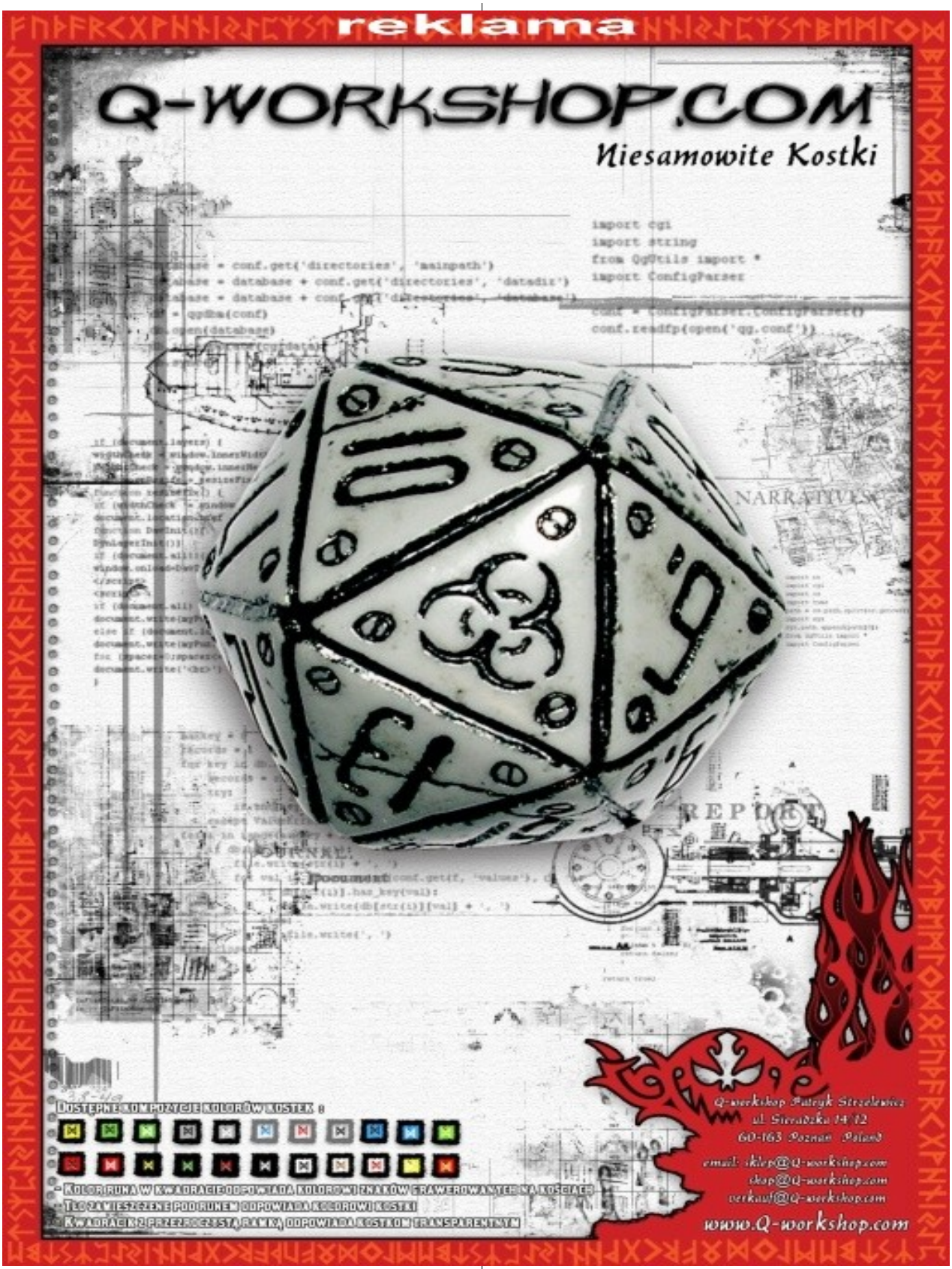
Cena: Po prostu dobra cena. Nie jest najniższa, ale jak się popatrzy na zawartość oraz poziom wykonania można powiedzieć tylko jedno – uczciwa.

Podsumowanie

Mutant Chronicles – Kolekcjonerska Gra Bitwena to specyficzny produkt. Z jednej strony posiadający kapitalne i bardzo grywalne tło, fajną i przemyślaną mechanikę oraz generalne założenie (w Zestawie Startowym masz wszystko prócz figurek – wiesz co każda jednostka może i wiesz co musisz dokupić, aby uzupełnić swą armię). Z drugiej strony niedopracowanie Instrukcji może bardzo zirytować. Kupować więc czy nie?

Nie dam jednoznacznej odpowiedzi. Każdy z Was musi zadać sobie pytanie: czy będę dokupywał *warpacki*? Jeżeli myślisz o Zestawie Startowym jako o fajnej planszówce, to zrezygnuj. Jak sama nazwa wskazuje, Zestaw Startowy coś rozpoczyna i owszem, daje frajdę, ale bardzo szybko odczuwamy brak innych jednostek. Więc jak już coś się zacznie, to należy to kontynuować. I tak jest z MC. Kupując Zestaw Startowy należy przygotować się na dalsze wydatki. Czy warto? Szczerze powiedziawszy – nie wiem. Jak w przyszłości zdobędę kilka *warpacków* (najpewniej zdobędę) i sprawdzę ile gra zyskuje na tym, napiszę artykuł. Teraz musicie sami sobie na to pytanie odpowiedzieć.



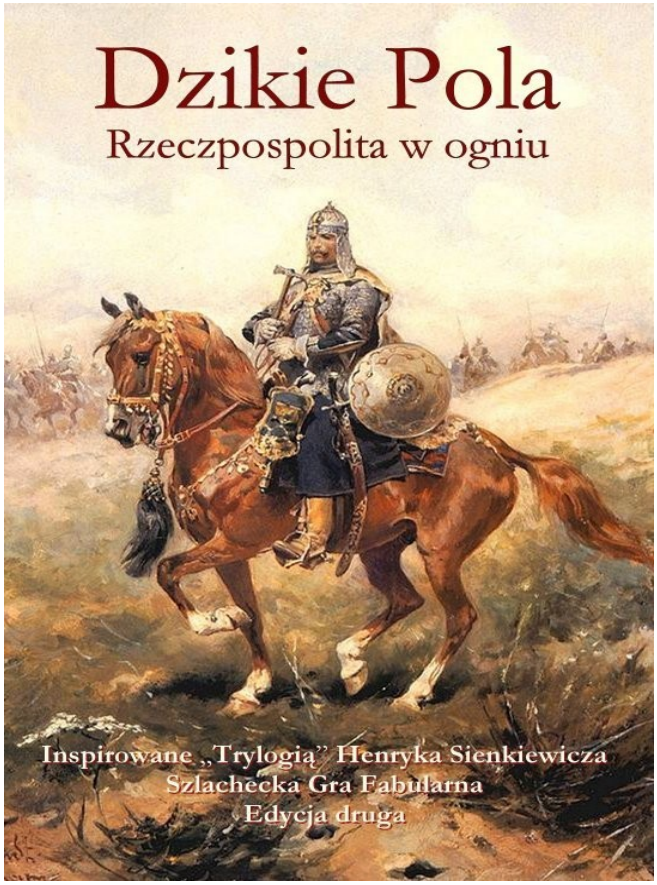

reklama
Q-WORKSHOP.COM
Niesamowite Kostki
Q-workshop Patryk Strzelewicz
ul. Sieradzka 14/12
60-163 Poznań Poland
email: sklep@q-workshop.com
shop@q-workshop.com
verkauf@q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Dzikie Pola (druga edycja)

Kupą, mości panowie!

