

w numerze: wywiad z Michałem Oraczem



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 26, listopad 2009

*gry planszowe:*

*Arkham Horror:*

## *Innsmouth Horror* expansion

*Genua*

*Pitchcar Mini*

*Ninja versus Ninja*

*Amyitis*

*Munchkin 2: Wielosieczny Topór*

*Ad Astra*

*Looting London*

*Mafia*

*Warhammer: Bitwa o Przełęcz Czaszki*

## *Stronghold*

*gry fabularne:*

*Eberron: Player's Guide*

*De Profundis*

*Dungeon Delve*



**REBEL.PL**  
Centrum gier

**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:**

Tomasz 'Sting' Chmielik

**Zastępca redaktora naczelnego:**

Marcin 'ajfel' Zawisłak

**Korekta:**

Michał 'de99ial' Romaniuk

**Redakcja:**

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

**Grafika, skład:**

Marcin 'ajfel' Zawisłak

**Współpracownicy:**

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

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](mailto:sklep@rebel.pl)

## Wstępniak



Listopad od zawsze kojarzy mi się z deszczem. Odkąd tylko pamiętam, za oknem było szaro i smętnie. Taka aura wysysa z człowieka siły, powoduje, że nic się nie chce, a przy najmniejszym wysiłku czujemy, jak zapadamy się coraz głębiej w bagno – nasze myśli stają się lepkie, a każdy ruch to heroiczny wysiłek. Jeszcze jedna strona, jeszcze jeden krok, jeszcze... Znacznie później, gdy grałem już w gry fabularne, zazwyczaj ponure scenerie, pełne pogrążonych w deszczu traktów, zagłady wiszącej nad światem lub istot czających się w mroku, moje odczucia zostały nazwane „Jesienną gawędą”. Pamiętam, że czytając MiMa, pomyślałem sobie: „kurcze, Ignacy Trzewiczek po prostu opisał całe to listopadowe błoto, czemu ja na to nie wpadłem?”. Było w tym sporo zazdrości, ale i ogromny podziw. Oto ktoś ubrał w końcu w słowa coś, co od dawna chodziło mi po głowie. Patrząc na Strongholda, który leży i czeka, który jest listopadowy aż do bólu – pełen błota, deszczu i walki. Dla mnie to nie tylko planszówka, to sentymentalny powrót do czasów dzieciństwa i tego jak zapamiętałem deszczowe poranki oraz wieczory.

Listopad to jednak nie tylko deszcz, to również bardziej wesole wspomnienia. To czas Falkonu, największego lubelskiego święta wyobraźni, czas spotkań ze znajomymi, których nie widziałem całe wieki, czas planszówkowania, larpowania, odgrywania postaci i dyskusji do czwartej nad ranem. Jednym słowem, prawdziwe fandomowe święto. Czemu zatem nie uczcić go dobrą zabawą przy Mafii, Genui, Innsmouth Horror, Munchkinie czy AD Astrze? A wieczorem, gdy zgasną wszystkie światła, zagrać klimatycznej sesji w pełnym przygód Ebberonie? Myślę, że naprawdę warto.

Później zaś, gdy szarość świata na powrót wleje się przez Wasze okna, sięgnijcie do wywiadu z Michałem Oraczem, który ubarwi Wam smętne popołudnie. Aha, sprawdźcie również maila. Być może ktoś wysłał do Was list, w którym ostrzega przed czymś zwanym „De Profundis”. Cóż, Internet pełen jest wariatów, jednak na Waszym miejscu omijałbym lustra. Dlaczego? Ot, z przezorności – po prostu chciałbym zobaczyć się z Wami za miesiąc...



## Jak oceniamy

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

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 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 5 to stosunek podanej niżej 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
<b>5</b>	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
<b>4</b>	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
<b>3</b>	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
<b>2</b>	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
<b>1</b>	kompletna kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

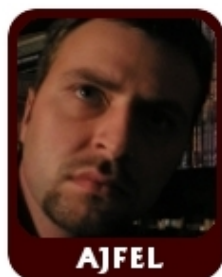
Nr 26, Listopad 2009

# Spis treści

- 2                    **Wstępniak**  
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3                    **Jak oceniamy**  
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5                    **Aktualności**  
... czyli co nowego w świecie gier
- 8                    **Nic nas tu nie przytłacza**  
Wywiad z Michałem Oraczem
- 15                   **Gra z kostką**  
Genua
- 18                   **Zawrotna prędkość na nierównym torze**  
Pitchcar Mini
- 21                   **Ninja bije ninję**  
Ninja versus Ninja
- 25                   **Babilońscy ogrodnicy**  
Amyitis
- 29                   **Jak będąc orkiem, nie dostać toporkiem**  
Munchkin 2: Wielosieczny Topór
- 31                   **Droga do gwiazd!**  
Ad Astra
- 36                   **To elementarne, drogi Watsonie!**  
Tatort Themse (Looting London)
- 38                   **Powrót do przeszłości**  
Mafia
- 42                   **Agaryjska Legenda**  
Stronghold
- 49                   **Widmo nad planszą**  
Innsmouth Horror
- 53                   **Czas miecza i topora**  
Warhammer Fantasy Battle:  
Bitwa o Przełęcz Czaszki
- 57                   **Wyciskamy soki settingu**  
Eberron: Player's Guide
- 60                   **Jeszcze więcej lochów**  
Dungeon Delve
- 64                   **Otwóch wrota dla Otchłani**  
De Profundis
- 67                   **Plany na grudzień**  
czyli: co w następnym numerze?



# Aktualności



AJFEL

## Strzelanina na ulicy

„Kingpin” - najnowsza gra planszowa wydawnictwa „Kuznia Gier” opowiada o wojnie trzech rodzin mafijnych, której stawką jest dominacja nad miastem. Jest to pozbawiona elementu losowego gra taktyczna dla dwóch osób, utrzymana w mrocznej estetyce komiksu neo noir. Występują tu trzy strony konfliktu (Mafia, Yakuza i Rosjanie). Ciemne uliczki miasta, płatni mordercy i bezpardonowa konfrontacja, której towarzyszą trzy odmienne warunki zwycięstwa. Gra trafiła do sprzedaży zaraz po premierze na targach w Essen.



## Nowy podręcznik do Dark Heresy



Garść wyróżnień, zebrana przez grę fabularną Dark Heresy na Gen Conie 2009 w Indianapolis, wyraźnie mobilizuje ekipę Fantasy Flight Games do kontynuowania linii wydawniczej. Właśnie ukazał się kolejny podręcznik źródłowy, zatytułowany „The Radical's Handbook”, poświęcony Inkwizytorom wyznającym radykalne filozofie. Nie zabraknie tu nowych rozszerzeń zasad, sprzętu, wariantów dla ścieżek kariery i wiele innych. Podręcznik przybył z drukarni i wkrótce trafi do sprzedaży.

## Opera na planszy

Współczesne planszówki podejmują różną tematykę. Za każdym razem, gdy pomyślę że żaden tytuł mnie już nie zaskoczy, pojawia się gra, której temat jest dla mnie czymś zupełnie nowym w planszówkowych rywalizacjach. Do takich właśnie gier zalicza się kolejna nowość z Essen, gra o tytule „Opera”, której temat – jak sugeruje nazwa – poświęcony jest rozwojowi opery na przestrzeni wieków. Uczestnicy rozgrywki wznoszą teatry w europejskich metropoliach, gromadzą dochody,

wystawiają dzieła uznanych kompozytorów i rywalizują o przychylną krytykę. Oryginalna mechanika w ładnym wydaniu oparta jest o różne pomysły zaczerpnięte ze znanych i cenionych planszówek.



### Earthdawn 3<sup>rd</sup> edition kolejne podręczniki



Trzecia edycja Earthdawn nabiera tempa! Dwa podręczniki podstawowe trafiły na półki sklepów w maju, niedługo potem mogliśmy się cieszyć dwoma ważnymi rozszerzeniami: „Player’s Companion” oraz „Gamemaster’s Companion”. Już jest dostępny 270 stronicowy podręcznik źródłowy „Kratas: City of Thieves” oraz duża przygoda: „Ardanyan’s Revenge”

(stustronicowy podręcznik w miękkiej oprawie). Wkrótce po niej wydany zostanie zbiór pięciu krótkich przygód, zatytułowany „Shards Collection vol.1”. Później (prawdopodobnie już w przyszłym roku) możemy się spodziewać kolejnego, obszernego podręcznika źródłowego o tytule „NameGivers of Barsaive”. Wymienione publikacje zawierają przeredagowany na potrzeby nowego wydania materiał z podręczników Earthdawn Classic oraz pierwszej edycji systemu.

### Młodsza siostra „Wysokiego Napięcia”



„Power Grid - Factory Manager” to jedna z ciekawszych premier niedawno zakończonych targów SPIEL’09 w Essen. Za projekt odpowiedzialny jest Friedemann Friese, twórca „Wysokiego Napięcia”. Okładka i tytuł gry błyskawicznie przywodzi na myśl ekonomiczny przebój, recenzowany na łamach Rebel Timesa miesiąc temu (do tego stopnia, że w pierwszej chwili można pomyśleć, że mamy tu do czynienia z dodatkiem do „Wysokiego Napięcia”).

Tematykę tej gry ekonomicznej zdradza jej tytuł: sięgając po nią mamy więc okazję sprawdzić się, jako tytułowy menadżer fabryki, mający całe funkcjonowanie przedsiębiorstwa na swojej biednej głowie. Tytuł nie powinien rozczarować sympatyków licytacji, kalkulacji i długofalowego planowania.



## Koniec złudzeń, nie będzie polskiej edycji Legendy Pięciu Kręgów



Wydawnictwo Imaginator nie wyda polskiej edycji Legendy Pięciu Kręgów. Czekaliśmy długo, wydawnictwo przesuwalo terminy, zmieniało plany (w efekcie których wcześniej wydano podręcznik podstawowy do gry Exalted), ostatecznie na stronie wydawnictwa pojawiło się oświadczenie, iż „ze względu na obiektywne trudności wydawnictwo Imaginator zmuszone jest odłożyć publikację linii "Legendy pięciu Kręgów" na czas nieokreślony”. Rozczarowania wśród fanów nie brakuje, ale wielkiego zaskoczenia nie ma.

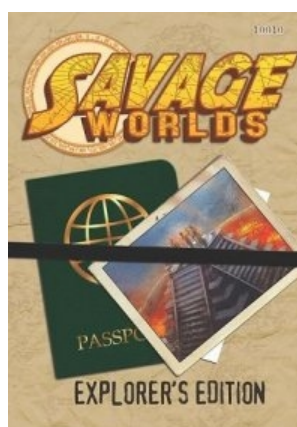
## Boże Igrzysko w nowej oprawie

Podczas targów w Essen miała miejsce premiera gry Martina Wallace'a: „God's Playground”. Na przełomie listopada i grudnia możemy spodziewać się polskiej edycji tej interesującej planszówki (wydanej przez Phalanx Games Polska), poświęconej dziejom Pierwszej Rzeczypospolitej. Polska edycja

ubrana będzie w nową szatę graficzną, oraz zawarty w niej będzie wariant zasad dla czterech osób (pierwotne zasady przeznaczone są do trzysobowej rozgrywki).



## Savage Worlds będzie polska edycja!



W ciągu ostatnich dni polską sieć obiegła radosna dla fanów rpg informacja. Znana i lubiana gra Savage Worlds (m.in. zdobywca prestiżowej nagrody Origins) będzie wydana po polsku! Posiadaczem licencji jest współautor oryginału: Piotr 'Ramel' Koryś, który zapowiada że polska edycja nie będzie tylko tłumaczeniem oryginału i już szykuje niespodzianki. O nowych informacjach na temat tego projektu będziemy na bieżąco informować.

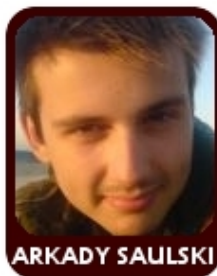


Wywiad  
z Michałem Oraczem

## Nic nas tu nie przytłacza



**Michał Oracz** z wykształcenia filozof, z zawodu grafik oraz twórca gier wszelkiego rodzaju, autor / współautor m.in. De Profundis, Neuroshimy, Monastyru, Witchcrafta i Neuroshimy Hex, autor kilkudziesięciu artykułów z dziedziny rpg. Ilustrator książek oraz wydawnictw muzycznych z gatunku metalu, szef graficzny wydawnictwa Portal oraz muzycznego magazynu Hard Rocker. Były redaktor naczelny magazynu Portal, redaktor graficzny wielu innych magazynów o różnej tematyce. Miłośnik horroru, szczególnie horroru sf oraz H. P. Lovecrafta.



Witaj Michał! Zaczniemy od małego wyliczenia: Neuroshima, Neuroshima Hex, Monastyr, Witchcraft... to tylko te najbardziej znane tytuły, które stworzyłeś bądź współtworzyłeś. Czy jesteś w stanie, tak z pamięci, wyliczyć w ilu projektach jak dotąd partycypowałeś? Podręcznikach do RPG i ich dodatkach, grach planszowych i innych?

**Michał Oracz:** Witaj! Wyliczyć byłoby oczywiście trudno i sam się w tym nieraz gubię, poza tym to, co pojawia się ostatecznie w druku, to czubek góry lodowej. Większość projektów na jakimś etapie zamiera i czeka na swój czas, zostaje zepchnięta na później przez to, co aktualnie najważniejsze. Nie pamiętam kiedy ostatnio był jakiś rok, gdzie każdy dzień nie byłby obłożony kilkoma deadline'ami jednocześnie, więc siłą rzeczy kilkadziesiąt projektów planszówek, erpegów, gier - że tak powiem - indie, karcianek i innych dziwnych rzeczy leży sobie w szufladzie i jedynie co i rusz któryś z nich wyskakuje na wierzch i kradnie godziny przeznaczone na sen, tak jak w tej chwili niewielka gra rpg w klimacie horror sf, czy wcześniej karciano-planszowy horror zręcznościowy o roboczym tytule Zombie Panic. Rzeczy, które w końcu ukazały się drukiem i w których partycypowałem - zarówno gry, magazyny, książki itd., które tworzyłem lub współtworzyłem, opracowywałem graficznie, ilustrowałem, gdzie pisałem artykuły - układałem sobie na szczęście na półkach jednej biblioteczki, więc łatwo mi kontrolować, ile tego jest i jak szybko przybywa - w tej chwili jest tego ponad 160 wydawnictw, więc widać, że ostatnie lata były dość aktywne.

**A.S.:** Pozostańmy chwilę przy Neuroshimie. Gra ewoluowała z małego systemu do prawdziwego fenomenu na polskim rynku; mamy już całą masę dodatków, grę planszową (i znów - dodatki do tejże), antologię opowiadań, a kolejne książki są w drodze... ale czy jesteś zadowolony z kierunku jaki NS obrała? Czy ten system nie przytłacza?

M.O.: Choć muszę przyznać, że aktualny stan NS przerósł moje najśmielsze oczekiwania, to w żadnym razie nic nas tu nie przytłacza. NS jest jak pies na smyczy, którego nie można puścić na całego z powodu innych linii wydawniczych. Ogranicza nas jedynie czas i ogrom pracy nad całym szeregiem innych projektów – w końcu regularnie wydajemy planszówki, karcianki, także magazyn o planszówkach, dodatki do NS i Monastyru, książki almanachowe, czy mniejsze projekty, jak De Profundis albo Kiedy rozum śpi, a w ciągu każdego roku przez kilka miesięcy wkładamy wszystkie siły w główny projekt planszowy, jak aktualnie Stronghold. Nie wspominając o konwentach Pionek i normalnej masie pracy wydawnictwa. Na ten rok planowaliśmy dwa dodatki do NS, ale okazało się, że Stronghold zabrał nam o wiele więcej czasu niż przewidywaliśmy. Udało się rozpętać prawdziwą burzę medialną, a w grę włożyliśmy całą naszą energię, umiejętności i łącznie tysiące godzin. Prace nad Ruinami do NS zostały spauzowane na pewnym etapie “na chwilę”, a chwila ta zmieniła się w kilka miesięcy. Na szczęście po Strongholdzie wracamy już tylko do świata NS i do “Ruin”, a równolegle powstaje drugi dodatek o Nowym Jorku.

Kierunek, jaki obrała NS w kilku ostatnich dodatkach, został wyznaczony między innymi przez oczekiwania większej części graczy, dlatego wyszło kilka dodatków w miarę uniwersalnych, wielotematycznych, ale to oczywiście znów się zmieni – bo teraz nadchodzi czas na dodatki bardziej jednolite i mocno opisujące konkretne oblicza świata – jak księgi miast, księga mutantów, czy zbliżająca się wielkimi krokami trylogia Moloch-Front-Posterunek. Nawet podczas ekstremalnie wzmoczonych prac nad Strongholdem Neuroshima upomina się o należy sobie tron i coraz bardziej

napiera pomysłami i skrada paliwo wyobraźni. Znów, że tak powiem, na co dzień siedzę w klimacie Neuro, mimo kończenia jeszcze prac nad Strongholdem.

Mówiąc jeszcze o aktualnym kierunku NS, nie sposób wspomnieć o tym, co dzieje się po stronie środowiska graczy. Podoba mi się ogromna rewolucja w tym, co i jak robią odbiorcy NS, czyli właśnie gracze, Mistrzowie Gry, twórcy spoza wydawnictwa – wreszcie zamiast nietrwałych, znikających co kilka miesięcy lub ewentualnie po kilku latach, rozsianych po sieci materiałów powstają zokładkowane, złożone w trwałe pdf dodatki z krwi i kości – to bardzo jasny punkt dla Neuroshimy. My ze swej strony chcemy zrobić wszystko, by utrwalić je najmocniej jak się da, czy to na oficjalnym CD podręcznika głównego, czy choćby na papierze.



A.S.: Jaki jest proces myślowy stojący za tworzeniem takiego systemu? Czy to łatwa robota (siadasz i piszesz) czy raczej uważasz, że jest to ciężki proces?



M.O.: To jest tak, że wizja świata, tysiące oderwanych od siebie pomysłów, scen, pcha się po prostu na świat z zakamarków umysłu. Trudno to raczej utrzymać na wodzy. Neuroshima – świat po zagładzie, wyrwał się z odmętów wyobraźni od bardzo dawna, przed powstaniem choćby pierwszych szkiców gry, więc przekuwałem to w rysunki, obrazy, mini opowiadanka. Potem stworzyłem pierwotną, bardzo prymitywną wersję gry, która prawie nic nie miała wspólnego z dzisiejszą NS. A potem przyszły czasy pracy w zespole. W sumie nie jest to ani łatwa, ani ciężka praca, bo to raczej tworzenie w ramach odwiecznego hobby, karmienie swoich pasji – i nawet gdy zabiera po 20 godzin na dobę, to nie liczy się tego, a zmęczenia prawie się nie czuje. Z tego co wiem, podobne jest to raczej do pisania książek, albo może nawet bardziej – do tworzenia muzyki, bo tam się częściej pracuje zespołowo. No i właśnie – tu dochodzimy do sedna sprawy, o ile wizja świata jest dla każdego osobista, to – raczej na szczęście, niż niestety – ściera się z wizjami reszty tworzącego zespołu. Dzięki temu krzepnie, a pomysły trącające negatywnie pojętą „autorką” zostają wyłapano i zmienione. Jednej osobie trudno byłoby się ustrzec od wpadek estetycznych czy związanych z grywalnością (a to najważniejsze kwestie), bo jak to się mówi: „każdy ma jakiegoś bzika” i lepiej niech go koledzy pilnują podczas tworzenia. W NS każdy z nas włożył to, co potrafił najlepiej, a były to bardzo różne umiejętności. Gdyby któregoś składnika zabrakło, gra być może stałaby się jakimś koszmarkiem. Inna sprawa, że zanim zacznie się pisać w zespole, w ramach powiedzmy godzin pracy wydawnictwa, to pisze się ogromny procent materiału w domu, wieczorami, po nocach, bo to jednocześnie ta właśnie pasja, która nie daje nieraz spać. Dopiero na zaawansowanym etapie rzecz wchodzi do redakcji i nabiera profesjonalnego szlif, gdzie bezlitośnie wycina się słabsze rozdziały i części, a całość łagodnie, by stać się strawną dla większości odbiorców, a nie tylko dla garstki hardcorowych maniaków np. logiki, realizmu, czy historii.

A.S.: No dobrze, teraz czas na kłopotliwe pytania (śmiech). Pamiętam, że w pierwszym podręczniku do NS

znajdował się bardzo dobry, choć napisany ostrym tonem, rozdział skierowany do graczy ("Teczka Gracza" str. 181). Pamiętam jak bardzo byłem nim jako stały MG zachwycony, gdyż wreszcie ktoś miał odwagę wskazać na gracza palcem i wytknąć mu to wszystko co robi denerwując Mistrza Gry (spóźnianie się na sesje i odwoływanie ich, i inne takie drobne dla graczy, ale cholernie denerwujące dla MG, rzeczy). Tymczasem w NS 1.5 rozdział ten zniknął! Dlaczego?

M.O.: Jeśli podejrzewasz jakąś teorię spiskową wyeliminowania narzędzi MG do walki z graczami, to uspokajam, że żadne konsorcjum graczy nas nie przekupiło. Prawda jest taka, że z wielkim smutkiem musieliśmy z powodów objętościowych wyciąć część podręcznika – padło na Teczke Gracza. Nie muszę chyba wspominać, jak trudna to była decyzja, lecz co jeszcze można było wyciąć – rozdział o walce? Opis świata? Pochodzenia? Niestety, choć był to z pewnością świetny i rewolucyjny rozdział, to bez niego grze dalej nic nie brakuje, był więc kandydatem numer 1. Dodatkowo Ignacy, jego autor, obiecał napisać o tym cały dodatek! Trzeba mu to tylko przypomnieć (śmiech).

A.S.: Jaki wpływ ma fandom Neuroshimy na tworzenie jej linii podręczników? Czy nadal realizujecie własną wizję NS czy już wizję graczy i fanów?

M.O.: Coś pomiędzy. Na pewno w wielu kluczowych kwestiach osobiście będę uparty i stał za murem z betonu, ale z drugiej strony świat NS od samego początku był światem mocno otwartym, wręcz w podstawie zachęcaliśmy do jego współtworzenia i oczywiście wykrawania z tych wszystkich puzzli własnego świata NS. W żadnym razie nie wpływają na nas opinie czy dodatki typu „autorzy się pomylili i trzeba to i to zmienić całkowicie” – bo byłoby to śmieszne. Takie rzeczy automatycznie stają się co najwyżej jakimiś alternatywnymi nieoficjalnymi satelitami NS, choć nie powiem, cieszy, że i tak chce się komuś babrać w tym systemie. Natomiast wszelkie materiały, które da się bezboleśnie włączyć w oficjalne uniwersum NS to inna sprawa – tutaj jesteśmy



jedynie znów ograniczeni tym, co zawsze, czyli czasem. Idealem jest sytuacja, gdy czytamy wszystko, uczymy się tego na pamięć i pisząc kolejne dodatki bierzemy to wszystko pod uwagę (oczywiście tak, by nie powstała enigma tylko dla wtajemniczonych, niezrozumiała dla ogromnej rzeszy nowych graczy nie znających materiałów nieoficjalnych). Idealem jeszcze większym byłoby opublikowanie choćby części dodatków i materiałów fanowskich, ale tutaj na linii wydawnictwo - fan zawsze będzie dochodzić do podejrzliwości i jest to mało realne, a szkoda.

*A.S.: Skąd pomysł na Neuroshimę Hex? To prawda - post nuklearne uniwersum NS świetnie się nadaje do taktycznej gry planszowej, ale czy tworząc RPGową Neuroshimę myślałeś już o planszówce, czy pomysł zjawiał się później?*

**M.O.:** Na pewno nie myślałem wtedy o NS Hex (śmiech). Pomysł na postapokaliptyczną planszówkę to też jeden z przejawów atakującej wyobraźni wizji świata po zagładzie - i było kilka takich projektów jeszcze przed grą rpg. Nie miały jednak nic wspólnego z Hexem. Podobnie jak był projekt gry przypominającej Hexa, ale znów nie postapokaliptycznej. Dopiero po stworzeniu NS rpg trochę pomysłów stąd, trochę stamtąd skleiło się w ideę Hexa - który nota bene we wczesnej fazie też przeleżał sporo czasu, jakieś dwa lata chyba, zanim dojrzał, zanim ostatecznie udało się rozwiązać kilka ostatnich technicznych niedoskonałości w mechanice gry.

*A.S.: Marzy Ci się Neuroshima na rynku światowym? W twardej oprawie na kredowym papierze, przetłumaczona na kilka języków? Czy raczej jesteś zadowolony z ducha tego systemu? Myślisz, że "złapałby" na tzw. zachodzie?*

**M.O.:** Powiem szczerze, że akurat NS rpg nigdy nie była myślana jako system na kraje poza Polską. Jest napisana bardzo specyficznym językiem, zawiera sporo niepoprawnych politycznie wypowiedzi narratorów i bohaterów, czy groteskową i komiksową wizję USA. To wszystko

mogłoby obrazić nieco każdego, kto nie jest Polakiem. Nie wyobrażam sobie, żeby na przykład jakiś Teksańczyk śmiał się z żartów na temat swoich ziomków, którymi przepelciona jest NS. Z drugiej strony pojawia się coraz większe parcie na przetłumaczenie NS, głównie za sprawą światowego sukcesu Hexa - cóż... Być może nie ustrzeżemy się i w końcu nasi zagraniczni przyjaciele dowiedzą się, w jakim niegrzecznym świecie przyszło im przesuwac żetony. A co do wydania, to powiem Ci, że marzy mi się Neuroshima na zszarzałym, szorstkim papierze, złożona w nowym layoucie, niesamowicie graficznym, tak by wyglądała jak 500-stronicowe czasopismo z okresu międzywojennego, pełne reklam, niewielkich, kontrastowych grafik, gazetowych nagłówek. I klimatu oczywiście. Ale bez zmiany formatu, bo bardzo go lubię.

*A.S.: A jak tworzyło Ci się Monastyr? Gra jest skrajnie różna od Neuroshimy - czy nastęrczało Ci to jakichś kłopotów w procesie twórczym, czy realia raczej nie mają dla Ciebie znaczenia, póki gra wydaje się dobra?*

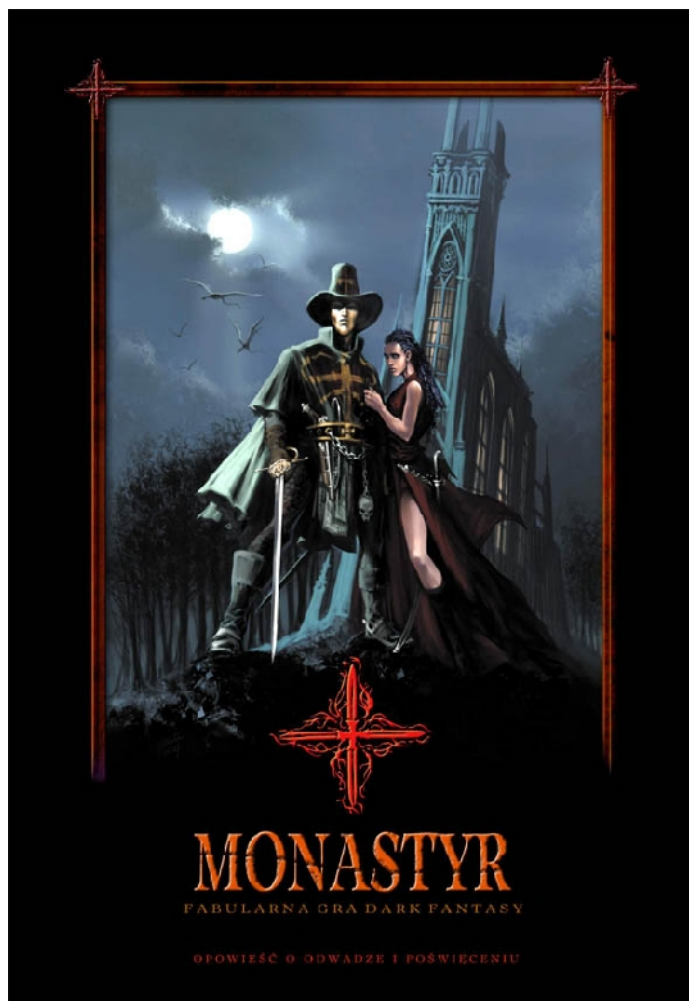


M.O.: Realia mają kluczowe znaczenie. Na szczęście świat Monastyru to drugi, obok NS, zestaw archetypów przewijający się w mojej wyobraźni od zawsze. Wiele do Monastyru włożyłem patentów ze swojej tworzonych od dziecka gry fantasy, którą prowadziłem regularnie przez kilkanaście lat – choćby to całe piekło fantasy z masą diabłów i demonów pod stopami, czy nacisk na horror fantasy w miejsce dark fantasy. Tutaj, tak jak w przypadku NS, znów każdy z nas wkładał w grę co miał najlepszego, własne pchające się na świat pomysły. Starć wizji oczywiście był cały ocean. Do dziś czasem w ramach wesołego przypomnienia czytuję pliki wymiany listów z Ignacym, gdzie w brutalny sposób walczyliśmy między sobą o kluczowe kwestie dla świata Monastyru. Czy będzie broń palna, czy nie, czy będą inne rasy niż człowiek, czy religia ma przypominać chrześcijaństwo, czy będzie piekło, i tak dalej. Ogrom demagogii, rzucanie sugestywnych argumentów za i przeciw – można się dziś z tego nieźle pośmiać. Zależnie od doboru argumentów świat ten mógł wyglądać drastycznie inaczej.

A.S.: Czy istnieje gra Twoich marzeń? To jest taka, która chodzi Ci po głowie, ale z jakichś przyczyn nie możesz jej stworzyć? A jeśli tak, to o czym byłaby ta gra?

M.O.: Tak. Jest kilka takich, które nazwałbym grą marzeń – to oczywiście także część projektów, nad którymi łamię sobie głowę od lat. Przede wszystkim aktualnie na moim domowym stole kreślarskim spoczywa gra rpg w klimatach horror sf, bardzo osobiwa, ale o tym kiedy indziej, bo być może uda mi się ją skończyć za jednym podejściem, a szkoda psuć niespodzianki. Po drugie, taką grą marzeń byłaby planszówka ukazująca starcie dwóch taktycznych grup, jak w Laser Squadron – jeden gracz nie widzi żołnierzy drugiego, obaj poruszają się po tym samym budynku czy terenie, napotykają na swoje zasadzki, a całość obywa się bez patentu Space Hulka, czy magnesików na pionowej dwustronnej planszy. Co jakiś czas wydaje mi się, że znalazłem rozwiązanie, ale niestety, wciąż to nie działa. No i trzecia gra marzeń: planszowy horror, który...

potrafi wystraszyć (próbą podejścia do tematu jest niedokończony projekt Zombie Panic; póki co jest to jedynie szkic części mechaniki). Od dawna też pracuję nad projektem ogromnej gry po części paragrafowej, ale zakrojonej na o wiele większą skalę, w realiach świata H. P. Lovecrafta. To tylko niektóre z wielu gier marzeń, do których tworzenia wracam w każdej wolnej chwili. Na pewno wszystkie moje gry marzeń to w większej lub mniejszej części horrory, takie już moje hobby.



A.S.: Jak ważna jest, według Ciebie, strona plastyczna gry RPG? NS to czarno – białe szkice, nadające surowy klimat grze, tymczasem w Monastyrze dominują niesamowicie plastyczne ilustracje w kolorze. Czy pisząc grę, lub dodatek do niej, myślisz czasem: "O – chciałbym, żeby taki albo taki artysta ją ilustrował!"? Czy raczej nie ma to dla Ciebie aż tak istotnego znaczenia?

M.O.: Pomarzyć zawsze można - i dotyczy to nie tylko ilustratora, co nawet tak prozaicznych rzeczy, jak szata graficzna (a tę określa z reguły ilość czasu od skończenia pisania do terminu wydania, który to czas jest zawsze bardzo krótki), czy sposób wydania. Strona graficzna na pewno potrafi uwieść czytelnika i jest to chyba najważniejszy element zachęcający do kupna gry w ogóle. Z drugiej strony dobra gra poradzi sobie nawet w skromnej szacie (choć będzie się wolniej rozpędzać), byle nie przypominała zmagania nastolatka z edytorem Worda, bo wtedy szata nie tyle przestanie zachęcać, co wręcz odbierze skutecznie wiarygodność materiałom tekstowym i zniechęci do gry lwią część potencjalnych odbiorców. Przykładami zachęcającej szaty niech tu zaświecą np. podręczniki do bitewnego Warhammera, które sprawiły, że wielu MG tak właśnie zinterpretowało świat WH, czy też np. albumy wydawane do Gwiezdných Wojen, bez związku z jakąkolwiek grą, jednak stanowiące niesamowitą pożywkę Mistrzów Gry prowadzących SW. I nie chodzi tu tylko o ładne grafiki, ile o ich inspirującą moc, o pomaganie MG i graczom w graniu - czyli klimatyczne, pełne szczegółów mapy, archetypy, sceny i lokacje.