Historia Dzikich Pól zaczyna się w roku 1997, kiedy to napisana przez Jacka Komudę (historyka, pisarza i popularyzatora kultury sarmackiej), Marcina Baryłkę i Macieja Jurewicza pierwsza edycja gry trafiła do sklepów. Od tego czasu zyskała sobie stałe i wierne grono fanów i graczy, doskonale trafiając w lukę na rynku gier RPG. Jej druga edycja, wydana w 2005 roku, autorstwa Komudy, Michała Mochockiego i Artura Machlowskiego, jest swego rodzaju poprawioną i odnowioną wersją pierwszej edycji.

Dzikie Pola nazwę zawdzięczają krainie na wschodnich rubieżach Rzeczpospolitej Obojga Narodów, gdzie nie dosięgała ręka sądów i trybunałów, a jedynym atrybutem władzy była szabla w dłoni. Charakter tego miejsca – pełnego krwi, niebezpieczeństw, ale i przygód – dobrze oddaje klimat tego historycznego RPG. Jego akcja toczy się bowiem za czasów największej świetności naszego państwa. Choć autorzy sugerują, by był to wiek XVII, nic nie stoi na przeszkodzie, by w Dzikich Polach przenieść się do Rzeczpospolitej za czasów Zygmunta III Wazy czy nawet Stefana Batorego. Gracze, wcielając się w tzw. gołotę – drobną i raczej niezbyt zamożną szlachtę nieposiadającą ziemi – starają się zmienić swój stan, zyskując sławę i majątek. Autorzy wyszli jednak naprzeciw oczekiwaniom, i tak wcielić się można również w pludraków, jak pogardliwie nazywali Sarmaci szlachciców z Francji, Szkocji czy Szwecji. Oczywiście nie zabrakło także możliwości grania niewiastą, a szczególnie uparci Panowie Gracze (tak nazywa się graczy w Dzikich Polach) mogą postarać się, by ich postać już na początku posiadała choćby niewielki majątek.



Pierwsze wrażenie po zetknięciu z podręcznikiem jest raczej pozytywne. Widniejące na okładce podtytuły („Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu. Inspirowana „Trylogią" Henryka Sienkiewicza Szlachecka Gra Fabularna") w jasny sposób informują o tym, co znajdziemy w środku. Wykorzystany na okładce obraz Józefa Brandta to doskonały pomysł: dzięki charakterystycznemu stylowi tego malarza okładka jest nietuzinkowa, oryginalna i klimatyczna. Szkoda jednak, że nie pokuszono się o użycie ładniejszej czcionki i wykonanie jakiegoś loga gry. W środku pewne rozczarowanie: podręcznik jest wydrukowany w skali szarości („czarno-biały"). Nadaje mu to co prawda pewnego stylu, ale mimo wszystko kolory

nie tylko uprzyjemniłyby lekturę, ale także pozwoliły na swobodne posegregowanie treści – miejscami jednolity tekst jest bowiem mało czytelny. Na szczęście książka jest bogato ilustrowana (niemalże nie ma strony bez co najmniej jednej grafiki). Poziom owych ilustracji jest różny, warto jednak wspomnieć, że wykorzystano nie tylko specjalnie do tego celu wykonane prace (swoją drogą, znakomite estetycznie, prawdziwie „sarmackie", oddające ducha gry), ale również obrazy takich malarzy, jak Wojciech Kossak czy Brandt oraz repliki autentycznych rycin z epoki. Szczególnie te ostatnie to miłe zaskoczenie, przenoszące natychmiast do czasów Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Widać zatem, że zadbano o odpowiedni nastrój od strony graficznej. Pewnym mankamentem jest jednakże jakość wspomnianych rycin – niejednokrotnie są one zamazane lub niewyraźne, a prawie zawsze zbyt małe. Nie zdarza się to na szczęście zbyt często, a poza tym blednie wobec faktu, że to już ostatnia poważniejsza wada gry.

Podręcznik nie posiada osobnego wstępu co jest o tyle dobrym rozwiązaniem, że zwykle rozdziały takie pisane są na siłę i wyglądają jak (zupełnie już przecież niepotrzebna) reklama systemu. Na początku znajdują się zatem rozdziały pozwalające na stworzenie bohatera do gry w Dzikie Pola, później zebrano mechanikę i inne zasady, a reszta książki to obszerne opisy. Na końcu znajduje się też obszerny dział, a w nim: bestiariusz, przykładowa przygoda, spis popularnych nazwisk wraz z herbami, słowniczek przysłów łacińskich, a nawet zbiór anegdot, cytatów i pieśni czy wykrój żupana – wszystko dla lepszego „wejścia" w klimat Sarmacji. Od pierwszego zresztą zdania da się zauważyć, że podręcznik jest napisany kwiecistym, stylizowanym na staropolski, językiem. Odmienny szyk złożonych, długich zdań, słowa z epoki, czasami nawet łacińskie wtrącenia, a także rubaszny, czasem humorystyczny sposób wypowiedzi mogą wprawić nieprzyzwyczajonego czytelnika w zakłopotanie z którego jednak szybko się otrząśnie. W ważniejszych momentach swobodna, szlachecka gawęda ustępuje miejsca bardziej rzeczowym opisom, zawieszona jest też staropolszczyzna. To rozsądna decyzja, ułatwiająca zrozumienie zasad tak systemu, jak i ówczesnego świata.

Wszystkie wspomniane dodatki, stylizowany język wypowiedzi, klimatyczne ilustracje i ryciny z epoki sprawiają, że bijący z podręcznika sarmatyzm i duch XVII-wiecznej Rzeczpospolitej jest wręcz namacalny. Już sama lektura sprawia, że chce się założyć kontusz, wskoczyć na konia i pognać przed siebie po stepie (albo chociaż przeczytać „Trylogię" lub prozę Jacka Komudy), a co dopiero, jeżeli Starosta Gry (MG) wyprawi dopracowaną i porywającą Biesiadę (sesję). Mogłoby to co prawda sprawiać pewne problemy (nie każdy jest w końcu historykiem i znawcą kultury szlacheckiej), jednak autorzy rozwiązali ten problem celująco.