A.S.: *Na koniec pobawimy się w futurologię. Często możemy usłyszeć, że gry planszowe wypierają gry RPG, że RPG w końcu przegra z planszówkami i stanie się niszą lub muzealnym eksponatem gier "bez prądu". A co Ty sądzisz na temat takich opinii, jako twórca dwóch dużych systemów RPG? Jaka przyszłość czeka, według Ciebie, tę formę rozrywki?*

M.O.: Nie tak dawno dokładnie ta sama teoria działała w drugą stronę i pisząc o historii gier w Polsce mówiło się, że kiedyś były gry planszowe (Encore, Magia i Miecz itd.), ale potem nastąpiła ewolucja i pojawiły się gry rpg, a planszówki odeszły w prehistorię. I nikt nie przeczył, każdy się z tym zgadzał. Potem wyszła Machina, Zombiaki, przyszły inne gry planszowe i karciane, pojawił się Magic i nastąpiła rewolucja. Dziś znów mamy futurologów i historyków, głoszących ostateczne wypieranie jednego gatunku przez inny. Prawda jest taka, że wbrew temu, w co sam wierzyłem

jakiś czas temu, ani planszówki nie zastępują rpg, ani odwrotnie. Tak jak gry komputerowe nie są kolejnym etapem rozwoju gier planszowych, czy gry przygodowe nie zastąpiły szachów. To różne linie gier, bardzo od siebie różne i skierowane do różnej liczby i rodzaju graczy (planszówki to oczywiście mainstream gatunkowy, a rpg to rozrywka bardziej niszowa, lecz nadal z ogromnym potencjałem wydawniczym) i obie non stop ewoluują, raz przeżywają rozkwit, innym razem kryzys. Zobaczmy, co się stanie, gdy FFG wyda Warhammera - to, czym będzie nowy WH już jest krokiem w ewolucji rpg, jakiego nie było od dekady. A wciąż czeka jeszcze na odkrycie prawdziwie nowe oblicze rpg, które rozwiąże większość jego ograniczeń zachowując niekwestionowane atuty, ale o tym szał, być może tym razem nikt nas nie ubiegnie i będzie nokaut z zaskoczenia (śmiech).

A.S.: *Dziękuję serdecznie za poświęcony nam czas! Czy chciałbyś coś przekazać naszym Czytelnikom?*

M.O.: Przede wszystkim dzięki za to, że daliście szansę naszym, bądź co bądź polskim, grom i spróbowaliście ich nie oceniając apriori tylko po białym czerwonym znaczku na pudełku. Trochę czasu jeszcze upłynie, zanim polska marka gier umocni się tak, jak stało się to kilka lat temu z naszą rodzimą literaturą fantastyczną po dekadzie letargu. Teraz jest czas pionierstwa i oby wychodziły w naszym kraju tylko dobre, uczciwie opracowane gry, a biały czerwony znaczek na pudełku będzie oznaczał jakość. Tego życzę Wam i sobie.

A.S.: *Dziękuję za poświęcony mi czas.*

M.O.: *Dzięki również! Świetne pytania, bardzo fajnie się odpowiadało (śmiech).*

□

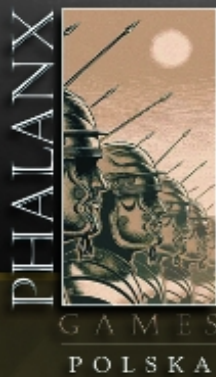


PREMIERA ROKU!

REKLAMA



Polecamy  
także:



Do nabycia w dobrych sklepach z grami planszowymi!

[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)

Genua

## Gra z kostką



Pamiętam, że kiedy po raz pierwszy sięgnąłem po Genuę, pomyślałem sobie, że to kolejna eurogra ze znanymi mi już mechanizmami – maksymalizowanie zysków wynikających z posunięć, niski poziom losowości i wykorzystywanie systemu aż do granic możliwości. Jak duże było zatem moje zdziwienie, gdy przeglądając zawartość pudełka znalazłem dwie ośmiościenne kości. Nie wiedziałem jeszcze wprawdzie, do czego one służą, ale w powietrzu czuć było jakieś nowe, interesujące rozwiązanie. Intuicja mnie nie zawiodła, chociaż dorzucenie losowości do eurogry z pewnością nie wszystkim przypadnie do gustu.

Założenia fabularne tego tytułu są dość proste, żeby nie powiedzieć banalne. W trakcie zabawy wcielamy się w rolę kupca żyjącego w XVI-wiecznej Genui. To

bogate miasto portowe, pełne okazji do wzbogacenia się lub stracenia całego majątku. Naszym zadaniem jest zebranie jak największej ilości dukatów, co w rezultacie zapewni nam zwycięstwo nad innymi graczami. Jak zawsze w tego typu grach, powód do podjęcia rywalizacji jest zaledwie nadbudową dla mechaniki. Ta zaś korzysta z kilku ciekawych mechanizmów, które zapewniły jej nominację do Spiel des Jahres w 2001 roku.

Pierwszym tego typu mechanizmem jest losowe ustalanie miejsca rozpoczęcia każdej tury. Obszar gry podzielony został na szachownicę kwadratów o wymiarze 8 na 8 (niektóre pola są podwójne, potrójne lub poczwórne i wtedy liczymy je jako jedno miejsce, np. Wille zajmują dwa pola, Targowisko cztery, Składy trzy i tak dalej) i na początku każdej tury aktywny gracz rzuca dwoma ośmiościennymi kośćmi w celu ustalenia pola startowego. W tym miejscu warto wspomnieć o sposobie skalowania Genui, który polega na zmiennej ilości rund gry (na jedną rundę składają się tury wszystkich graczy) w zależności od ilości uczestników zabawy – im większa, tym mniej rund (od 12 rund przy dwójce graczy do 6 przy piątce). Jest to bardzo istotna informacja, bowiem kolejny mechanizm jest w stanie niezwykle zdynamizować przebieg rozgrywki i wprowadza doń jeszcze więcej niepewności. Mianowicie, jeśli na kościach zostanie wyrzucona odpowiednia ilość oczek (cztery wyniki: 4-4, 4-5, 5-5, 5-4), to tura gracza rozpoczyna się na Targowisku, tj. w centrum planszy i dodatkowo znacznik rund *przesuwany jest o jedną pozycję w dół*. Dodajmy do tego, że sytuacja taka może powtórzyć się w *każdej turze rundy* (nie tylko raz na rundę) i otrzymujemy dynamicznie zmieniającą się długość gry – na tyle nieprzewidywalne, że podczas pięcioosobowej gry możliwa jest sytuacja, że rozegrane zostaną tylko dwie rundy (gdy pięciu graczy rozpocznie swoją turę na Targowisku). Oczywiście jest to sytuacja mało prawdopodobna, ale podczas moich zmagania z Genuą przynajmniej 2-3 razy na jedną rozgrywkę wypadało Targowisko. Reasumując, użycie kostek w Genui jest mechanizmem, który znacznie utrudnia zaplanowanie jakiejś spójnej strategii i wymusza



ciągle jej dostosowywanie podczas gry. Problem w tym, że bardzo często brakuje nam środków na nagłe zmiany planów.

No właśnie, środki i sposób ich wykorzystania to centralna część każdej eurogry. Oprócz dukatów mamy tutaj osiem towarów (pieprz, szafran, srebro, miedź, płótno, jedwab oraz piwo i wino) po pięć żetonów każdego. Towary służą nam do wykonywania Dużych i Małych zamówień, które polegają na dostarczeniu dwóch (Duże zamówienia) lub jednego (Małe) żetonu towarów w odpowiednie miejsce i zainkasowania nagrody (odpowiednio 100 lub 40 dukatów). Dodatkowo możemy parać się dostarczaniem Wiadomości z jednego miejsca planszy na drugie (30 dukatów) lub realizować Kontrakty, wykupując własność odpowiednich budynków znajdujących się w obrębie obszaru gry. Oczywiście aby pozyskać Zamówienia, Żetony towarów lub możliwość dostarczenia Wiadomości, musimy odwiedzić odpowiednie miejsca na planszy. I tutaj właśnie tkwi całe sedno zabawy.

W momencie, w którym gracz określił pole startowe dla swojej tury, kładzie na nim Wieżę kupiecką, złożoną z pięciu dysków. Obowiązują dwie proste zasady – jedno pole ruchu, jeden dysk i tylko jedna akcja na gracza w trakcie tury. Tak więc kupiec rozpoczynający swój ruch na polu ulicy może dla przykładu przemieścić się dwa pola (Wieża zmniejsza się do trzech dysków), wejść do budynku i wykonać związaną z nim akcję. Może jednak ową akcję sprzedać innemu graczowi. W tym momencie dochodzi do licytacji pomiędzy graczami. Ta z osób, która przedstawi najkorzystniejszą ofertę (oferować można wszystkie dostępne w grze dobra) wygrywa licytację i może wykonać akcję w danym budynku zamiast kupca rozgrywającego właśnie swoją turę. Następnie, jeśli kupcowi pozostały jeszcze jakieś możliwe ruchy, może on kontynuować swoją turę i odwiedzić np. inny budynek, a tam wykonać akcję lub znowu sprzedać prawo do jej wykonania. Powiem więcej – w Genui można nawet proponować oferty „z wyprzedzeniem”, płacąc za ruch na każde pole, zbliżające zainteresowanego gracza do określonego budynku. Opcji

negocjowania jest multum i zapewniają one naprawdę dużo emocjonujących sytuacji. Jedynym problemem jest fakt, że nowym graczom bardzo często trudno jest ocenić wartość wymienianych przez nich dóbr, co prowadzi do wielu nieprzemyślanych decyzji i zaburza przebieg całej rozgrywki. Sytuacja ta zmienia się dopiero po kilku partiach, gdy wdroszą się oni w zasady rządzące rozgrywką.

Interesującym mechanizmem jest również pozyskiwanie na własność budynków. Jest to faza tury następująca zaraz po ruchu i wychodzi w niej na jaw, dlaczego twórcy gry zdecydowali się użyć pięciu dysków do zbudowania Wieży. Otóż na każdym polu, na które przemieściliśmy się podczas tury, kładziemy jeden dysk. W fazie pozyskiwania budynków możemy wykupić na własność jeden lub dwa budynki sąsiadujące z ulicą, na której znajdują się dyski wieży. Na początku zabawy każdy z graczy otrzymuje po pięć znaczników własności, które może wykorzystać do zakupu budynków (większą ich liczbę można pozyskać, wykonując akcję w Katedrze) lub alternatywnie do skasowania położonego przez innego gracza żetonu własności (w relacji 1:1). Każdy posiadany przez nas budynek daje nam 10 dukatów na zakończenie gry i 10 dukatów z banku w momencie, w którym inny gracz wykonuje akcję na terenie naszej własności. Rozsądne kupowanie budynków jest bardzo często kluczem do zwycięstwa. Gracz, który odpowiednio odczyta potrzeby innych uczestników zabawy i zainwestuje w najczęściej wykorzystywane budynki, jest w stanie szybko wzbogacić się o dużą sumę dukatów. Jedynym problemem jest tutaj losowość zabawy, na którą nie mamy zbyt dużego wpływu. Kilka złych rzutów kośćmi i nasze inwestycje nie przyniosą zysków, bo stoją w innej części planszy. Drobną podpowiedź – najlepiej kupować budynki centralne (Ratusz, Katedra, Poczta, Gildia Kupiecka), ponieważ można do nich dotrzeć w jednej turze z niemal każdego zakątka planszy, a zasoby, które oferują (odpowiednio – dwa Małe zamówienia, dwa Znaczniki własności, dwie Wiadomości, dwa Duże Zamówienia) są kluczowymi dla odniesienia zwycięstwa w grze.



Na zakończenie trzeba jeszcze wspomnieć o Żetonach specjalnych, które zmieniają zasady rządzące rozgrywką. Dodatkowa akcja, jak sama nazwa wskazuje, pozwala nam wykonać dodatkową akcję i obejść limit jednej na turę, Pole startowe pozwala wybrać miejsce rozpoczęcia ruchu, Dowolny towar pozwala wymienić go na żeton dowolnego towaru, Wymiana 1:1 pozwala na zamianę jednego z posiadanych żetonów, jednej karty lub znacznika na inny (nie dotyczy dukatów), a Wykorzystanie budynku pozwala wykonać akcję związaną z posiadaniem przez gracza budynkiem, nawet wtedy, gdy Wieża kupiecka do niego nie dotrze. Trudno byłoby wskazać, które Żetony specjalne są lepsze, a które gorsze. Odpowiednie wykorzystanie każdego z nich może w określonych okolicznościach przechylić szalę zwycięstwa na korzyść jednego z graczy. Z moich obserwacji wynika jednak, że najchętniej używane podczas gry Żetony specjalne to: Dodatkowa akcja, Pole startowe i Wykorzystanie budynku.

Genua to interesująca gra negocjacyjna, która w dość nowatorski sposób wprowadza do eurogier element losowości. Jest to jej główną zaletą i zarazem główną wadą. Zaletą, bowiem wzbogaca rozgrywkę o

element niepewności i dynamizuje cały jej przebieg. Wadą, ponieważ mechanizm ten nie zawsze się sprawdza i zdarzają się całe rozgrywki, które są przez niego zepsute (słabe pola startowe, szybki koniec gry). W Genuę na pewno warto zagrać i to najlepiej przed jej ewentualnym zakupem. Pozwoli to uniknąć rozczarowania, jeśli akurat ów element losowości nie przypadnie nam do gustu. .



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wykonanie Genui jest bardzo dobre. Czytelna plansza, funkcjonalne żetony i karty, ładne grafiki... wiele innych eurogier mogłoby brać z niej przykład.

**Miodność:** Bardzo interesujące, nowatorskie zasady, wprowadzające do gry element losowości. Niestety, użycie kostek powoduje, że psują one czasami całą rozgrywkę (na szczęście zdarza się to niezwykle rzadko). Z pewnością jest to gra, w którą należy zagrać. Osoby, które nie tolerują losowości, powinny odjąć od oceny końcowej dwa oczka.

**Cena:** Uczciwa, ale 145 złotych nie jest żadną rewelacją.

### Genua



**30-120**  
min.



**12+**



**2-5**



**Wykonanie**

**4.0** /5

**Miodność**

**4.0** /5

**Cena**

**3.0** /5

145,00zł



## Pitchcar Mini

# Zawrotna prędkość na nierównym torze



Wśród starych wyjadaczy planszówkowego świata nie ma chyba takiego, który nie spotkałby się lub chociaż nie słyszał nigdy nic o szalonych wyścigach, kryjących się pod niepozornym tytułem „Pitchcar mini”. Produkt ten jest wciąż pozycją wiodącą wśród imprezowych gier (party games), mimo iż wiele wody upłynęło już od jego premiery. O jego niesłabnącej popularności świadczą licznie organizowane w trakcie konwentów turnieje, czy ciągle powstające regionalne ligi.



## Przed startem

W stosunkowo niewielkim i poręcznym pudełku czeka na nas kilku stronicowa instrukcja objaśniająca nam zasady gry w pięciu językach (angielskim, niemieckim, włoskim, francuskim oraz holenderskim). Brak polskiej wersji językowej nie jest jednak uciążliwy, gdyż reguły są bardzo proste, a co ważniejsze – całkowicie intuicyjne. W instrukcji znajdziemy również propozycję 11 gotowych tras, które możemy

zbudować za pomocą 16 drewnianych klocków (6 prostych i 10 zakrętów) oraz 16 plastikowych band, po których ścigać się będzie jednocześnie do ośmiu okrągłych, również drewnianych, kapsli symbolizujących bolidy. Oprócz wyżej

wymienionych w opakowaniu mamy jeszcze naklejkę linii startowej (metry), a także naklejki wizerunków bolidów, którymi należy ozdobić kapsle.

Wykonanie głównych elementów z drewna zapewnia nam ich długowieczność, jednak rozwiązanie to na pewno znacznie podniosło cenę produktu. Mimo iż wizualnie klocki prezentują się solidnie, to już przy pierwszym wyścigu wychodzi ich poważny mankament: pomiędzy niektórymi z nich występuje różnica poziomu rzędu około jednego milimetra, co jest bardzo odczuwalne podczas wyścigu. Nierówności te podbijają nasze bolidy, które wylatują w powietrze i kończą poza trasą. Kilukrotne powtórzenie ruchu z tej samej



pozycji, wynikające z takiej niedoskonałości toru, potrafi być bardzo frustrujące, a negatywne emocje pogłębia fakt, że jest to niezależne od nas. Właśnie ta wada sprawiła, że moją pierwszą grę w „Pitchcar mini” wspominam tragicznie. Na szczęście nie zraziłem się i szybko wpadłem na pomysł, by pod wadliwe elementy podkładać karty, co załatwia sprawę, choć wydłuża czas przygotowania trasy.

de facto stratą kolejki). Wygrywa ten, który oczywiście pierwszy minie linię mety po uprzednim ukończeniu odpowiedniej liczby okrążeń.

Każdy wyścig składa się z dwóch faz: eliminacji oraz wyścigu głównego. W pierwszej gracze samotnie starają się pokonać dany tor. Ten kto dokona tego w najmniejszej liczbie ruchów uzyskuje pole position. Reszta ustawiana jest kolejno zgodnie z osiąganymi

wynikami. Kwalifikacje są nieocenione, gdy wśród graczy pojawiają się osoby nowe, które jeszcze nie miały do czynienia z „Pitchcarem” i mogą dzięki nim zaznajomić się z trasą jeszcze przed właściwym wyścigiem. Jednak, gdy grają ze sobą weterani, etap ten staje się po prostu nudny, dlatego też osobiście staram się z niego rezygnować (kwalifikacje u mnie towarzyszą tylko przy pierwszym torze, na każdym następnym startujemy w odwrotnej kolejności do klasyfikacji generalnej).

Faza druga, czyli właściwa część rozgrywki, jest już

dużo ciekawsza. Gracze ścigają się równocześnie na torze. Instrukcja proponuje nam, aby każdy wyścig trwał trzy okrążenia, jednak po wielu rozgrywkach doszedłem do wniosku, że najprzyjemniej gra się przy pięciu. Przy większej ilości graczy na trzech okrążeniach bardzo ciężko jest cokolwiek osiągnąć, gdy startujemy z ostatniej pozycji, a także jeden błąd potrafi pozbawić nas jakichkolwiek szans. Poza tym okrążenia są naprawdę bardzo szybkie i bezsensu wydaje się przebudowywać tor zaledwie po niecałych dziesięciu minutach zabawy.



## Wyścig

Jak już wspominałem reguły rządzące rozgrywką są bardzo proste. Gracze wprawiają w ruch swoje bolidy „pstrykając” w nie palcami. Jednak muszą robić to na tyle umiejętnie i rozważnie, żeby nie wypadły (bądź nie wyrzuciły bolidów innych graczy) z toru lub nie przewróciły się na dach, gdyż skutkuje to anulowaniem ruchu i powrotem na pozycję, z której próbowaliśmy wykonać ruch (czyli



## Rebel Times

Wbrew pozorom wyścig nie ogranicza się tylko i wyłącznie do bezmyślnego „pstrykania”. Gracze cały czas kombinują jak ominąć tych, którzy są przed nimi i utrzymać się na torze. W tym celu wykorzystujemy bandy, a także inne bolidy, żeby odbijać się od nich w pożądanym przez nas kierunku. Wyprzedzając, a także pilnując prowadzenia, staramy się tak ustawić swój bolid, aby utrudniał on manewr tym, którzy są za nami. Dlatego też każde zagranie powinno być przemyślane i wykonane w skupieniu, dzięki czemu atmosfera podczas wyścigu robi się gorąca. Rozgrywce towarzyszą wielkie emocje. Zawodnicy skaczą ze szczęścia po wybitnie udanym zagraniu, ale także i ogromnie się piekłą, gdy przegrywają wyścig przez głupi błąd. Samo przyglądanie się z boku reakcjom poszczególnych graczy potrafi być nie lada rozrywką.

## Meta

„Pitchcar Mini” jest doskonałą pozycją na każdą imprezę. Rozgrywka jest niezwykle wciągająca i emocjonująca. Wymaga przede wszystkim zręczności, ale i również rozsądnego planowania. Zaletą jest elastyczny czas rozgrywki. Kiedy mamy

dużo wolnego czasu, możemy pozwolić sobie na zrobienie tournée po wszystkich trasach. Natomiast jeżeli mamy tylko chwilę, możemy przejechać jedną, dwie trasy, po czym zapisać na kartce papieru punktację, a rozgrywki kontynuować innego dnia. Teoretycznie ścigać można się nawet we dwoje, jednak im większa ilość graczy tym lepsza zabawa. Optymalną liczbą wydaje się być czwórka. Dużym minusem, psującym znacznie radość z gry, jest, mimo estetycznego wyglądu i nie budzącej wątpliwości trwałości, nierówność poszczególnych elementów, z których budujemy trasę. Jeżeli nie poprawimy owych niedociągnięć podkładając pod te elementy np. karty, to o tym kto wygra wyścig przestają decydować umiejętności, a zaczyna rządzić przypadek. Na szczęście korekta ta nie jest dużym wyzwaniem i każdy jest w stanie cieszyć się z „Pitchcara” w pełni. Drugą bolączką „Pitchcara” jest na pewno jego cena, przy której trudno jest pozbyć się uczucia niesmaku. W końcu za cenę niespełna 130 zł otrzymujemy tak naprawdę tylko 16 drewnianych klocków i band oraz 8 kapsli.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Elementy są solidne i trwałe, aczkolwiek nierówności klocków do budowania torów rzutuje na przyjemność z gry. Jest to co prawda problem do przeskoczenia, aczkolwiek za tą cenę mamy prawo wymagać perfekcji.

**Miodność:** Rozgrywce towarzyszą wielkie emocje, jednak prawdziwą przyjemność z gry odczuwamy dopiero po zniwelowaniu mankamentu wynikającego z wadliwego wykonania elementów składowych toru. Kiedy już to uczynimy ciężko jest się oderwać. Pozycja obowiązkowa dla miłośników „party games”.

**Cena:** Niestety cena jest nieadekwatna do tego, co znajdujemy w środku opakowania i jest jednym z dwóch minusów tego produktu. Nie broni jej nawet znakomita grywalność. Często ludzie po grze są w 100% przekonani, że muszą ją mieć, jednak cena studzi ich zapał.

### Pitchcar Mini



 ok. 30 min.

 6+

 2-8

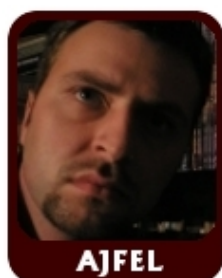
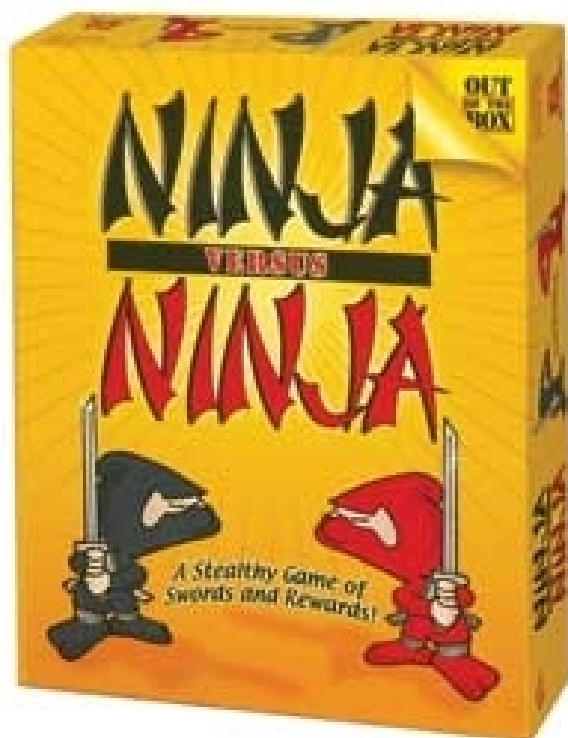
**Wykonanie**  
3.0 / 5

**Miodność**  
4.0 / 5

**Cena**  
2.0 / 5  
129,95zł

## Ninja versus Ninja

# Ninja bije ninję



AJFEL

„Ninja versus Ninja” to gra planszowa dla dwóch osób, dostępna na rynku nakładem wydawnictwa „Out of the Box”. Podczas rozgrywki każdy z uczestników kontroluje grupę wojowników ninja, strzegących własnego *dojo*, usiłując jednocześnie dokonać szybkich wypadów na terytorium rywala.

Na drodze do sukcesu potrzebne jest szczęście, które warto wesprzeć przemyślanymi działaniami.

## Elementy gry

Grę otrzymujemy w estetycznie wykonanym, barwnym pudełku, które zdobi zabawna ilustracja dwóch stojących naprzeciw siebie wojowników ninja. Natychmiastowe skojarzenie z humorystycznymi karciankami, takimi jak Munchkin czy Mag Blast, nie jest przypadkiem, bowiem za szatę graficzną produktu odpowiada ten sam rysownik: znany i lubiany John Kovalic. Poza charakterystyczną kreską Kovalica, próżno jednak szukać podobieństw do wspomnianych gier. „Ninja versus Ninja” to tytuł z innej bajki.

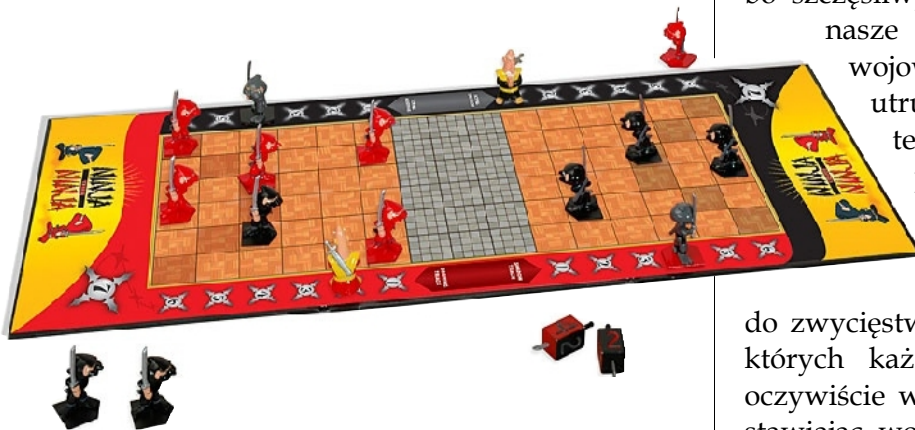
Liczba komponentów, na które składa się zestaw, nie jest zbyt duża. W pudełku, prócz instrukcji, znajdziemy barwną, miłą dla oka planszę, dwie nietypowe kostki oraz szesnaście malowanych figurek. Te ostatnie prezentują wojowników ninja (czerwonych i czarnych, po sześciu na gracza), oraz po dwie dodatkowe figurki dla każdego z graczy: *sensei* i cień ninja, służące do oznaczania pozycji na specjalnych torach punktacji, o których wspomnę w dalszej części recenzji. Wszystkie figurki oddają klimat ilustracji z pudełka: sympatyczne, kolorowe i starannie wykonane – aż chce się grać! Świetne wrażenie dopełniają dwie kości do gry. Nie są to zwykłe „czwórki”, lecz kości sześcienne, w których dwie przeciwległe ściany przebite są mieczem *ninja-tō* (co skutecznie uniemożliwia zatrzymanie się kości na tych ścianach). Pozostałe, nieprzebite ściany, oznaczono numerami od 1 do 4. Fantastyczny gadżet, znakomicie potęgujący przyjemność z gry.

## Przebieg rozgrywki

Obszar rozgrywki na planszy stanowi siatka 15x6 kwadratowych pól, po których będziemy przemieszczać naszych wojowników. Każdy z graczy stara się strzec przed intruzami swego *dojo*, będącego kwadratem 6x6 pól. Pomiędzy *dojo* jednego i drugiego gracza znajduje się obszar 3x6 pól neutralnych.

Na początku gry, każdy z uczestników umieszcza sześciu wojowników na oznaczonych polach startowych swojego *dojo*. Figurki przyglądających się poczynaniom swoich podopiecznych *sensei*, umieszcza się na początku torów punktacji, podobnie jak figurki cieni.

Zwycięstwo w grze osiągnąć można na dwa sposoby: eliminując wszystkich sześciu wojowników rywala, bądź zdobywając siedem punktów. Jak zdobywa się punkty? Dokonując wypadów na terytorium przeciwnika. Im dalej nasz wojownik zdoła przeniknąć w głąb *dojo* nieprzyjaciela, tym więcej punktów może uzyskać. To, jak daleko zapuścił się wojownik podczas wyprawy, oznacza się figurką cienia. Jeżeli ninja zdoła cało i zdrowo powrócić do swojego *dojo*, kontrolujący go gracz zdobędzie odpowiednią liczbę punktów. Jak nietrudno się domyśleć: im więcej punktów usiłujemy zdobyć za jednym zamachem, tym misja naszego wojownika jest trudniejsza (i większe ryzyko, że ninja zginie, a punkty przepadną).



Zasady rządzące rozgrywką są banalnie proste: każdy z graczy w swojej turze wykonuje rzut dwoma kostkami, sumuje wyniki i przesuwa wybranego wojownika o uzyskaną liczbę pól. Oczywiście pola zajmowane przez inne figurki są zablokowane i nie można przez nie przechodzić. Jeżeli zakończymy ruch na polu zajmowanym przez wrogięgo ninja, jest on wyeliminowany z rozgrywki. Ninja porusza się w linii prostej: poziomo lub pionowo. W jednym ruchu można dokonać maksymalnie jednego zakrętu o 90 stopni. I to są w zasadzie prawie wszystkie reguły gry! Rzut kostką,

ruch jednej figurki, ewentualne bicie i kolej na przeciwnika. Tak aż do wyłonienia zwycięzcy. Dodać jedynie należy słowo komentarza odnośnie wypraw w kierunku *dojo* przeciwnika. Poza naszym *dojo* w jednej chwili może być tylko jeden nasz wojownik, zaś jego wyprawa nie może trwać dłużej niż 3 tury (czas wyprawy oznacza się poprzez obrót figurki). Jeżeli w trzeciej turze misji wojownik jest poza swoim *dojo*, jego figurka usuwana jest z planszy.

Przy pierwszej rozgrywce błyskawicznie dochodzimy do wniosku, że gra jest strasznie losowa, a wynik partii zależy wyłącznie od tego, kto ma szczęśliwsze rzuty. Później jednak przekonujemy się, że umiejętna gra w „Ninja versus Ninja” polega na szacowaniu i minimalizowaniu ryzyka przy wyruszaniu na misję i ochronie własnego *dojo*. Nie zamierzam tu oczywiście dowodzić, że rola losowego czynnika jest niewielka, bo szczęśliwy rzut rywala potrafi tu zaprzepaścić nasze plany. Pechowa utrata kilku wojowników na początku partii znacznie też utrudnia blokowanie i ochronę własnego terytorium. Niemniej przemyślane ruchy potrafią zminimalizować, a niekiedy nawet zupełnie wyeliminować, ryzyko utraty wojownika tudzież zdobycia przez rywala zbliżających do zwycięstwa punktów. Rzut dwoma kostkami, z których każda daje rezultat od 1 do 4, daje oczywiście wynik z przedziału od 2 do 8. Celowo stawiając wojownika w sąsiedztwie rywala mamy pewność, że w swojej turze ten wojownik nie będzie w stanie wyrzucić nam krzywdy (nie da się na dwóch kościach wyrzucić jedynki). Stawiając wojownika w odległości 2 lub 8 pól od rywala, ryzykujemy znacznie mniej, niż w odległości 5 lub 6 pól (gdyż przy rzutach więcej niż jedną kostką, skrajne wyniki są mniej prawdopodobne niż pośrednie). Rozgrywając kolejne partie dochodzimy do wniosku, że nie jest wyjątkowo trudne uzyskanie takiego ustawienia naszych wojowników, w którym uda się zbić obecnego na naszym *dojo* intruza, przy większości możliwych do uzyskania wyników na kościach. Nie sztuka wtargnąć głęboko na obszar



rywala, gdy wiąże się to z prawie pewną śmiercią naszego wojownika. Trudniej jest wychwycić słaby punkt w ustawieniu rywala i wkroczyć na jego *dojo* tak, by nie był w stanie wyrządzić nam krzywdy. Kości są kapryśne i potrafią w tej grze zniweczyć wszelkie plany. Seria szybkich rozgrywek zamienia się jednak w statystykę, która potrafi wyłonić osobę, która bardziej potrafi szczęściu dopomóc.

## Podsumowanie

„Ninja versus Ninja” to ubrana w ładne szaty i sympatyczny klimat gra logiczna o dużej roli czynnika losowego. Rozgrywka na siatce kwadratowych pól, w znacznej mierze polegająca na zbijaniu jednostek rywala, wielu osobom przywodzi na myśl warcaby, jednak diametralną różnicę stanowi właśnie wspomniana losowość, ruchy oparte na wynikach uzyskanych poprzez rzut kostkami. Z tego względu mi „Ninja versus Ninja” bardziej przywodzi na myśl klasyczną grę hazardową, jaką jest „Backgammon”, gdzie ruchy pionów także oparte są o wynik rzutu na dwóch kościach. Mimo dużej losowości, w „Backgammonie” tak naprawdę początkujący nie ma szans w konfrontacji z doświadczonym graczem.

### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra prezentuje się znakomicie: barwna plansza, miłe dla oka figurki i jedyne w swoim rodzaju kości. Bardzo prosta w założeniach rozgrywka nie była by tak miła, gdyby nie właśnie sympatyczne, gadziarskie wykonanie.

**Miodność:** Gra jest bardzo prosta, szybka i losowa. Nie oznacza to jednak, że o wyniku rozgrywki decyduje wyłącznie przypadek – przyda się także umiejętność szacowania ryzyka. „Ninja versus Ninja” to w mojej ocenie świetny tytuł do wprowadzenia w świat planszówek młodszych graczy, a jednocześnie miła, lekka (choć raczej chwilowa) odskocznia dla tych bardziej doświadczonych.

**Cena:** Gra do tanich nie należy. Cenę po części usprawiedliwia świetne wydanie, ale mimo wszystko mamy do czynienia z mało złożoną grą, składającą się z w sumie niewielkiej ilości komponentów.

A już na pewno nie w rywalizacji opartej o serię partii, nie wspominając o podbijaniu stawek. Podobnie „Ninja versus Ninja” to gra, która mimo iż losowa, premiuje przemyślane strategie i wykalkulowane ruchy. Jednocześnie mowa tu o grze bardzo prostej i szybkiej. W niedługim czasie można rozegrać dziesiątki partii, po czym całość zaczyna być trochę nużąca. Pierwsze co przyszło mi na myśl, po rozegraniu kilku partii, to że „Ninja versus Ninja” stanowi świetny tytuł do wprowadzenia w świat planszówek młodszych graczy, któremu z przyjemnością poświęcę (nie przesadnie długą) chwilę bardziej doświadczeni. Prostota zasad, świetne wydanie i rozgrywka nie tak banalna, na jaką wygląda na pierwszy rzut oka.