Lwią część podręcznika (*de facto* ponad połowę) zajmują najróżniejsze opisy i pomoce tak dla graczy, jak i dla samego prowadzącego. Typy postaci, Cechy i inne wartości dotyczące mechaniki są opisane tak, by przy okazji przybliżać realia świata. Duży nacisk podczas tworzenia bohatera (znacznie większy niż na współczynniki) położono na jego stosunek do rzeczywistości, wiarę, przesądy i historię. Rozdział pt. *Moderunek* jest zaś skarbnicą wiedzy nie tylko o cenach przedmiotów (jak to się ma w wielu RPGach), ale i o ich właściwościach. Dlatego każdy rodzaj broni jest skrzętnie opisany, przykładowe przedmioty wypisane wraz z zastosowaniami, a konie podzielone na kilkanaście ras, z których każda nadaje się do innych zadań. Prócz tego Dzikie Pola zawierają nieocenione informacje na temat odgrywania postaci i prowadzenia Biesiad. Widać, że kilkuletnie doświadczenie z gry w pierwszą edycję zostało dobrze wykorzystane – informacje są naprawdę przydatne. Opisano kilka użytecznych dla graczy pomysłów, omówiono kwestię narracji, kontaktów ze Starostą Gry i innymi graczami lub służbą. Sam Starosta znajdzie zaś porady dotyczące tworzenia spójnych scenariuszy, ciekawych przygód, rozsądzania sporów i opisywania świata gry. Poruszono kwestię śmierci postaci graczy (autorzy poradzili sobie z nią na kilka sposobów), oraz sposobów gry (rzuty kośćmi a *storytelling*). W

książce znajdują się też informacje o odpowiednich potrawach, trunkach i muzyce, która pozwoli nadać sesjom odpowiedni klimat. Dla ułatwienia wypisane są także przykładowe statystyki spotykanych najczęściej postaci (np. Kozaków czy żołnierzy) i zwierząt (niedźwiedzie, wilki czy inny zwierz łowny). Co ciekawe (i typowo sarmackie), niejaki „chłop polski" figuruje w tej ostatniej grupie.

Autorzy zadbali również o odpowiednie przygotowanie graczy i Starosty pod względem wiedzy o świecie. Każdy region Rzeczpospolitej jest skrzętnie opisany, podobnie rzecz ma się z sąsiadami Korony i Litwy, a także z ważniejszymi miastami (sam opis Krakowa zajmuje kilka stron). Przy każdym opisie znajduje się też pasujący do miasta czy regionu pomysł na przygodę – łącznie daje to niemałe źródło inspiracji. Dalej, w podobny sposób, opisane są stany Rzeczpospolitej oraz nacje i wyznania zamieszkujące jej tereny. Przedstawiono ideologię sarmacką, mentalność panów braci i ich typowe zachowania. Omówione są także kwestie społeczne i kulturowe, tradycje staropolskie (np. gościnność), czy aspekty prawne (w naprawdę obszernej formie). Niemało miejsca poświęcono oczywiście trunkom, a także znanym awanturnikom i warchołom. Trudno wymieniać wszystko, co zostało opisane – wystarczy powiedzieć, że jest to pełen obraz społeczeństwa, historii i polityki Rzeczpospolitej Obojga Narodów – przynajmniej w takim stopniu, jaki jest potrzebny do swobodnej gry.

Dzikie Pola znam jeszcze z czasów edycji pierwszej i, szczerze przyznam, nie wzbudziła we mnie entuzjazmu. Nasza hołota (bo zbieraniny takich zakapiorów jak w naszej grupie inaczej określić się nie da) spaliła karczmę, puściła z dymem klasztor, wyrżnęła ze trzy wioski i w międzyczasie zaszlachtowała w „honorowych" pojedynkach co najmniej kilkunastu szlachciców ze znacznymi nazwiskami.

Tak... Pierwsza edycja była dziurawa, mechanika była okropna i pozwalała na iście power gamerskie zagrywki. Edycja druga pod tym względem wypada dużo lepiej. Mechanikę okrojono do minimum a w zamian napchano dużo mięcha. Co więcej postawiono na realizm dlatego Panowie Bracia z DP nie przypominają Skrzetuskiego czy innych bohaterów Sienkiewicza, który – powiedzmy sobie szczerze – tworzył sarmacką fantastykę a nie dzieła historyczne. Ten rys realizmu zawdzięczamy zapewne imć Panu Komudzie, zwanego antysienkiewiczem i bardzo się z tego cieszę.

Dzikie Pola w drugim wydaniu to kawał porządnej roboty. I naprawdę po jego lekturze człowiek ma ochotę wdziać kontusz, przypasać batorówkę i na rączym koniku wybrać się w ostępy Dzikich Pól. Do czego szczerze zachęcam nawet największych sceptyków. Ot w ramach spróbowania chociażby. Warto.

Mechanika w Dzikich Polach jest z kolei sprawą drugoplanową i taką miała, w zamierzeniu twórców gry, pozostać. Dlatego zasady są ograniczone do minimum, cechuje je prostota i większa niż w popularnych grach fabularnych zależność wyniku od decyzji Starosty Gry i opisu gracza. Nacisk kładziony jest raczej na gawędę, opisy i wczucie się w postać i świat dookoła, niż na emocje związane z turlaniem kostkami. Mechanice trudno cokolwiek zarzucić, właśnie ze względu na jej rolę i obszerność. Dużym atutem jest użycie tylko jednego rodzaju kostki (k20) oraz opisowych wartości współczynników postaci. Dość kłopotliwe jest niestety rozmieszczenie zasad i tabel po podręczniku – w tym wypadku panuje tutaj kompletny chaos. Trudno połapać się za pierwszym razem, gdzie co jest, a znalezienie odpowiedniej zasady w trakcie rozgrywki graniczy z cudem. Dlatego, jeżeli nie chcemy uczyć się wszystkich zasad na pamięć, konieczne jest sporządzenie zbiorczej notatki lub chociaż pozaznaczanie w podręczniku miejsc z interesującymi nas regułami. Także karta postaci nie jest najwyższych lotów – jest czytelna i estetyczna, ale brakuje jej indywidualnej rysy systemu, widocznej w kartach postaci do innych gier RPG. Na szczęście niewielka ilość współczynników sprawia, że skomponowanie własnej wersji karty nie powinno stanowić problemu. Te wady są zresztą równoważone przez innowatorskie podejście do walki (rozumianej tutaj głównie jako pojedynek). Autorzy zaprezentowali bowiem dwie odmienne koncepcje. Pierwsza, opisowa, sprowadza mechanikę do minimum (dalej jednak liczą się statystyki, więc powergamingowi gracze nie będą czuli się oszukani). Druga, bardziej

skomplikowana i taktyczna, polega na wyprowadzaniu poszczególnych cięć szablą (czy też inną bronią) jako osobnych akcji (podstawy szermierki zawarto na szczęście w podręczniku). Mimo wysokiego poziomu trudności tej metody jest ona bardzo emocjonująca i stosunkowo szybka. Brawo za pomysł!

W podręczniku pojawiają się także dwie dość kontrowersyjne kwestie. Pierwsza z nich to magia, która z definicji kłóci się z historycznością systemu. Na szczęście w stosunku do pierwszej edycji podejście do tego tematu zmieniło się na lepsze. Magia już nie odgrywa znaczącej roli w świecie – co więcej, trudno w ogóle powiedzieć, czy istnieje – w podręczniku przedstawiona jest w postaci zabobonów, przesądów i guseł, a tylko od Starosty Gry zależy, czy jakieś działania magiczne będą w ogóle działały. Druga sprawa to z kolei pewna przyjęta konwencja gry – niewiele wspólnego ma świat przedstawiony w Dzikich Polach z tym znanym z prozy Sienkiewicza. Panowie Bracia piją, wszczynają burdy, awanturują się, piją, zdradzają i porywają dla okupu, nie wspominając o nałogowym piciu. Może to trochę zrażać osoby nie będące zwolennikami tego rodzaju rozgrywki. Na szczęście nie jest to zupełny wymóg (choć położono nacisk na zaznaczenie, że tak powinno być) i tylko od graczy i Starosty zależy, czy ich postacie będą awanturnikami, czy szlachetnymi rycerzami spod kresowych stanic.