□

## Ninja versus Ninja

 **15-20 min.**

 **8+**

 **2**



**Wykonanie**



**4.0**  
/5

**Miodność**



**3.5**  
/5

**Cena**



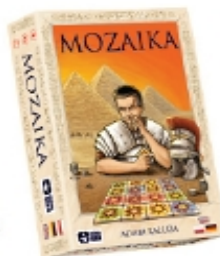
**3.0**  
/5

**109,95zł**



KUŹNIA  
GIER

# Gry planszowe i karciane



RPG



Kolekcyjna Gra Karciana

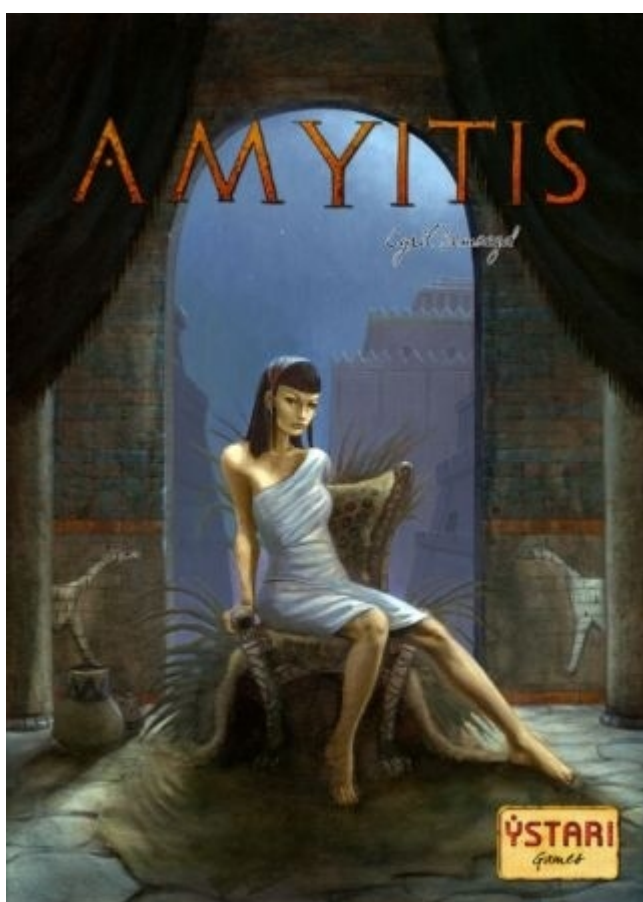
REKLAMA

[www.kuzniagier.pl/sklep](http://www.kuzniagier.pl/sklep)



## Amytis

# Babilońscy ogrodnicy



budowanie sławnych Wiszących Ogrodów w Babilonie, bo właśnie o tym traktuje Amytis. Otoczka fabularna jest tutaj, jak w wielu innych eurograch, bardzo prosta i schematyczna. Król Nabuchodonozor II ożenił się z Amytis, pochodzącą z Medii. Jako że jego żona bardzo tęskni za bujną zielenią swojego ojczystego kraju, król nakazuje swoim poddanym stworzenie ogrodów, które mają poprawić jej humor. Gracze wcielają się więc w babilońskich możnych, którzy podejmują się tego zadania w celu zwiększenia swojego prestiżu. Osoba, która pod koniec gry uzbiera najwięcej punktów prestiżu zostanie zwycięzcą. Chciałoby się w tym momencie rzec: „skąd my to znamy?”.

Wiadomo jednak, że w tego typu grach nie fabuła jest najważniejsza, a mechanika. Ta zaś korzysta z wielu klasycznych dla euro gier mechanizmów. W Amytis mamy dwie plansze - Babilonu i Mezopotamii. Na tej pierwszej budujemy kolejne segmenty ogrodów, nawadniamy je, odwiedzamy świątynie oraz pozyskujemy różne surowce (palmy, jęczmień, sól, daktyle i wino), które następnie wymieniamy na mapie Mezopotamii na potrzebne nam Karty Dworu oraz rośliny, które będziemy mogli zasadzić. Wszystko to podzielone jest oczywiście na tury i fazy, o których za chwilę napiszę trochę więcej. Poziomowość Kart Dworu jest bardzo ciekawym pomysłem. Otóż mamy ich trzy rodzaje: Bankier, Nadzorca Karawany i Pałac, a każdy kolejny poziom daje nam określone profity. Warto również dodać, że liczba kart każdego ulepszenia jest ograniczona i nie wystarczy dla wszystkich zainteresowanych. Jest to ciekawy pomysł, który zwiększa możliwości planowania dostępne dla graczy i liczy się dla Amytis zdecydowanie na plus. Uniknięto tutaj również sytuacji, w której przegrane wyścigu do ulepszenia danego typu Karty Dworu uniemożliwia nam wygraną.



Eurogry od dawna raczą nas najróżniejszymi realiami: budowanie elektrowni w Niemczech, starcia o władzę w feudalnej Japonii, handlowanie w XVI-wiecznych Włoszech, spekulacje tulipanami w Niderlandach... Do owej listy możemy śmiało dodać

Przyjrzyjmy się zatem strukturze tury i temu, co możemy w jej trakcie zrobić. Pierwszą jej fazą jest Przygotowanie. Podczas niego przetasowujemy Karty Rzemiosła i wykładamy je w grupach po trzy. Liczba grup zależna jest od ilości graczy biorących udział w rozgrywce (od 2 do 4) i jest to główny mechanizm odpowiadający za skalowanie tego tytułu. Trzeba przyznać, że działa on dość dobrze i pozwala każdemu na próbę realizacji założeń taktycznych. Fazę Przygotowania kończy wypłacenie każdemu graczowi liczby talentów (waluta w Amyitis) odpowiadających poziomowi posiadanej przez niego karty Bankiera (poziomy karty Bankiera są trzy, a ostatni, prócz talentów, daje również dwa punkty prestiżu).



Następną fazą są Akcje Graczy. Jest ich trzy rodzaje – Spasowanie, Rekrutacja i Ruch Karawany. Spasowanie, jak sama nazwa wskazuje, powoduje, iż dany gracz wycofuje się z rozgrywania kolejnych akcji w danej turze. Jest to o tyle ciekawa opcja, że za każdym razem, gdy następuje jego kolej, otrzymuje on jeden talent. Mądre spasowanie pozwala nam zatem odbudować się finansowo. Podczas Rekrutacji następuje główna część zabawy – pozyskujemy

wtedy surowce, nawadniamy kolejne pola ogrodów i zabiegamy o względy kapłanów poszczególnych świątyń. Zaczniemy jednak po kolei. Wszystkie te działania umożliwiają nam wyłożone wcześniej Karty Rzemiosła. Są one pogrupowane po trzy z jednego, bardzo ważnego powodu – jeśli bierzemy pierwszą kartę z danej grupy, to jest ona za darmo, druga kosztuje jeden talent, a trzecia dwa. Rekrutować możemy Wieśniaka, który pozwala nam pozyskać surowiec znajdujący się najbardziej po lewej w jednym z dwóch rzędów surowców. Takie rozwiązanie wymusza na nas sporą dozę kombinowania, zazwyczaj bowiem potrzebujemy określonego surowca (wino jest w Amyitis surowcem uniwersalnym, zastępującym każdy inny) i musimy przewidzieć zachowania innych graczy.

Czy wykupią Wieśniaka i dołożą swój żeton na kolejne pole rzędu, czy też zainwestują w coś innego? Równie ważne jest także posiadanie jak największej ilości własnych żetonów w rzędzie, bowiem gdy zostanie on zapełniony, wszystkie żetony są zdejmowane, a osoba z największą ich ilością otrzymuje kartę Ogrodnika, która będzie istotna w dalszej części tury. W tym miejscu wspomnę tylko, że jej posiadanie sporo daje. Kolejną postacią możliwą do rekrutacji jest Kapłan. Na planszy znajdują się trzy świątynie – Isztar, Marduka i Tammuza – a każda z nich może dać nam pod koniec tury różne korzyści. Warunkiem jest posiadanie przez gracza na jej pasku żetonów. W przypadku świątyń zasady ich dokładania są jednak nieco odmienne od poprzedniego mechanizmu. Każdy kolejny żeton dokłada się na pierwszym polu po lewej i przesuwają się wszystkie, znajdujące się na pasku żetony o jedno pole – pół jest cztery i w momencie, w którym jeden żeton „spada” z paska, zwraca się go graczowi, do którego

należy. Dokładanie kolejnych znaczników do pasków świątyń wymaga zatem sporej dozy pomysłu, bowiem jeśli położymy je zbyt wcześnie, możemy nic nie zyskać, natomiast zbyt długie zwlekanie może spowodować, że inni gracze uniemożliwią nam wykorzystanie tej opcji. Kolejną osobą, którą możemy rekrutować jest Inżynier. Umożliwia on nawadnianie ogrodów i uzyskanie dwóch punktów prestiżu za każdy nawodniony



obszar. Nawadnianie jest o tyle ważne, że segmenty ogrodu (4 linie po 4 pola) do których ono nie dochodzi są wyłączone z możliwości ich uprawiania. W końcu Kupiec pozwala nam na pozyskanie żetonu wielbłąda, który będzie potrzebny, aby dokonać Ruchu Karawaną.



W momencie przesuwania karawany przenosimy się na planszę Mezopotamii. To właśnie na niej możemy kupować rośliny, które umożliwią nam obsadzenie kolejnych pól babilońskich ogrodów oraz rozwijanie posiadanych przez nas Kart Dworu. Poruszanie karawaną jest dość proste – za każde pokonywane pole musimy wydać jednego wielbłąda (ale wyższe poziomy Nadzorczy Karawany pozwalają nam na jej przesunięcie o kilka darmowych pól – pierwszy poziom o dwa, drugi o cztery). W momencie, gdy kończymy ruch, musimy podjąć się akcji zakupu oferowanego w danym mieście dobra. Sam zakup jest bardzo prosty – każde miasto wymaga określonego surowca, a wyższe poziomy roślin (o

których już za chwilę) wymagają od nas kolejnego. Jeśli posiadamy odpowiednie surowce, kupujemy daną kartę, jeśli nie, nic nie zyskujemy z naszego ruchu. Warto wspomnieć, że każdy kolejny poziom Pałacu daje nam określoną ilość punktów prestiżu, ale tylko jednorazowo, w momencie jego zakupu. Bardzo często początkujący gracze nie doceniają tej Karty Dworu, ale stanowi ona przysłowiowy „języczek u wagi” i niejednokrotnie decyduje o wygranej lub przegranej. Jeśli kupimy zaś roślinę, to od razu musimy ją zasadzić.

Rośliny posiadają trzy poziomy jakości, a ogrody mają cztery piętra. Roślina poziomu pierwszego może być zasadzona tylko na pierwszym, drugiego na drugim itd. Jako że w grze nie ma roślin czwartego poziomu jakości, czwarte piętro może być obsadzone roślinami poziomu trzeciego. Abyśmy na danym kwadracie ogrodu mogli zasadzić roślinę, musi być do niego doprowadzona przynajmniej z jednej strony irygacja. W przypadku sadzenia istotną staje się karta Ogrodnika, która pozwala nam (po jej odrzuceniu) zwiększyć poziom jakości sadzonej przez nas rośliny. Reasumując, wykorzystujemy roślinę do obsadzenia danego kwadratu i zabieramy żeton, który go symbolizuje, otrzymując związane z nim nagrody w prestiżu i surowcach. Następnie podliczana jest premia za największą liczbę irygacji. Otrzymuje ją gracz, który posiada wokół danego kwadratu największą liczbę swoich irygacji i daje ona tyle punktów prestiżu, ile wynosił poziom jakości zasadzonej rośliny. Następnie dokłada się na każde niewykorzystane pole irygacji neutralne żetony i wraca do dalszego rozgrywania tury.

Ostatnią fazą tury (gdy wszyscy gracze spasują) jest jej Zakończenie. Najpierw zachodzi mechanizm zwany Procesją, tj. gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza dokłada swój żeton do paska dowolnej świątyni (zasady związane z przesuwaniem się żetonów oczywiście obowiązują) oraz dwa neutralne do pozostałych. Następnie rozpatruje się każdą ze świątyń i gracz, który posiada w niej najwięcej swoich żetonów, wygrywa (w przypadku remisu wygrywa ten gracz, którego

## Rebel Times

żeton znajduje się najbardziej po prawej) i zgarnia główną nagrodę. Druga osoba otrzymuje zaś nagrodę za drugie miejsce (w przypadku gry na dwie osoby ta zasada zostaje pominięta). Świątynia Isztar zapewnia jeden talent lub jednego wielbłąda (drugi gracz bierze to, czego nie wziął pierwszy), Marduka odpowiednio dwa i jeden punkt prestiżu, natomiast Tammuza pozwala pierwszemu graczowi na dołożenie swojego żetonu do paska surowców, drugiemu zaś na wymianę jednego z posiadanych surowców na inny (oprócz wina). Turę zamyka Zbilansowanie surowców i odrzucenie nadmiaru – zerowy i pierwszy poziom Nadzorczy Karawany pozwala nam na zachowanie dwóch, a drugi na zachowanie czterech.

Gra toczy się do momentu, w którym pod koniec tury zostanie na planszy określona liczba niewykorzystanych pól ogrodu (dwie osoby – trzy lub mniej, trzy i cztery – cztery lub mniej). Każdy z graczy podlicza wtedy obsadzoną przez siebie liczbę pól i otrzymuje premię prestiżu (zależną od ilości graczy), a następnie po jednym punkcie prestiżu za każdy posiadany przez siebie surowiec (wielbłądy i talenty w tym momencie nie mają żadnej wartości). Osoba z największą ilością prestiżu wygrywa grę, w przypadku remisu wygrywają wszyscy remisujący.

Amyitis to bardzo ciekawa eurogra, która wykorzystuje wiele klasycznych dla tego typu rozrywki mechanizmów. Elementy losowe są w niej w zasadzie zminimalizowane do doboru Kart Rzemiosła na początku każdej tury. Wszystko inne zależy już tylko od przyjęcia przez graczy skutecznej taktyki i jej jak najlepszego wdrożenia w życie. Jest to wręcz klasyczny przykład pozycji, która stawia na myślenie i odpowiednie wykorzystanie opcji dostarczanych przez system. Trudno mi znaleźć jakieś niezbalansowane elementy, które zaburzałyby przebieg rozgrywki. Jednym słowem – jest tutaj wszystko to, czego oczekuję od dobrej gry planszowej spod znaku euro. Na zdecydowany plus przemawia również (podobnie jak w Samuraju Knizii) fakt, że mechanika i otoczka fabularna stanowią jedność, która nadaje naszym zmaganiom klimatu. Przy Amyitis można faktycznie poczuć się,

jak w starożytnym Babilonie. Na uwagę zasługuje również samo wydanie gry – jest ono estetyczne i ozdobione całkiem niezłymi grafikami.



### Amyitis



 **60-120 min.**

 **12+**

 **2-4**

<b>Wykonanie</b>	<b>Miódność</b>	<b>Cena</b>
<b>4.0</b> /5	<b>4.5</b> /5	<b>4.0</b> /5
		<b>114,95zł</b>

### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest estetycznie, z dużą dbałością o czytelność plansz, żetonów i kart. Nie oferuje zbyt wielu graficznych fajerwerków, ale w eurograch tego typu zabiegi są zbędne.

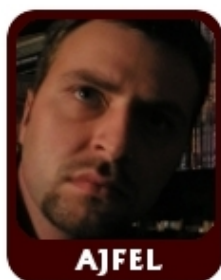
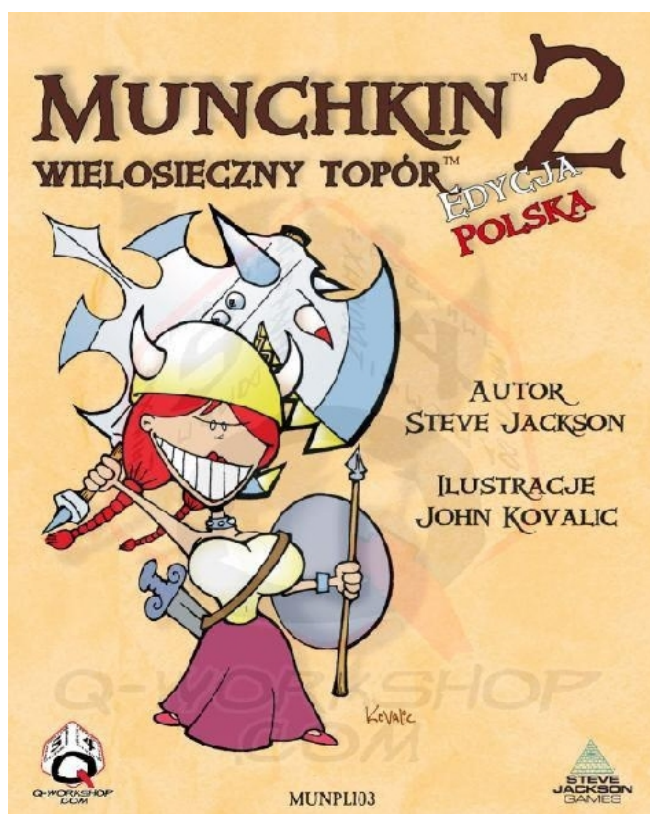
**Miódność:** W Amyitis nie zastosowano raczej żadnych nowatorskich rozwiązań, ale wykorzystano wiele dobrych pomysłów i połączono je w jedną, spójną całość. Plus za dobre połączenie mechaniki z otoczką fabularną – nie odczuwamy, że jest ona dodana na siłę, a całość bardzo fajnie się ze sobą zająbia.