Na koniec wspomnieć trzeba krótko o jeszcze jednym atucie Dzikich Pól – fandomie. Gra ta zgromadziła wokół siebie prężnie działającą grupę, skupioną na forach, spotykającą się na imprezach rekonstrukcyjnych, biesiadach i konwentach fantastyki. Na portalu Dzikich Pól znajduje się cała masa traktatów i prac jeszcze głębiej wnikających w czasy I Rzeczpospolitej, a także porady dotyczące gry i gotowe scenariusze. Pozwala to na łatwe znalezienie nie tylko inspiracji, ale i osób o podobnych zainteresowaniach, zawsze gotowych, by przenieść się w czasy Sarmatów.

Komentarz do oceny

Wykonanie: W porównaniu z pierwszą edycją zdecydowanie na plus. Na szczególną uwagę zasługują stojące na wysokim poziomie ilustracje. Szkoda niestety, że niektóre ryciny są niewyraźne, a sama książka wydana w skali szarości. Moim zdaniem pewien stopień „surowości" wykonania wpływa jednak pozytywnie na odbiór podręcznika.

Miodność: Dzikie Pola to gra nie tylko dla miłośników historii i prozy Komudy czy Sienkiewicza. Opisane zalety – dobra grywalność, nowatorskie rozwiązanie w kwestii walki, specyficzny klimat i przede wszystkim olbrzymia ilość potrzebnych do gry informacji – pozwalają na spędzenie niejednego udanego wieczoru na prawdziwie sarmackiej Biesiadzie. Specyfika gry (m.in. historyczna konwencja, wymagająca odpowiedniej wiedzy) może jednak utrudnić zabawę nieznającym realiów i początkującym graczom.

Cena: Uwzględniając wykonanie podręcznika (choćby twardą oprawę) i włożoną w Dzikie Pola pracę (informacje i opisy, grafiki) cena ani nie zachwyca, ani nie przeraża. W porównaniu z innymi pozycjami na rynku wypada wręcz dobrze, rzadko bowiem w jednym podręczniku zawarta jest cała, kompletna gra RPG. Trudno także wymagać niższej ceny od gry, która nie może pozwolić sobie na taką reklamę jak zachodnie produkcje.

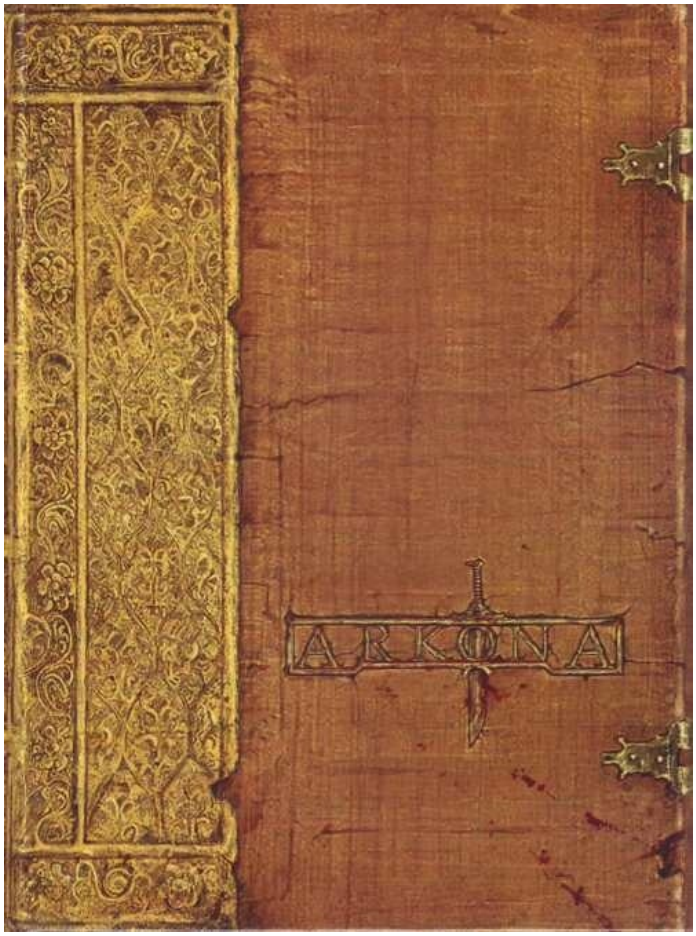
Arkona

„Daj, ać ja pobruszę, a ty poczywaj”

Słowiański RPG

Wbrew pozorom, polskie gry RPG mają się nadzwyczaj dobrze. Monastyr, utrzymany w konwencji dark fantasy, to gra wręcz innowacyjna, a postapokaliptyczna Neuroshima święci sukces za sukcesem. Na uwagę zasługują Dzikie Pola , ze swoją stosunkowo małą, lecz wierną rzeszą graczy. Na tle tych gier wyróżnia się jednak Arkona. Jest po prostu inna – różni się tematyką, pomysłem, zasadami… Pytanie, czy wychodzi jej to na dobre?

Arkona (nazwa gry pochodzi od słowiańskiej świątyni na wyspie Rugia) jest grą fabularną, której akcja toczy się na ziemiach polskich, we wczesnych latach funkcjonowania państwa Piastów – czyli mniej więcej w X i XI wieku. Od typowo historycznych gier odróżnia ją fakt, że autorzy zaprezentowali graczom i Mistrzowi Gry (nazywanemu poetycko Panem Losu) alternatywną wersję naszej historii. Wyobraźmy sobie, że Mieszko tak naprawdę nie przyjął chrztu. Zbuntowane narody słowiańskie opowiedziały się przeciwko jarzmu chrześcijaństwa, a gdy krwawa krucjata z Zachodu spadła na ich kraje, ich bogowie okazali swą łaskę. W Arkonie strzygi, latawice i stolemy przemierzają pradawne puszcze i nierzadko stają po stronie Słowian, a magia, choć specyficzna, istnieje naprawdę. To w pewien sposób opowieść o zetknięciu dwóch światów – zachodnioeuropejskiej myśli technicznej i słowiańskiego mistycyzmu. A na ich granicy, gdzieś w okolicach rzeki Odry, przyjdzie przeżywać przygody bohaterom graczy.



Cud, miód i malina

Pierwsze, co uderza w oczy, to oczywiście wydanie podręcznika. To jeden z największych atutów gry, robiący, przyznam szczerze, spore wrażenie. Arkona jest szyta i klejona, więc nie ma najmniejszych obaw, by nawet przy częstym używaniu książka „gubiła” kartki. Wydana w twardej, błyszczącej oprawie, stylizowanej na wczesnośredniowieczną księgę (słowiańsko – bizantyjskie „złote” zdobienia i popękane „drewno” od razu wprowadzają odpowiedni klimat). Taką książkę wystarczy

położyć na stole, by gracze poczuli się jak w X wieku. W środku czeka nas podobnie miła niespodzianka. Kartki są kredowe, koloru starego pergaminu, a marginesy sprawiają wrażenie zetlałych. Całość uzupełniają kwiatowe motywy w nagłówku i stopce każdej karty, zdobione pierwsze litery działów, subtelne obramowanie… nawet numery stron pisane są stylizowaną czcionką. Jakby tego było mało, tekst przetykany jest stosunkowo gęsto estetycznymi grafikami (niektóre zajmują całą stronę), ilustrującymi omawiany materiał lub po prostu uprzyjemniającymi czytanie. Zdecydowana większość z nich jest ładna i klimatyczna, niektóre to niemalże małe dzieła sztuki. Zdarzają się jednak grafiki słabsze (szczególnie wizerunki stworów w Bestiariuszu), a jednym czy dwu przypadkach twórca chyba przesadził, chcąc oddać specyficzny, słowiański erotyzm. Lepiej mogłoby też być z logo gry, które ze Słowiańszczyzną na przełomie pierwszego i drugiego tysiąclecia ma niewiele wspólnego. Ogólnego wrażenia te drobne dysonanse jednak nie burzą, a całość wydania sprawia, że Arkonę czyta się z przyjemnością. Mogę ze spokojem powiedzieć, że to jeden z najlepiej wydanych podręczników RPG, jaki kiedykolwiek widziałem. Jeżeli nie najlepiej wydany.

Odpowiednie wrażenie wywołuje jednak porównanie wizualnego aspektu książki z ceną. Jest ona bowiem niewyobrażalnie… niska. Gra, która bije na głowę (przynajmniej graficznie) zachodnie systemy, a co niektóre rodzime niemalże wbija w ziemię, kosztuje… 35zł. Czyli zapłacimy za nią czasem nawet trzykrotnie mniej, niż za jeden podręcznik do bardziej popularnych systemów. Warto bowiem zaznaczyć, że twórcy Arkony zawarli w jednym podręczniku wszystko, co potrzebne jest nam do gry. Żadnego naciągania na osobne księgi z monstrami, czy podręczniki specjalnie dla Pana Losu.

W tym momencie nasuwa się logiczne pytanie: dlaczego gra, która nie dość, że proponuje coś zupełnie nowego i oryginalnego w kwestii świata gry, jest klimatycznie wydana i zilustrowana, to jeszcze kosztuje naprawdę niewiele, nie stała się bezkonkurencyjnym przebojem wśród polskich gier RPG?

Co w trawie piszczy?

Niestety, o ile sama oprawa Arkony budzi szacunek, o tyle lektura podręcznika przywołuje raczej mieszane odczucia. Przeplatają się w nim bowiem teksty bardzo dobre, w których napisanie włożono wiele czasu, jak i te, którym poświęcono wyraźnie mniej uwagi. Podobnie jest z zasadami – na niektóre aspekty położono większy (czasami zbyt duży) nacisk, inne potraktowano „po macoszemu". Ale po kolei…

Podręcznik podzielono na sześć działów (nie licząc przykładowej przygody i kilku ciekawych dodatków). Przed każdym z nich znajduje się część większej opowieści, ciągnącej się przez całą księgę – oryginalnie wykorzystano tu typowy dla gier fabularnych schemat. Samo opowiadanie nie pozostawia wiele do życzenia, nie powala, ale pozwala na „wejście" w świat Arkony. Smaczku dodaje mu to, że każda część związana jest z następującym po niej działem. Na samym początku przeczytać możemy również odrębną, krótką historię, zatytułowaną „nigdy nie wierz Lechitom".

Krótki *Wstęp* ma nas z kolei wprowadzić w świat gier fabularnych. Przybliża więc podstawowe pojęcia występujące w RPG (kości, Bohaterów Niezależnych, itp.). Pomysł jest już z samego założenia nietrafiony – trudno za pomocą kilku suchych faktów wytłumaczyć, czym jest RPG – w to trzeba zwyczajnie zagrać. Doświadczeni gracze pominą ten dział z niesmakiem, a początkujący niewiele z niego wyniosą. Sytuację ratuje ciekawie napisana, przykładowa sesja – lepiej wyjaśnia istotę gier fabularnych niż wcześniejsze regułki.

Mocnym punktem podręcznika jest dział następny – *Świat Arkony*. Podzielony został na dwie części. W pierwszej tekst, stylizowany na opowieść indyjskiego kupca, który trafił aż na ziemie Słowian, dotyczy oczywiście tradycji i historii tego ludu. Możemy także przeczytać o stworzeniu świata według wierzeń słowiańskich, poznać obecną sytuację krajów i plemion na wschód od Odry, a także dowiedzieć się, jak wygląda życie codzienne Słowian, ich stosunki społeczne, kult religijny i rozmaite inne sprawy, począwszy od nadawania imion po krótką charakterystykę innych niż ludzie

istot, mieszkających na ziemiach Słowian. Opowieść kupca przechodzi płynnie do opisu poszczególnych państw słowiańskich, z ich historią i powstaniem, omówione są też ważne miejsca i grody. Wreszcie kupiec opowiada o słowiańskich bohaterach i legendach. Druga część tego swoistego opisu świata dotyczy cywilizacji Zachodu. Tym razem są to informacje i fakty, niestylizowane na opowieść, przywodzące na myśl raczej raport szpiega lub kompilację wiedzy Słowian o ziemiach na zachodzie. Omówiona jest pokrótce gospodarka i handel, struktura społeczna, technika i rodzaje walki, kwestia nauki, języka i wiary chrześcijańskiej. Potem następuje obszerne przedstawienie zakonów chrześcijańskich, w tym ich historii, creda, celów i sposobów działania. Pod koniec działu znajduje się krótkie kalendarium (od początków średniowiecza do końca XI wieku), oraz opis kilku ważniejszych miast i świętych chrześcijańskiego świata. Na koniec zaś umieszczono ballady o „osobistościach najprzedniejszych świata chrześcijańskiego". Cała druga część przetykana jest łaciną, a obydwie pozawalają na stworzenie Panu Losu wiarygodnego świata Arkony. To rzetelny, dobrze napisany materiał, dzięki któremu wyszukiwanie wiadomości o wczesnym średniowieczu stanie się nie wymogiem, a jedynie chęcią uzupełnienia zamieszczonej tu wiedzy.

Nie inaczej jest w innych miejscach podręcznika. Zebrane wiadomości – między innymi o mitologii Słowian, ich panteonie oraz świętach w rozdziale „*Wiara, moc, bogowie*", a także o demonach i duchach typowych dla słowiańskiej mitologii w „*Bestiariuszu*" – dają pełny obraz świata. Każdy aspekt jest opisany szczegółowo i nie budzącym zastrzeżeń językiem. Szkoda jedynie, że książki tej nie można traktować jako rzeczywistego źródła wiedzy o świecie w X i XI wieku. Autorzy podręcznika popuścili bowiem wodze fantazji nie tylko co do kształtu historii. W opisie świata, szczególnie chrześcijańskiego, pojawiają się fakty i zdarzenia, które nigdy nie miały miejsca, ale także nieistniejące nigdy zakony krzyżowe czy osoby. Mglistą i niepoznaną do końca mitologię Słowian autorzy w twórczy, acz niczym niepoparty sposób uzupełnili według własnego widzimisię. Kilku ważnych słowiańskich bogów jest zupełnie ominiętych, z kolei zbyt wielką wagę przypisuje się innym. Brak najmniejszej wzmianki o Drzewie Życia (jedne z wierzeń Słowian), za to świat zasiedlony został przez dziwne rasy w rodzaju stolemów. Mimo tego, podręcznik nadal pozwala przybliżyć sobie świat wczesnego średniowiecza, nawet jeżeli nie w kwestii historii, to na pewno życia codziennego i społeczeństwa. Sam świat Arkony jest zaś opisany w sposób na tyle szczegółowy, by pytanie gracza nie wprawiło Pana Losu w konsternację. Pomóc mają w tym między innymi takie smaczki, jak spis słowiańskich imion czy ziół wraz z ich zastosowaniem.