**Cena:** Korzystna za grę tej klasy. Nic tylko brać i grać.



## Munchkin 2: Wielosieczny Topór

# Jak będąc orkiem, nie dostać toporkiem



AJFEL

W piętnastym numerze Rebel Timesa prezentowałem polską edycję kultowej, imprezowej karcianki Munchkin, a mówiąc ściśle polskiej edycji wydanej wspólnymi siłami przez Q-Workshop i Kuźnię Gier. Pół

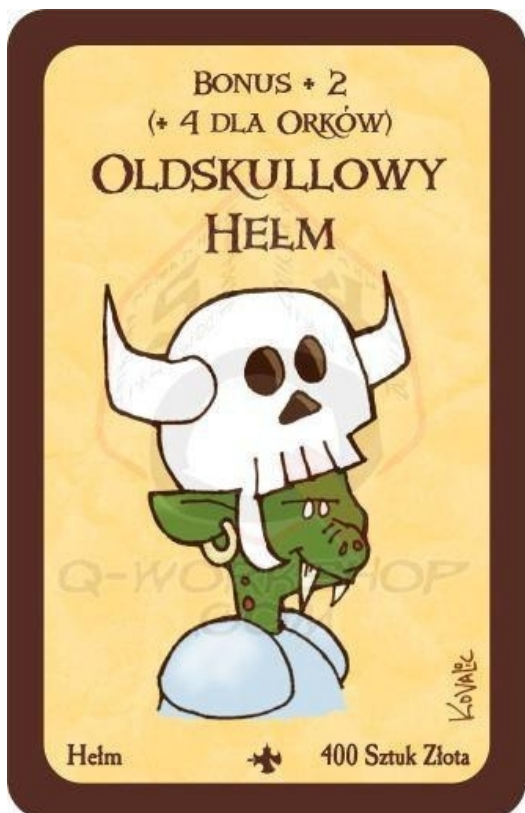
roku później mieliście okazję przeczytać o pierwszym, niewielkim dodatku do polskiej edycji (Munchkin 1.5). Niedawno, bo w ostatnich dniach sierpnia bieżącego roku, miała miejsce premiera kolejnego rozszerzenia do tej przezabawnej gry, a jego tytuł brzmi „Munchkin 2: Wielosieczny Topór”. Niżej w kilku słowach ująłem, co oferuje ten produkt.

„Munchkin 2: Wielosieczny Topór” to dodatek składający się ze 110 nowych kart. Bez windujących koszt niepotrzebnych gadżetów, sam obfity zestaw nowych, zabawnych kart, rozszerzający podstawową talię. Karty zapakowane są w niewielkie i niezbyt trwałe pudełko. Nie należy jednak traktować tego jako wadę, bowiem opakowanie w tym przypadku, po wtasowaniu kart do podstawowego zestawu, nie będzie już do niczego potrzebne.

Recenzując zestaw podstawowy polskiej edycji Munchkina wspominałem o nienajlepszej jakości kart. Wydawca, już na etapie produkcji „Munchkina 1.5” zadbał o poprawę w tym względzie i podobnie w dodatku „Munchkin 2: Wielosieczny Topór” jakość kart jest już w pełni zadowalająca. Świetnej jakości wydania towarzyszą jak zwykle arcyzabawne ilustracje Johna Kovalica. Warto tu przypomnieć, że dodatki do polskiej edycji gry mają kolorowe ilustracje na kartach, co czyni je znacznie atrakcyjniejszymi wizualnie od pierwowzoru.

Poprawa jakości kart w dodatkach zaowocowała pewnym ubocznym efektem, jakim jest wyraźnie inny odcień koszulek w porównaniu do kart z podstawowego zestawu. Mimo, iż nie da się tego nie zauważyć, trzeba zaznaczyć, że nie ma to żadnego negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki. A ta, za sprawą omawianego dodatku, zyskuje bardzo wiele. Nowe karty, ich tłumaczenie, jak i specjalne, charakterystyczne dla polskiej edycji nawiązania do naszego rynku, są rewelacyjne. Pełne zwariowanych pomysłów i świetnie zilustrowane. O ile „Munchkin 1.5” w tym względzie rozczarowywał (w niewielkiej ilości kart, jeszcze mniej było nowych, zabawnych pomysłów – trochę to wszystko wiało nudą), o tyle 110 kart „Munchkina 2” stanowi potężną dawkę humoru, która urozmaica rozgrywkę w bardzo istotny sposób.

Podstawowy zestaw do gry nudzi się niestety szybko - „Munchkin” z natury ma bawić, a do tego potrzebna jest duża, zróżnicowana talia. Nie ma nic gorszego, niż szybkie wyczerpanie się podczas rozgrywki stosu „kart drzwi”, po czym wracające do zabawy karty niedawno zagrywane. Specyfika „Munchkina” sprawia, że zabawa w takiej sytuacji wiele traci. Za sprawą dodatku talia rozrasta się znacznie, dzięki czemu gra działa po prostu lepiej.



Nie będę szukał wad czy niedociągnięć na siłę. „Munchkin 1.5” rozczarował mnie niewielkim wpływem na rozgrywkę, windowaną przez kostkę ceną i brakiem ciekawych pomysłów. „Munchkin 2” zachwyca bardzo pozytywnym wpływem na grę, masą zabawnych kart i atrakcyjną ceną, bowiem w stosunku do oryginału, za mniejsze pieniądze dostajemy więcej. Dla osób, którym zestaw podstawowy przypadł do gustu, rzecz zdecydowanie godna polecenia.

*Dziękujemy firmie „Q-Workshop” za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.*



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** W zasadzie nie ma do czego się przyczepić. O ile jakość kart w zestawie podstawowym pozostawiała wiele do życzenia, o tyle tutaj jest świetnie. Odcień koszulek wyróżnia karty z dodatku, ale nie ma to negatywnego wpływu na rozgrywkę. Przechabawne ilustracje są w kolorze, co czyni polską edycję atrakcyjniejszą wizualnie od oryginału.

**Miodność:** Dodatek stanowi obfitą porcję świeżego humoru i potężne urozmaicenie talii podstawowej (zbyt skromnej, jeżeli chcemy często grać w Munchkina). W odróżnieniu od minidodatku „Munchkin 1,5”, tutaj widać, że zwariowanych pomysłów nie brakowało.

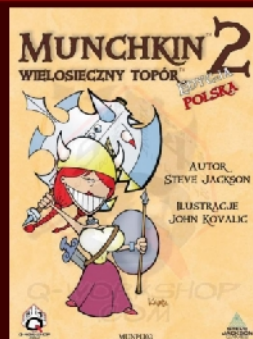
**Cena:** W porównaniu do oryginału – w polskiej edycji dostajemy więcej za mniejsze pieniądze. Biorąc pod uwagę stopień, w jakim dodatek urozmaica rozgrywkę – warto.

## Munchkin 2: Wielosieczny Topór

 ok. 45 min.

 8+

 3-8



**Wykonanie**

4.0 / 5

**Miodność**

4.0 / 5

**Cena**

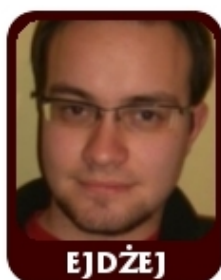
4.0 / 5

55,00zł



Ad Astra

# Droga do gwiazd!



EJDŻEJ

*W dalekiej przyszłości gatunkowi ludzkiemu udało się zaadoptować do życia na innych planetach. Układ Słoneczny został skolonizowany już kilka wieków wcześniej, a ludzkość wyewoluowała, dostosowując się do życia w różnych warunkach klimatycznych i w konsekwencji dzieląc się na pięć różnych ras.*

*Lecz Słońce niespodziewanie zaczęło się kurczyć i nadszedł czas, by ludzkość wykonała ostatni skok w poszukiwaniu nowego domu...*

Ad Astra to gra strategiczna Bruna Faidutiego i Serge'a Lageta, dwóch doskonale znanych i cenionych autorów. Zasiadając do gry będziemy mieli możliwość poprowadzenia jednej z pięciu frakcji gatunku homo sapiens, który wyrusza na

podbój kosmosu. Pośród gwiazd ludzkość odnajdzie nowe, niezamieszkałe planety, które dostarczą im surowców potrzebnych do podboju kolejnych systemów gwiazdnych, a także tajemnicze artefakty dawno zapomnianych cywilizacji.

Gra przeznaczona jest dla grupy od 3 do 5 osób w wieku przynajmniej 13 lat. Producent gry, dobrze wszystkim znana firma FFG, sugeruje, że przeciętny czas rozgrywki to minimum 1 godzina. Nie dajcie się jednak temu zwieść, gdyż ze względu na spore możliwości kombinowania zabawa potrafi przedłużyć się dwu, a czasami nawet i trzykrotnie. Czy będzie to czas zmarnowany? Odpowiedź znajdziecie w tekście.



## Na podbój kosmosu

Wrażenia po otwarciu pudełka są bardzo pozytywne. W pierwszej kolejności w oczy rzuca się naprawdę fajnie dobrana oprawa graficzna. Rysunki mają swój specyficzny klimat, który jednak doskonale oddaje atmosferę jaka towarzyszyć powinna grze. Paleta barw utrzymana jest w ciemnych tonach, zarówno jeśli idzie o planety, jak i karty. Tych ostatnich - w standardowym amerykańskim formacie mini - jest ponad dwieście,

a wszystkie estetyczne, przejrzyste i łatwe do rozróżnienia. Do tego otrzymujemy 125 małych, plastikowych modeli przedstawiających statki kosmiczne, kolonie, fabryki i terraformery. Cała zawartość pudełka została poukładana w dobrze zaprojektowanej plastikowej wkładce. Czyżby FFG w końcu zaczęło brać przykład ze swoich europejskich konkurentów? Osoby rozkochane w *ameritrashowych* produkcjach, w których pełno plastikowych figurek i tym podobnych ozdobników, na pewno będą zadowolone. Nie ukrywam – ja byłem.

Instrukcja to zaledwie 12 stron wielkości kwadratowej pokrywy pudełka. Zasady pełne są jednak przykładów i szczegółowych objaśnień, nie pozostawiając w każdej kwestii niemal żadnych wątpliwości. Instrukcja to bardzo mocny punkt wykonania – jest przejrzysta, wyczerpująca, a zawarte w niej informacje logicznie poukładane. Mówiąc w skrócie – brawa dla twórców.



## Do gwiazd

Po zapoznaniu się z instrukcją szybko odkrywamy, że zasady są banalnie proste, ale też całkiem intuicyjne. Co ważniejsze są również na tyle przemyślane, by dawać graczom bardzo duże pole do popisu. Umiejętność kombinowania, przewidywania ruchów przeciwników, a także odrobina zdolności erystycznych przydadzą się podczas gry każdemu. Jednocześnie jednak nie są one konieczne, by zasiąść z innymi do zabawy – Ad Astra jest bowiem na tyle lekką pozycją, że sprawdzić się w niej będą mogli zarówno zaawansowani stratedzy, jak i gracze bez silnie rozwiniętego zmysłu taktycznego.

Cała rozgrywka opiera się na umiejętnym zarządzaniu własnymi zasobami (których to istnieje sześć rodzajów – woda, pożywienie, energia i trzy rodzaje rud metali) i ekspansja naszego małego Imperium na inne planety. Tworzenie kolonii oraz fabryk na niezasiedlonych planetach pozwoli nam zyskać jeszcze większą liczbę surowców potrzebnych do dalszego rozwoju. Zawsze jednak mamy możliwość handlowania surowcami, tak z innymi graczami, jak i bankiem surowców – przy czym, w przypadku ostatniego, przy bardzo niekorzystnym kursie wymiany 2 za 1.

Wybudowane kolonie, fabryki i statki kosmiczne, oprócz surowców, mogą nam również przynieść korzyść w postaci punktów zwycięstwa. Jak łatwo się domyślić, grę wygra ten kto zgromadzi ich najwięcej – zabawa kończy się na koniec tury, w której ktoś dobieje do lub przekroczy granicę 50 punktów. Gra może skończyć się również w rzadkim przypadku, gdy wszystkie planety zostaną odkryte. Wtedy to wygrywa ten, kto do tej chwili zgromadził największą liczbę PZ.

Na szczególną uwagę zasługuje świetny system wydawania rozkazów. Gra podzielona jest na standardowe tury, podczas których gracze będą mogli zagrać 3 lub 4 rozkazy (w zależności od liczby graczy) z ręki. Jednak zamiast zagrywać je na własne pionki, uczestnicy kładą zakryte rozkazy na



specjalnym torze ponumerowanym od 1 do 12 (lub do 15 w przypadku gry na 5 osób). Gracze mają dowolność w kwestii, gdzie położą rozkaz – może to być pole oznaczone „jedyneką” jak i „dziesiątką”. Wszystko zależy od taktyki. Kiedy wszyscy gracze wyłożą już swoje karty rozkazów (zapełniając tym samym cały tor), zaczyna się rozpatrywanie kolejnych kart, poczynawszy od tej, która znalazła się na polu z cyfrą 1. Cała zabawa polega na tym, że gracze mogą działać nie tylko podczas „swoich” kart, ale również w trakcie trwania rozkazów przeciwnika (choć z niewielkimi ograniczeniami)! I tak na przykład gracz, który zagra rozkaz budowy, ma możliwość skonstruowania dowolnej ilości statków i/lub budynków, zaś pozostali gracze mają prawo wznieść maksymalnie jedną konstrukcję. System genialnie sprawdza się w praktyce – nie dość, że samemu trzeba planować swoje tury, to jednocześnie należy robić to tak, by nie dać przewagi przeciwnikom. Minusem tego rozwiązania jest to, że faza planowania trwa nieraz bardzo długo, gdyż wszyscy chcą dokładnie przemyśleć każdy ruch.



Co ciekawe talie rozkazów poszczególnych nacji różnią się od siebie nieznacznie. Dla przykładu – gracze posiadają po 3 karty ruchu. Na każdej z nich widnieją dwa symbole gwiazd. Rodzajów gwiazd jest 8, więc jak łatwo policzyć każdy z graczy posiada jedynie bezpośredni dostęp do 6 typów układów słonecznych. By dostać się do dwóch pozostałych, będą musieli polegać na rozkazach innych uczestników zabawy!

Prawdziwą wisienką na torcie są karty obcych artefaktów. W trakcie rozgrywki gracze mogą wylądować na planecie obcych i odkryć technologię jednej z dawno zapomnianych cywilizacji. Efekty tych kart są naprawdę potężne, bardzo często dając graczowi dużego, acz jednorazowego, „kopa” w rozwoju. Obce planety nie produkują jednak żadnych surowców, więc decyzja w kwestii „lądować na obcej planecie czy nie?” do najłatwiejszych nie należy. Artefakty obcych wprowadzają do gry element niepewności, bardzo ważny dla emocjonującego przebiegu rozgrywki.



Podobnie jak wszystkie planszówki, Ad Astra nie jest idealna. Wady te nie są znaczące, ale zauważalne. Największą jest losowy dobór planety startowej na początku rozgrywki. Jako że każdy gracz zaczyna z jedną planetą, dopóki nie skolonizuje kolejnych światów będzie miał dostęp jedynie do tego surowca (poszczególne planety są źródłem tylko jednego surowca). Nie da się zaś ukryć, że z początku najbardziej opłacalnymi surowcami są woda, żywność i energia. Bez dwóch pierwszych nie wyprodukujemy nowych kolonii (tańszych w budowie od statków kosmicznych), ani nie sterraformujemy planet (daje nam to dodatkowe punkty, jednocześnie „zaklepując” daną planetę na nasz wyłączny użytek), natomiast bez energii nie poruszemy naszych pojazdów. Drugim minusem są pewne sposoby na *munchkinowanie*, czyli negatywne wykorzystywanie niewielkich luk w zasadach. By nie psuć nikomu zabawy, nie będę się wdawać w szczegóły. Ot, istnieją.