Nie wszystko złoto, co się świeci

Esencją, sednem i istotą RPG jest jednak mechanika. Opis świata, szczególnie w grach stawiających na odgrywanie postaci bardziej niż na turlanie kostkami, to rzeczywiście bardzo ważna rzecz. Jednak nawet w takich systemach czasem trzeba coś rozstrzygnąć. Walka z chrześcijańskim rycerzem, próba odegnania złego ducha, czy zwykłe zapasy – o powodzeniu tych akcji nie może decydować tylko Pan Losu – potrzebna jest mechanika. I na tym polu Arkona wypada, mówiąc wprost, źle.

Zasady są przedstawione w sposób zawiły, naokoło i już samo tworzenie postaci jest nieintuicyjne i wprawia w kłopot. Skomplikowane tabele można rozgryźć, brak klas (gracz wybiera archetyp postaci, jedynie nakierowujący ją na pewne umiejętności) to rozwiązanie dość rozsądne, zważając na realia, jednak system talentów i umiejętności, oraz darów (odpowiednik atutów w DnD czy sztuczek w Neuroshimie) jest niepraktyczny. Umiejętności jest za dużo, a fakt, że zawiera się w nich też walka sprawia, że jeżeli chcemy mieć bohatera – wojownika, nie będzie on potrafił zbyt wiele poza machaniem żelazem. Dary z kolei są średnio praktyczne. Dziwi system nagradzania postaci – doświadczenie rozdzielane jest na Punkty Postaci (doświadczenie znane z innych systemów) i Punkty Gracza (otrzymywane przez gracza za wkład w grę). Za te pierwsze postać rozwija swoje umiejętności i cechy, za te drugie otrzymuje Dary. Nie jest to dobre rozwiązanie, gdyż faworyzuje graczy aktywnych,

głośnych i wygadanych, nie pozwalając tym cichszym i nieśmiałym na dobrą zabawę.

Ogólnie rzecz biorąc, mechanika w Arkonie jest dość egzotyczna. Znający wiele systemów gracz od razu rozpozna, że pomysły na poszczególne elementy rozgrywki brane były z różnych systemów. Szczególnie dużo pomysłów autorzy zaczerpnęli z rodzimych gier, choćby Dzikich Pól (testy i sukcesy). Całości dopełniają duże tabele, niestety, nie zawsze rozwiewające wszelkie wątpliwości, oraz kości. W Arkonie bowiem zwykłe k6, k8 czy k10 nie są tak często używane jak… k5, k7, czy nawet k3! Pomijając fakt, że takie kostki są niedostępne w sprzedaży, a niektóre nawet niemożliwe geometrycznie, znacznie utrudnia to rozgrywkę (trzeba bowiem dla rzutu k5 rzucać np. k6, ignorując wynik „6"). Magia, choć fabularnie ciekawa i subtelna, przełożona na język mechaniki staje się nieprzydatną zabawką obłożoną obwarowaniami. Sama kwintesencja gry, walka, to także niezbyt udany pomysł autorów. O ile spis wszelkiej maści oręża, tarcz, zbroi i innego rynsztunku zdumiewa różnorodnością i ilością, a z punktu widzenia mechaniki broń jest rzeczywiście zróżnicowana, zbroje zapewniają zupełnie inną ochronę, o tyle przeprowadzanie ataków jest ciężkie. Ilość modyfikatorów, rzutów i tabel, jakie należy przestudiować, by zadać jeden atak, zdumiewa. Zbytni realizm rozgrywki (liczenie ran, obrażenia broni, wpływ strachu, dystansu, warunków pogodowych, stanu broni, itd.) powoduje, że walka jest *zabójcza*. Niestety, zbyt zabójcza. Nawet doświadczona i zaprawiona postać, z wysokimi wartościami cech i umiejętności, opancerzona i uzbrojona po zęby może zginąć tak łatwo, że gracz powinien mieć na zapas kilkanaście postaci. Oczywiście, taka sytuacja może się podobać…

Komentarz do oceny

Wykonanie: Arkona zachwyca jakością wydania już na pierwszy rzut oka. Stylizowana okładka i wnętrze książki, twarda oprawa i ładne kolory, a także klimatyczne i liczne grafiki zaliczają ją do grona najlepiej wydanych systemów RPG.

Miodność: Nie można napisać, że Arkona jest niegrywalna. Jednak gra się w nią niełatwo, a zasady są nieintuicyjne i w wielu momentach trochę „przedobrzone". Fatalnym rozwiązaniem są zastosowane kości. Autorów pochwalić można jednak za próbę wiernego odwzorowania realiów walki.

Cena: Nieprzyzwoicie niska, jak na całą grę RPG zamkniętą w jednym (i to tak wydanym) podręczniku. Za tę cenę kupiłbym Arkonę nawet po to, by ładnie prezentowała się na półce.

Podsumowując...

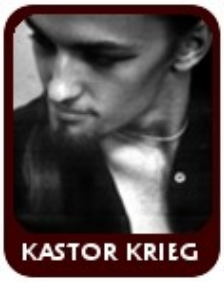
Arkona jest podręcznikiem oryginalnym i ciekawym. Wydana zachwycająco, pięknie ilustrowana zawiera niezliczoną ilość ciekawych informacji, smaczków i opisów. Niska cena sprawia, że nietrudno zdecydować się na jej zakup. Jeżeli interesujesz się Słowiańszczyzną, mitologią Słowian lub wczesnym średniowieczem, Arkona jest dla Ciebie. Podobnie, jeżeli lubisz mocno realistyczną rozgrywkę i głowienie się nad tabelami. Jednak jeśli szukasz dobrej, grywalnej gry RPG, lepiej odpuść sobie Arkonę i kup system osadzony w podobnych realiach, lecz pozwalający na łatwiejszą i intuicyjną grę.

Oneiros prezentuje

Inferno

Nie jestem istotą pełną nienawiści. Przepełnia mnie miłość. Kocham was wszystkich. Pożądam waszych ciał, waszych oddechów, waszej pasji. Wpełzłam w to ciało wyłącznie dlatego, że tak je umiłowałam. Nie obawiaj się. Nie jestem twoim wrogiem. Jestem twoim najlepszym przyjacielem, o którym nigdy nie wiedziałeś.

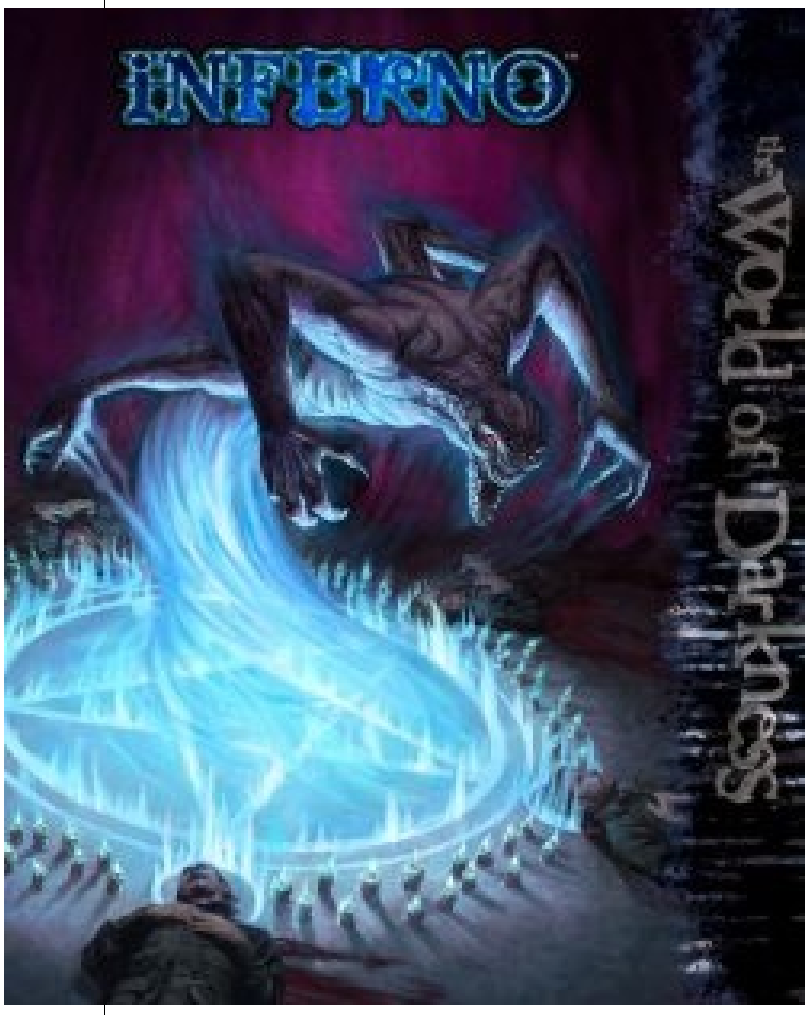
- Emily Kim, mówiąca o sobie "Higurazel"



WoD: Inferno – podręcznik o najgorszych ze złych, potężnych demonach, karnej armii z piekła rodem. Jedno pozornie całkowicie prawdziwe zdanie, a tyle kłamstw. Czysta manipulacja.

Zaczynamy czytać pierwszą stronę Wprowadzenia, a już na niej czeka nas znaczne zaskoczenie. Demony nie są *złe*. Demony nie czynią zła dla niego samego. O nie, nie oznacza to absolutnie podążenia ścieżką wytyczoną przez *Spawna* i jemu podobnych bohaterów – demona tego, czy innego rodzaju, owładniętego poczuciem honoru, sprawiedliwości, czy też innego rodzaju pozytywną motywacją. Oznacza to jedynie tyle, iż demony są całkowicie, absolutnie wręcz *egoistyczne*. Działają wyłącznie dla własnej wymiernej korzyści. Oczywiście, Cnota demona jest wyłącznie maską i oszustwem pomagającym mu w osiąganiu naprawdę istotnych celów – karmieniu swej Skazy, rdzenia prawdziwej natury każdego demona.

Demony są *słabe*. W rozumieniu fizycznym, czy też magicznym, mogą być niesamowicie potężne. Duchowo jednak, są wątłe, wiotkie. Będąc ucieleśnieniem ludzkich popędów i słabości, same z łatwością im ulegają. Nagły kaprys, zachcianka, czy okrutna i płytka żądza mogą zrujnować wszystkie ich plany. Ich moc zrodzona jest z zakazanej wiedzy i ułomności ludzkiego ducha. Uosabiają grzech, bunt przeciwko prawości – Skazę, bunt przeciwko Cnocie. Być może są również zastępem aniołów zbuntowanych przeciw Bogu, lub hordą diabłów przeciwstawiających się ludzkiemu panowaniu nad światem. Do najważniejszego z kłamstw autorzy przyznają się otwarcie. To *nie jest* podręcznik o demonach. To podręcznik o *ludziac,h* którzy ulegli podszeptom demonów, o wpływie tych istot na ich życie, o zawieranych z demonami paktach i składanych im ofiarach. Wreszcie, jest to podręcznik



o ludziach bez których istnienie demonów byłoby pozbawione znaczenia – wszak to ludzie są sędziami własnych Skaz, to oni zdefiniowali grzech i tworzą coraz to nowe hierarchie demonicznych istot.

Skoro wiemy już mniej więcej o czym *tak naprawdę* jest ten dodatek, skoncentrujmy się na sposobie w jaki treści te nam przedstawiono. Tutaj wkrada się swoista bezsilność recenzenta obfitego w treść podręcznika. Gdybym chciał pochwalić **WoD: Inferno** za każdą inspirującą ciekawostkę, recenzja zmieniłaby się w indeks. Notabene, wydawnictwo White Wolf najwidoczniej wzięło sobie do serca utyskiwania graczy. **Inferno** zostało bowiem wyposażone właśnie w indeks, narzędzie niezbędne do poruszania się po wypchanych po brzegi przydatnym materiałem ponad 180 stronach podręcznika. Jeśli jednak nie sposób pochwalić za wszystko, za co by wypadało, wymienię choć hasłowo rzeczy rzucające się w oczy i najistotniejsze z punktu widzenia czytelnika.

Już na samym początku autorzy rozprawiają się z odwieczną bolączką wielu graczy i Narratorów – prawdziwą skalą wiedzy o "sprawach demonów" osoby posiadającej Umiejętność Okultyzmu. Prosta i pobieżna lista poziomów w jasny sposób określa na ile z demonologią postać jest zaznajomiona. Nietrudno również przenieść te zależności na grunt kroniki **Wampira** czy **Wilkołaka**. Omawiając naturę demonów, podręcznik kieruje się względami nie tylko znanego z naszego świata okultyzmu, lecz przyjmuje także perspektywę społeczną i kulturową. Rozważa osadzenie w różnych kulturach i religiach mitów o tego rodzaju istotach, oraz postrzeganie pojęć zła czy grzechu. Omówienie to dotyczy nie tylko ludzi, lecz także poszczególnych grup istot nadnaturalnych, choć z niewytłumaczalnym pominięciem Łowców i Prometean.

Omawiając źródła wiedzy demonologicznej podręcznik zapewnia nie tylko inspirację, lecz również konkretne zasady i modyfikatory umożliwiające odzwierciedlenie procesów zdobywania tejże wiedzy i korzystania z niej. Co charakterystyczne, podobne podejście cechuje każdy kolejny z omawianych aspektów demonologii. To zaś, czego postaci mogą się dowiedzieć, będzie interesujące również dla graczy i inspirujące dla Narratora. **Inferno** opisuje praktycznie wszystkie wyobrażalne motywy jakie pojawić mogą się na inspirowanej okultyzmem sesji. Sekretne imiona demonów, spisywane przez szaleńców i opętanych żądzą władzy okultystów Testamenty, które zarówno opisują właściwości demona, jak i jednocześnie definiują go swą treścią. Kilka stron poświęcono sektom i demonom w ich szeregach bądź na ich piedestale, jest mowa o bramach do piekieł i *Malus Loci* tworzonych pod wpływem demona. Oglądaliście finalny odcinek jednej z serii *Supernatural* i chcecie zafundować swojej kronice podobny kataklizm? Narrator umieścił w scenerii Waszego wilkołaczego miasta Ranę i nie chcecie znaleźć w niej kolejnego Ogara albo banalnego ducha mordu? Być może będzie tam ktoś, z kim uda się Wam ubić intratny interes za niską cenę...