## Imperium Galactica

Kiedy pojawiły się pierwsze zapowiedzi tej pozycji, miałem co do niej pewne oczekiwania i muszę powiedzieć, że się nie zawiodłem. W moim przekonaniu Ad Astra jest naprawdę wyśmienita. Prostota zasad w bardzo zrównoważony sposób została połączona z możliwością tworzenia całego spektrum różnych strategii. Dzięki planszy losowo tworzonej na początku każdej partii, niemal wszystkie następujące po sobie rozgrywki są zupełnie inne. Wyraźnie widać, że jest to planszówka przemyślana i dopracowana. Panowie Faidutti i Laget tym razem spisali się naprawdę doskonale. Jednocześnie Ad Astra – przypominając nieco klimatem i konstrukcją rozgrywki takie molochy, jak *Starcraft* czy *Twilight Imperium* – jest pozycją lekką i łatwostrawną. Nie można jednak powiedzieć, że nie jest emocjonująca. Jest i to nawet bardzo. Co ważniejsze pozbawiona jest przy tym

nieprzyjemnej agresji i niezdrowych emocji. Każdy gra dla siebie, lecz w zasadzie nigdy nie stoi na straconej pozycji. Jednym zdaniem – Ad Astra to wyśmienita pozycja na jesienno-zimowe wieczory. Nic tylko grać.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Prawdziwa gratka dla miłośników *ameritrashowych* pozycji. Oprawa graficzna jest bardzo przyjemna dla oka i jednocześnie bardzo funkcjonalna. Dobre wrażenie sprawiają plastikowe modele statków, kolonii oraz fabryk. Do tego świetnie napisana i poskładana instrukcja. Wykonaniu brakuje czegoś naprawdę ekstra, ale do wybitności nie jest mu daleko.

**Miodność:** Ad Astra to w moim przekonaniu jedna z najlepszych pozycji ostatnich miesięcy. Lekka, acz dająca szerokie pole do kombinowania. Do tego emocjonująca w duchu zdrowej rywalizacji. Niewielkimi mankamentami są specyficzna losowość na początku rozgrywki oraz – do pewnego stopnia – możliwość *munchkinowania*. Bez wątpienia największą wadą tej produkcji jest...

**Cena:** Jak na swoją zawartość gra jest horrendalnie droga. 190 zł za średniej wielkości produkt z niezbyt imponującą liczbą elementów to dużo. Nawet bardzo. Pomimo fajnego projektu i dużej grywalności, podejrzewam, że cena będzie kwestią zaporową przy zakupie Ad Astry. A szkoda. Jeśli jednak nie macie na co wydać dwóch stów, a szukacie fajnej gry w klimacie sf, to właśnie ją znaleźliście.

**Ad Astra**

ok. 60 min.

13+

3-5

**Wykonanie** 4.5/5

**Miodność** 4.5/5

**Cena** 2.0/5

189,95zł







### Tatort Themse (Looting London)

## To elementarne, drogi Watsonie!

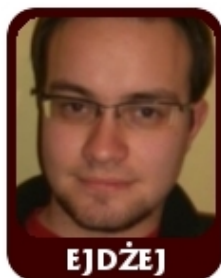


Kiedy zobaczyłem, że na pudełku otrzymanej do recenzji karcianki pt. *Tatort Themse*, znanej również pod angielską nazwą *Looting London*, widnieje nazwisko niemieckiego projektanta, nie mogłem powstrzymać się od uśmiechu. Nie zamierzałem jednak rozpaczać, gdyż *Knizę* zwyczajnie lubię i cenię.

Przechodząc jednak do meritum, *Tatort Themse* to nieskomplikowana karcianka, w której gracze (w liczbie od 2-5) wcielają się w role brytyjskich detektywów, rodem z powieści Arthura Conana Doyle'a o Sherlocku Holmesie. Oto bowiem ktoś ukradł pięć pilnie strzeżonych przedmiotów – w tym królewskie klejnoty koronne i bezcenne dzieła sztuki. Zadaniem graczy będzie przeprowadzenie śledztwa, przepytanie świadków, a w ostatecznym rozrachunku być może i rozwikłanie tych niezwykłych spraw.

Cała gra składa się ze 102 kart oraz instrukcji umieszczonych w estetycznym, metalowym pudełku. Choć grafika na opakowaniu jest średniej jakości, to tego samego nie można powiedzieć o kartach. Ilustracje świadków są ładne i szczegółowe, aczkolwiek niezbyt zróżnicowane – istnieją zaledwie cztery typy kart: kataryniarze, policjanci, damy oraz dzieci – każdy z tą samą, powtarzającą się ilustracją. Zasady zawarte zostały na czterech stronach A5 (zeszytowych), jednakże większą ich część zajmują rysunki z przykładowymi sytuacjami z gry. Instrukcja jest przejrzysta, a przyswojenie zasad nie sprawia problemu. Tym bardziej, że wytłumaczenie przebiegu rozgrywki nawet nie wprawionej w grach osobie, zajmuje nie więcej jak 10 minut.

Sama rozgrywka jest bardzo prosta. Z dostępnych 25 kart tropów w pięciu różnych kolorach losowo tworzymy pięć kolumn po pięć rzędów. Obok nich kładziemy pięć kart przedstawiających sprawy kryminalne i talię kart świadków z czterema odkrytymi świadkami. Na kartach poszlak widnieją postacie (jeden z czterech typów świadków) wraz z cyfrą, która oznacza, ile kart tego samego typu musimy zagrać, by zdobyć zeznanie tego konkretnego świadka (dwie karty innego typu traktowane są jako karciany joker). Istotne jest, że możemy podejmować wyłącznie tropy, które widnieją u samego dołu konkretnej kolumny.



EJDŹEJ

Powiadają, że powtórzenia to dla autora tekstu rzecz zgubna. Ale co, jeśli powtórzenia zdarzają się w dwóch różnych tekstach, dwa miesiące z rzędu? Oto bowiem, ku mojemu rozbawieniu, muszę stwierdzić, że coś, co napisałem zaledwie kilka tygodni temu, a co miało posiadać wydźwięk czysto żartobliwy, stało się prawdą – miesiąc bez *Knizi* w RT jest miesiącem straconym.



Następne karty tropów będą dostępne dopiero po zniknięciu wcześniejszych ze stołu. Po podjęciu tropu bierzemy jego kartę ze stołu, a jego wartość liczbową staje się naszymi punktami zwycięstwa. Należy jednak uważać, gdyż gra kończy się w chwili, w której rozwiązane zostaną cztery sprawy. Oznacza to więc, że jedna sprawa nigdy nie zostanie doprowadzona do finału, a punkty z nią związane będą bezużyteczne. Sprawy zostają rozwiązane, gdy ze stołu znikną wszystkie związane z nimi tropy. Ten, kto zbierze karty tropów w jednym kolorze o najwyższej łącznej sumie, zyskuje bonus punktowy w postaci karty danej sprawy kryminalnej.



Zeznania świadków, które pozwalają podejmować trop, gracze zyskują poprzez przesłuchania, dobierając w każdej kolejce jedną kartę świadka z już odkrytych lub też dociągając pierwszą zakrytą kartę z talii świadków.

W trakcie rozgrywki gracze mają również możliwość zacierania tropów, odrzucając dwie dowolne karty z ręki. W istocie jednak takiej możliwości używa się bardzo rzadko.

Rozgrywka w Looting London trwa od 15 do 30 minut. Jest przy tym bardzo dynamiczna, całkiem emocjonująca, ale jednocześnie dość mechaniczna. Raz poznawszy zasady rządzące rozgrywką nie jest trudno zauważyć pewnych prawidłowości, np. których spraw lepiej się nie imać, gdyż z pewnością nie zostaną rozwiązane. Generalnie jednak nie można narzekać. Krótki czas rozgrywki i spora dynamika zachęcają do spędzenia z grą kilku partii, choć niekoniecznie jednej za drugą. Ostrzegam

jednak tych, którzy lubują się w klimatach detektywistycznych – tego tutaj w zasadzie nie znajdują. Tematyka jest w istocie jedynie fasadą, za którą kryje się dość typowa dla Knizi, abstrakcyjna gra. Niemniej jednak, mimo wszystko, warta polecenia.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Ładne i estetyczne. Pomijając grafikę na pudełku, ilustracje prezentują się, w moim przekonaniu, bardzo dobrze. Nieco gorzej jest z różnorodnością. Wielkim plusem jest wytrzymałe, metalowe pudełko, które solidnie chroni karty przed uszkodzeniem.

**Miodność:** Jak na tak prostą karciankę, Looting London ma w sobie „to coś”, co sprawia, że z przyjemnością wraca się do niej od czasu do czasu. Z pewnością sprawdzi się jako rozgrzewka szarych komórek przed większymi wyzwaniem albo gra do podróży.

**Cena:** Niecałe 40 zł to prawdziwa okazja. Solidne wykonanie (ach, ta metalowa kasetka!) i niezła grywalność w pełni rekompensują cenę na poziomie świetnych *Fasolek*.

## Looting London

 15-25 min.

 8+

 2-5



**Wykonanie**

4.5 / 5

**Miodność**

4.0 / 5

**Cena**

5.0 / 5

39,00zł

## Mafia

# Powrót do przeszłości



RAFAŁ CHOLEWA

Wciąż żywe w mej pamięci pozostają wspomnienia, gdy jeszcze jako nastolatek zagrywałem się w „Mafię” na koloniach, czy podczas zabaw organizowanych przez grupy do których należałem. Mając w pamięci tamte chwile nie mogłem oprzeć się pokusie, by nie sprawdzić, co też kryje się w produkcie Granny, mając nadzieje zastać dopracowaną i rozbudowaną wersję starego tytułu. Jeżeli jesteście ciekawi co czekało na mnie w środku zapraszam do dalszej lektury.

## Wykonanie

Po otwarciu niewielkiego pudełka, które dzięki swemu rozmiarowi można zabrać ze sobą niemal wszędzie, moim oczom ukazały się zgrabnie wykonane następujące elementy gry:

- kolorowa instrukcja, ozdobiona ilustracjami przedstawiającymi strony konfliktu,
- 21 żetonów informujących graczy o roli jaką pełnią,
- 30 kart akcji.

Niewielka liczba elementów składowych gry nie budzi zdziwienia u tych, którzy mieli już wcześniej do czynienia z Mafią. Te, które są, zastajemy przygotowane solidnie. Instrukcja jest kolorowa, ozdobiona ilustracjami prezentującymi strony konfliktu, a żetony i karty akcji są wytrzymałe. Ponadto te ostatnie zostały jasno opisane, co do efektów, które wywołują, czy też kiedy mają zostać zagrane. Należy pamiętać oczywiście o tym, że tak naprawdę wszystkie te elementy śmiało można przygotować w domowych warunkach i na pewno nie będzie to rzutować na przyjemność z rozgrywki (żetony można zastąpić karteczkami).

## Rozgrywka

Przed pierwszą rozgrywką jedna osoba (najlepiej ta, która będzie pełnić rolę Mistrza Gry) powinna zaznajomić się z instrukcją. Na szczęście jej lektura jest lekka i przyjemna, a co ważniejsze nie pozostawia wątpliwości co do reguł wedle których toczyć się będzie zabawa. Instrukcja jest naprawdę mocnym punktem omawianego tytułu. Przewiduje wiele różnych sytuacji, które mogą wystąpić, a także zawiera szereg porad zarówno dla graczy jak i Mistrza Gry (np. porady jak utrzymać porządek czy zainteresować dzieci). Ponadto autorzy rozstrzygnęli ewentualne pojawienie się zdarzeń nieprzewidzianych, legitymując prowadzącego grę (Mistrza) do rozstrzygnięcia sporów.



Instrukcja przewiduje trzy warianty rozgrywki: podstawowy, rozszerzony oraz dla dzieci. Każdy z nich przedstawiony jest dla maksymalnej liczby grających (22). Nie brakuje oczywiście uwag dotyczących zmian w regułach przy mniejszej liczbie graczy. Najważniejszą pomocą jest tu przede wszystkim tabelka informująca nas jak zmienia się liczebność stron, w zależności od całkowitej liczby uczestników.

przedstawiciele mafii, natomiast tych drugich wyeliminowanie wszystkich policjantów. Oprócz wspomnianych w rozgrywce występuje jeszcze Agent, który sympatyzuje z policjantami. Potrafi on w odpowiedniej fazie odkrywać rolę, którą pełni dany gracz i dzięki tym informacjom próbuje naprowadzić policjantów na trop mafiosów lub ewentualnie broni niewinnych przed oskarżeniami. Przyjrzyjmy się teraz poszczególnym wariantom gry.



## Wariant podstawowy

Ten rodzaj rozgrywki przedstawia starą, dobrą „Mafię”, w którą zagrywaliśmy się przez lata (bądź zagrywamy się do teraz). Nie ma tu więc nic odkrywczego.

Na początku każdy losuje po jednym żetonie, który informuje o stronie, którą będzie reprezentować podczas gry. Następnie wszyscy zamykają oczy i zaczyna się właściwa gra, która jest podzielona na tury. Każda tura składa się z trzech kolejno po sobie następujących faz.

- faza Aktywnego Agent: gracz pełniący tę rolę otwiera oczy i w ciszy wskazuje na osobę, której rolę chce poznać. Mistrz Gry ujawnia mu żeton należący do tego gracza. Agent zamyka oczy i tym samym faza się kończy.

Dla niewtajemniczonych przedstawię krótko zasady. W grze, oprócz pełniącego funkcje organizacyjno-sędziowską (Mistrza Gry), występują dwie strony konfliktu: policjanci oraz mafiosi. Celem tych pierwszych jest ujawnienie wszystkich

- faza Tajnego Spotkania Mafii: tym razem to mafiosi otwierają oczy i porozumiewając się bez słów wskazują Mistrzowi, kto zostaje wyeliminowany.

- faza narady policji: wszyscy gracze otwierają oczy,

a Mistrz Gry informuje kto został wyeliminowany przez mafiosów. Podczas tego etapu pozostający jeszcze w rozgrywce dzielą się ze sobą swoimi przypuszczeniami na temat tego kto może należeć do mafii. Policjanci starają się ujawnić mafiosów. Agent stara się nie ujawniając swojej tożsamości nakierować, bądź bronić osoby, których tożsamości są mu znane. Natomiast mafiosi starają się mieszać i zwodzić wysuwając fałszywe oskarżenia. Fazę kończy głosowanie. Ten kto dostaje najwięcej głosów zostaje wyeliminowany. Tym samym kończy się tura i cały cykl zostaje ponowiony, aż do czasu gdy jedna ze stron nie wyeliminuje drugiej, tym samym osiągając zwycięstwo.

## Wariant rozszerzony

Podczas zabawy z zastosowaniem wariantu rozszerzonego stosuje się wszystkie zasady z wersji podstawowej, ponadto do gry wkraczają Karty Akcji, których zadaniem jest urozmaicenie rozgrywki w taki sposób, żeby stała się ona bardziej nieprzewidywalna i niesablonowa. Karty te dzielą się na pozwalające wykonać pewną opisaną na niej akcję oraz neutralne, które nie posiadają żadnych właściwości (nikt nigdy nie wie, który gracz posiada kartę pozwalającą mu na działanie, a kto kartę neutralną). Zdolności są oczywiście zróżnicowane. Jedne karty pozwalają właścicielowi poznać żeton wybranego gracza (podśluch), zmieniają rolę graczy na przeciwne (werbunek, przewerbowanie), czy zmieniają żetony ról między graczami (zamiana ról), inne na uratowanie wybranego gracza przed jego eliminacją z gry (opatrunek) lub siebie samego (kamizelka kuloodporna), kolejne uniemożliwiają wybranej osobie głosowanie (porwanie) lub sprawiają, że w razie remisu głos posiadacza karty przeważa (dowódca), a jeszcze inne umożliwiają eliminację wybranych graczy w dowolnym momencie (strzał zza węgła) lub w chwili wypadnięcia z gry (ostatni strzał) itd. Jak widać karty są naprawdę ciekawe i potrafią wnieść dużo ożywienia. Niestety jest ich stanowczo za mało. Zaledwie 16 z 30 kart pozwala wykonać specjalną akcję, z czego 3, o których szerzej za chwilę, można wykorzystać tylko przy zasadach specjalnych

wymagających przynajmniej 14 graczy. Dlatego też początkowa euforia związana z wykorzystaniem wspomnianych kart opada po kilku partiach.

Prawdziwą innowacją nowej odsłony „Mafii” są zasady specjalne, których wykorzystanie, jak już wspomniałem, wymaga przynajmniej 14 osób. Zasady te polegają na wprowadzeniu do gry trzeciej siły (oprócz policjantów i mafiosów) – nowego gangu. Ową trzecią stroną konfliktu stanowią osoby, które spośród Kart Akcji wylosowały symbolizujące członkostwo w Nowym Gangu. Zatem mogą być wśród nich zarówno policjanci jak i mafiosi, a nawet sam Agent. Członkowie tej grupy nie posiadają żadnych specjalnych zdolności, jednak wykorzystując swoją rolę mają doprowadzić do eliminacji pozostałych stron konfliktu. Tym samym każda grupa posiada teraz dwóch przeciwników na których musi uważać. Rozgrywka z tym wariantem jest naprawdę przednia. Śmiem twierdzić, że jeżeli zagrasz z nim choć raz to później nie będziesz chciał grać inaczej. Tę sielankę psuje wymagana liczba osób (przynajmniej 14). Podejrzewam, że w większości przypadków trzeba nie lada się nagimnastykować, by zebrać tylu chętnych do gry w jednym miejscu.