Inferno wykonuje doskonały ruch, opierając mechanikę demonów na mechanice duchów, jednocześnie zaznaczając, że większość z demonów *de facto* duchami nie jest. Owszem, istnieje klasa demonów wywodząca się od zwyczajnych duchów, spaczonych rezonansem grzechu i Skaz. Jest to jedno z ciekawszych alternatywnych rozwiązań kwestii znanych z **Wilkołaka** *magath.* Inna kategoria demonów to podobnie odmienione zjawy, bliższe znacznie zbliżającym się do Zapomnienia Upiorom z **Wraith: The Oblivion** oraz ich antagonistom. Poza rodzajami demonów, w jednym z rozdziałów **Inferno** opisuje szablon nowej istoty – Opętanego. Przypominają nieco Nękanych z **Wilkołaka**, istnieje jednak pomiędzy nimi bardzo znacząca różnica. Wielu Opętanych bowiem staje się taką istotą na własne życzenie, zawierając z demonem pakt. Oczywiście, istnieje również wielu Opętanych wbrew woli, natomiast nigdy wcześniej okoliczności, możliwości i zasady takiej "transakcji wiązanej" nie zostały tak szeroko i ciekawie opisane. Niektórym z paktujących zaś udaje się uniknąć tego

ponurego losu, choć zazwyczaj stają się wiecznymi dłużnikami demonów.

Uwagę zwraca tu w szczególności system składanych demonom Ofiar, za które paktujący dosłownie nabywa nowe moce. Ofiary dzielą się na trzy pogrupowane nadrzędnie według Skaz kategorie – Pomniejsze, Większe i Śmiertelne. Dla przykładu, Pomniejszą ofiarą Zawiści jest absolutna konieczność odnoszenia zwycięstw. Postać musi wydawać Siłę Woli na akcje sporne – jeśli jej nie ma, wykonuje akcje sporne z modyfikatorem -1. Jeśli nie chce wydać Siły Woli, mimo że ma jakieś punkty, modyfikator rośnie do -3. Jeśli jednak mimo to jakoś wygra z konkurentem, odzyskuje całą Siłę Woli wydaną w danej akcji spornej. Większa Ofiara Nieumiarkowania wymusza na postaci złożenie demonowi w ofierze funta ludzkiego mięsa, bez kości i ścięgien. Może ono pochodzić od postaci, albo od kogoś innego – ten ktoś nie musi nawet zginąć, choć bez pomocy medycznej najpewniej skończy się to bardzo źle. Śmiertelna Ofiara Pychy zaś to Wolna Wola – postać musi wymanewrować człowieka tak, by ten z własnej nieprzymuszonej woli przyjął zabójczy dlań cios. Złożywszy Ofiarę, postać uzyskuje dostęp do dodatkowych mocy, poza Numinami. W podręczniku wymienione są po trzy na każdą ze Skaz, po jednej dla każdego z poziomów Ofiar. Podobnie jak one, ciekawie nawiązują do znanych motywów kulturowych, jednocześnie umożliwiając ewokatywne odgrywanie ofiary demonicznego paktu.

Mechanika dotycząca Potępionych jest nie tylko klarowna, lecz również mocno wspiera wydźwięk tych istot. Mimo, iż Potępieni nie dysponują tradycyjną Cechą Nadnaturalną taką jak wampiry czy wilkołaki, posiadają cechy oddające wpływ poszczególnych Skaz, o wartościach 1-3 dla każdej. Najwyższa ze Skaz działa jako premia do testów odporności nadnaturalnej, poszczególne wartości zaś oznaczają poziomy z których Opętany może wybrać jedno z Nadań. Tych zaś jest po sześć na każdy z trzech poziomów każdej ze Skazy. Niby to dziecinne i trywialne, ale samo podanie łacińskich nazw Skaz (*Invidia, Gula, Avaritia, Luxuria, Superbia, Acedia, Ira*) oraz pogrupowanie Nadań w siedem zbiorów po 6-6-6 mocy jest fajnym "smaczkiem" i dowodem na to, że autorzy potrafią puścić oko do czytelnika gdy mają po temu okazję. Narracji Opętanych i spraw ich dotyczących, a także wszelakich wariacji na temat, poświęcono osobny rozdział. Wypełniono go ciekawymi spostrzeżeniami i przydatnymi przestrogami. Pomysły w nim zawarte z pewnością wzbogacą kroniki zawierające materiał z **WoD: Inferno**. Nawet "Legiony Piekieł", ostatni z rozdziałów podręcznika, będący swoistym bestiariuszem, ujmuje. Zarówno opętany żądzą stworzenia nowego narkotyku młodzian znajdujący się pod wpływem "chemicznego" demona, jak i Erynie, Azazel, czy L'enfant Diabolique, czyli *cameo* znanych z **Łowcy** Lucifuge, potraktowani są poważnie, a ich opisy rozwinięte są w sposób więcej niż wystarczający.

O dziwo, jedynym odpychającym aspektem **World of Darkness: Inferno** okazuje się być... wydanie. Z niewiadomych przyczyn ilustracje w podręczniku są co najwyżej przeciętne, miejscami wręcz niemalże żenująco słabe. Być może to kwestia egzemplarza i przechowywania go na gdzieś na magazynie, ale po raz pierwszy, w przypadku nWoDowego podręcznika, mam wątpliwości co do trwałości oprawy. Okładka jest nieco "na beczce prostowana",

Komentarz do oceny

Wykonanie: Po raz pierwszy mało pewne i zbyt ciasne szycie, wypaczona okładka. Niestety, również mierne ilustracje. Skład i typografia w White Wolf'owej normie, tak samo edycja.

Miodność: Nie ma zbyt wielu wstrząsających bądź jednoznacznie zachwycających fragmentów. Całość nie schodzi jednak poniżej czwórkowego poziomu, a ma nieco znacznie mocniejszych, piątkowych elementów.

Cena: Powracamy niestety, wraz z kryzysem, do starych cen. Niespełna 90 złotych to już sporawo jak za podręcznik o 1/3 cieńszy od podstawek. Gdyby nie gęstość przydatnego materiału, to zważywszy na zastrzeżenia do wydania ocena byłaby jeszcze niższa.

szycie bardzo wyraźnie dzieli kartki na poszczególne bloki... Oj, czuć recesją w drukarni. To wszystko są jednak nic nie znaczące, trywialne wręcz problemy. W obliczu niemalże dwustu stron zapchanych dosłownie "mięsem" nie sposób kłopotać się oprawą. W przedziwny sposób, mimo iż znam **Book of Spirits**, znam **Predators**, znam **Blasphemies**, to wciąż "kolejny podręcznik o duchach" jest dla mnie atrakcyjną lekturą. Od tej, demonicznej strony, panowie z White Wolfa jeszcze do tematu nie podchodzili i jest to podejście ze wszechmiar udane.

ONEIROS

BNi, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Już za miesiąc kolejny numer