## Wariant dla dzieci

Ostatnia propozycja skierowana jest dla najmłodszych. Autorzy, zdając sobie sprawę, iż miłusińscy mogą mieć problem z utrzymaniem przez dłuższy czas koncentracji, postanowili nieco uprosić dla nich zabawę. Po pierwsze w grze nie występuje Agent, którym graniu wymaga nieco więcej sprytu niż policjantami, czy mafiosami. Po drugie każdej wyeliminowanej osobie przysługuje tak zwany „ostatni strzał”, czyli możliwość wskazania osoby, która odpadnie razem z nami. Rozwiązanie to zwiększa interakcję wśród maluchów, a także przyspiesza znacznie rozgrywkę. Przyznam szczerze, że jestem mile zaskoczony uwzględnieniem potrzeb najmłodszych i dostosowaniem zabawy do ich potrzeb i możliwości. Twórcy gry naprawdę się przyłożyli w tym



elemencie, serwując nam również mini poradnik dla Mistrza Gry na temat odpowiedniego prowadzenia zabawy, żeby dzieci czerpały z niej radość.

## Podsumowanie

Najnowsza odsłona „Mafii” nie jest może produktem odkrywczym. Bazuje na powszechnie znanej grze, w którą można grać w zasadzie w każdych warunkach (o ile mamy tylko wystarczającą liczbę chętnych). Niewielka ilość elementów składowych znajdująca się w pudełku, choć wykonane naprawdę ładnie, bezproblemowo mogłaby zostać przygotowana w domu. Mimo to „Mafia” zawiera kilka nowych rozwiązań, wnoszących powiew świeżości do rozgrywki (Karty Akcji), z których prym wiodą zasady wprowadzające do zabawy nową siłę (Nowy Gang). Po ich zastosowaniu gra wiele zyskuje i bezproblemowo przyciąga do siebie nawet doświadczonych graczy. Autorzy również przygotowali kilka wariantów rozgrywki, w tym jeden przeznaczony specjalnie dla dzieci, który sprawdza się znakomicie, za co ode mnie duży plus. Uważam, że „Mafia” warta jest zakupu. Za niespełna 30 zł dostajemy profesjonalnie przygotowany produkt, wraz z kilkoma opcjami zabawy, a także szeregiem porad dotyczących prowadzenia gry, uwzględniającymi nawet wiek graczy. Mimo to nie jest to gra dla każdego, gdyż wymaga zebrania w jednym miejscu i czasie sporej liczby osób (najprzyjemniej gra się przynajmniej przy 14), dlatego też przede wszystkim będę polecał ją wychowawcom, przedszkolankom, animatorom, czy też innym osobom, mającym na co dzień kontakt z zorganizowanymi grupami.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Elementy, choć nie jest ich wiele i mogłyby spokojnie zostać wykonane w domowych warunkach, zostały wykonane profesjonalnie i cieszą oko swoją trwałością i wyglądem. Minusem jest za mała liczba Kart Akcji, które mogą wywołać działanie (16 z 30).

**Miodność:** Gra mimo, że oparta na powszechnie znanych zasadach wprowadza kilka innowacyjnych motywów, które ją ożywiają. Do plusów należy wprowadzenie Kart Akcji, kilka wariantów rozgrywki, dobrze przygotowaną instrukcję, w której, oprócz reguł, znajdziemy zbiór porad dla Mistrza Gry mających pomóc mu w uatrakcyjnieniu zabawy. Wiecznym mankamentem „Mafii” pozostaje liczba osób potrzebnych do cieszenia się nią.

**Cena:** Bezdyskusyjny jest fakt, że cieszyć się grą można w każdych warunkach i wcale ów produkt do tego nie jest konieczny. Pomimo to uważam, że cena jest atrakcyjna. Zamiast własnoręcznie przygotowywać poszczególne elementy, za niespełna 30 zł dostajemy je ładnie i solidnie wykonane, mając pewność, że będą nam służyć przez lata.

### Mafia



**ok. 30 min.**



**8+**



**7-22**



**Wykonanie**



**4.0**  
/5

**Miodność**



**3.5**  
/5

**Cena**



**4.0**  
/5

**29,95zł**

## Stronghold

# Agaryjska Legenda



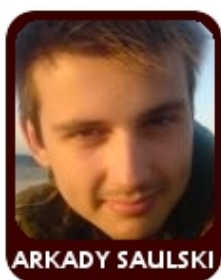
liczyli po prostu na dobrą, ambitną grę strategiczną. Ignacy Trzewiczek i całe Wydawnictwo Portal rozdzieliło strongholdowy balon do niemożliwości, a oczekiwania urosły do niebotycznych rozmiarów. Stronghold miał być tym, co odmieni nasz planszówkowy rynek.

Po premierze w Essen Stronghold w końcu trafia w nasze ręce. Czy gra spełnia pokładane w niej, tak ogromne, oczekiwania?

## O twardości murów i sile bram...

Stronghold jest specyficzną grą strategiczną, przeznaczoną dla dwóch do czterech graczy i osadzoną w Dominium – świecie gry fabularnej Monastyr. Specyficzną dlatego, iż nie wcielimy się w niej we władcę rozbudowującego swoje królestwo, ani generała wojsk w polu, tylko w obrońcę twierdzy lub atakującego ją. Przyznam, że

pomysł na grę strategiczną starającą się odwzorować realia oblężenia jest dla mnie wyborny. To niemalże samograj – otrzymujemy wszak wszystko na talerzu, wystarczy poczytać parę książek, a potem realia oblężnicze przetransponować na klarowne reguły i gotowe. Wpadamy tu jednak w pewną pułapkę – każdy kto kiedykolwiek interesował się sztuką oblężniczą, czy to średniowieczną czy późniejszą, do XVIII wieku włącznie, wie jak skomplikowanym procesem była próba zdobycia twierdzy. Historia zna doprawdy niewiele przypadków zdobycia takiego bastionu szturmem – zazwyczaj kluczowa okazywała się zdrada w szeregach obrońców, negocjacje lub po prostu zmęczenie którejś ze stron. Dlatego tworząc reguły do gry o tej tematyce należy znaleźć złoty środek pomiędzy próbą odwzorowaniem realizmu, a stworzeniem prostych, klarownych reguł. Czy udało się to twórcom Strongholda? I tak i nie, ale o tym za chwilę.



ARKADY SAULSKI

Pierwotnie chciałem zacząć tę recenzję czymś specjalnym – jakimś klimatycznym akapitem, fragmentem wspomnień jednego z obrońców twierdzy, listem... jednak nic z tego. Dziś nie będzie klimatycznego wstępu, opowiadania, nic z tych rzeczy. Przykro mi – Ignacy Trzewiczek ten oręż wytrącił mi z ręki. Z

prostej przyczyny – chyba każdy kto czekał na Strongholda – bodaj największą dotąd planszową produkcję z naszego kraju, śledził wpisy w serwisie Games Fanatic – te dotyczące powstawania gry jak i te mające wprowadzać w jej klimat. Nie oszukujmy się – każdy miłośnik Monastyru oczekiwał tej produkcji z zapartym tchem, podobnie jak Ci, którzy



W moim osobistym rankingu Wydawnictwo Portal zajmuje pierwsze miejsce w kilku kategoriach. Najbardziej klimatycznie napisanych podręczników do RPG, doskonałej jakości grafik wśród polskich wydawców - to m.in. te zaszczytne kategorie. Do tych mniej chlubnych bez wątpienia należą literówki w ich publikacjach i drobne, ale denerwujące i psujące obraz całości, usterki w wykonaniu (mała czcionka w podręczniku głównym do Monastynu, miniaturowe, niewyraźne obrazki w Witchcraft i tak dalej). Jak na tym tle wypada ich najnowsza produkcja? Cóż - po pierwszym bardzo

pozytywnym wrażeniu przychodzi ogromne rozczarowanie. Duże pudło do Strongholda bez wątpienia budzi skojarzenia z twierdzą - jest niezwykle wytrzymałe! Pod tym względem sprawdza się nawet lepiej niż niektóre opakowania gier z FFG. Okładkę zdobi całkiem ładna grafika Mariusza Gandzela, ogólnie całość ma bardzo dobrą, klimatyczną estetykę. W środku znajdziemy dwie talie kart, dwie plansze (ale o nich za chwilę), wypraskę z żetonami (o nich także za chwilę) oraz woreczek z drewnianymi kostkami symbolizującymi wojska, surowce, Klepsydry i elementy murów. Niektórzy zapewne w tym momencie, przeczytawszy

„woreczek”, oczekują iż w kolejnych kilku akapitach zmieszam ten pomysł z błotem, grubymi słowami opiszę mój stan emocjonalny, a na deser dorzucę jeszcze kilka inwektyw pod adresem twórców, tak jak to uczyniłem przy okazji EVE: Conquests... nic z tych rzeczy. W tym przypadku bowiem, przy tej ilości drobnych, drewnianych elementów, sakiewka jest nie tyle pożyteczna, co wręcz nieodzowna i Portalowi, za dodanie jej do zestawu, należą się brawa i gratulacje. Talie kart wykonane są na bardzo dobrym poziomie. Występują w dwóch rozmiarach - standardowym i mniejszym. Dobrze się tasują, choć i tak warto do nich dokupić ochronne koszulki. Niewiele można powiedzieć o drewnianych

elementach - mają geometryczne kształty i jest ich dużo - to wszystko. Warto jednak ich pilnować w czasie gry, ponieważ małe kostki mają tendencję do spadania ze stołu i gubienia się. Największą niespodzianką było jednak dla mnie wyborne wykonanie żetonów. Spodziewałem się, doprawdy, jakiegoś tekturowego szajsu, który rozpadnie się, rozejdzie w rękę po dwóch, trzech partyjkach... tymczasem, otrzymałem żetony cienkie, ładne plastycznie i przy tym niezwykle wytrzymałe! Tektura jest naprawdę lekka, ale bardzo twarda i nie musicie się obawiać o jej rozklejenie.



Niestety - każda gra ma jakieś wady i jeśli chodzi o wykonanie Strongholda, to wady tej produkcji są doprawdy kuriozalnie duże! Zacznijmy od planszy. Graficznie nie można jej wiele zarzucić - jest ładna i funkcjonalna, co prawda jej estetyka, mimo iż gra osadzona została w świecie Monastynu, z klimatem owego ma wspólnego niewiele albo zgoła nic. To po prostu ładny, kolorowy zamek ukazany z lotu ptaka. W sam raz dla zachodnich graczy, którzy nie znają Monastynu, a odrobinę poważniejsze, mroczniejsze klimaty odbierają jako zbyt depresyjne. Rozkład miejsc na kostki jednostek, Klepsydr i tak dalej może na początku wydać się niejasny, ale po dłuższym

kontakcie z grą staje się bardzo klarowny. Jednak czymś co doprowadziło mnie w planszy do absolutnego szału i wściekłości jest to, iż... uwaga, uwaga... nie chce ona leżeć płasko na stole!

Proszę teraz czytelników o chwilę wyrozumiałości, bo muszę ochłonąć, a nie chcę używać w tej recenzji słów powszechnie uznawanych za obelżywe lub wulgarne...

W porządku. Usiądźmy teraz na chwilę i zastanówmy się. Stronghold jest grą planszową, a więc podstawowym medium z jakim w nim obcujemy będzie, no właśnie - plansza. Dlaczego więc Portal nie poświęcił czasu na to, by jej wydrukowanie powierzyć firmie, która będzie w stanie to wykonać dobrze!? O co dokładnie chodzi? Ano o to, że plansza, dość duża i rozkładana na cztery, jest źle wycięta i elementy, które łączą się po rozłożeniu, zwyczajnie wystają do góry! Skutecznie utrudnia to prowadzenie działań, tak obrońcy jak i najeźdźcy na Zachodnim odcinku murów, wszystkie bowiem elementy, które tam wystawicie, będą Wam z planszy spadać, karty roztasowywać się (są dość śliskie i mają do tego tendencję) a żetony zlatywać ze swoich miejsc. W porządku, może to wada tylko mojego egzemplarza (mam taką nadzieję), co nie zmienia faktu, iż pierwszy raz zdarzyło mi się, aby w grze planszowej to plansza właśnie była największym utrudnieniem w prowadzeniu rozgrywki. Ba - w trakcie moich rozgrywek doprowadziło to do tego, iż przeciwnik atakował głównie wschodnie odcinki murów, by uniknąć frustracji wynikającej z ciągle zsuwających się żetonów, kostek i kart Trafień. Do drugiej planszy także mam poważny zarzut. Jest to plansza, na której rozstrzygają się kwestie związane ze zdobywaniem Chwały i jej traceniem (o czym napiszę dalej). Jej tylna część wygląda bardzo ładnie, jak stara, otwarta księga. Gorzej z rysunkami na jej wierzchu, czyli tej części, na której toczy się gra. Dlaczego rysunki muszą być tak brzydkie? Tu nie

chodzi o moje odczucia dotyczące stylu graficznego, estetyki i tak dalej, tylko rzeczy elementarnej - jakości grafik. Są po prostu brzydkie! Czyż nie można było poprosić o tworzenie do niej grafik, na przykład, Sławomira Maniaka? Pokazał już on przy Witchcraftcie, iż stworzenie niedużych grafik nie jest dla niego wyzwaniem. Niestety - te które otrzymujemy, są paskudne, przypominają mi wręcz obrazki jakie wisiały za moich czasów w szkołach podstawowych na ścianach świetlic. Przesycone niepotrzebnymi kolorami, koślawe, niewyraźne, brzydkie.



Wreszcie instrukcja, ładna, duża, kolorowa, napisana w czterech językach. Tu też drobny mankament - dlaczego jako pierwsze zaprezentowane są reguły w języku angielskim? Rozumiem, że twórcy pragną by gra zyskała popularność i sprzedawała się na zachodzie, ale jako Polak, dumny iż ta produkcja powstała akurat w moim kraju, czuję się urażony takim zabiegiem - polskie reguły powinny być w instrukcji jako pierwsze, jest to w końcu polska gra! Tak - trochę się czepiam, ale gdzieś w duszy odezwał się do mnie Jan Kochanowski - „Polacy nie gęsi i swój język mają”. Szkoda, że nie na początku instrukcji Strongholda. Poza tym instrukcja jest napisana



klarownie, choć wymaga więcej niż jednej lektury by w pełni pojąć reguły i na pewno będziecie do niej wracać także w trakcie rozgrywki.

Podsumowując, Stronghold za wykonanie otrzymałby bardzo wysoką ocenę, ale niestety nie mogę jej wydać. Obie plansze, szczególnie główna, psują dobre, początkowe wrażenie. Tym samym pozostaje mi jedynie liczyć, iż w kolejnych edycjach mankamenty te zostaną jednak naprawione.

## O harcie ducha i odwadze obrońców

Wykonanie wykonaniem, popatrzmy teraz jednak jak w to się gra.

Jak mówiłem na początku, pomysł na grę rozwijającą motyw oblężenia uważam za znakomity. I pod tym względem gra nie zawodzi – oblężenie oddane jest tutaj z rzadko spotykaną pieczołowitością.

Na początku każdy z grających (a skupmy się w tej chwili na rozgrywce dwuosobowej) musi wybrać jedną z ról – rolę Najeźdźcy lub rolę Obrońcy. W tym momencie ujawnia się jedna z głównych zalet gry – to, iż w istocie mamy w niej do czynienia z dwoma grami w jednej. O ile podstawowe reguły rozwiązywania walk są dla obu stron takie same, o tyle kwestie rozwoju, budowy nowych machin, szerzenia chaosu w obozie przeciwnika czy przygotowań do szturmów lub obrony są dla każdego gracza inne. Atakujący zużywa zasoby, symbolizowane przez odpowiedni symbol lub żeton na kartach i zapędzając do pracy odpowiednią ilość orków lub trolli, by budować nowe maszyny oblężnicze, drabiny, podkopy, zatruwać ostrza, wznosić chorągwie... możliwości jest więcej niż dużo, a przy tym wszelkie „sztuczki” są na tyle wyważone, iż nie ma jednego złotego środka na zdobycie twierdzy. Tymczasem Obrońca na swoje przygotowania zużywa Klepsydry, które otrzymuje od Atakującego. Symbolizuje to czas jaki dostaje na przygotowania do swojej obrony. Klepsydry możemy zużyć na produkcję armat, trening naszych jednostek na wyższy stopień, produkcję kotłów,

# 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](http://www.oneiros.pl)**  
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

wysyłanie sabotażystów i tak dalej – znów mamy tu całe mnóstwo możliwości, przy tym, żadna nie gwarantuje sukcesu. Ostatnią kwestią jest Chwała. Gra toczy się bowiem nie tylko o to czy uda się obronić twierdzę, czy nie, lecz także o to jak zostanie to zapisane w kronikach. Atakujący na początku posiada dziesięć punktów Chwały, które później musi z każdą turą (dniem oblężenia) oddawać broniącemu się. Tymczasem broniący, który od początku stoi na pozycji „zwycięzcy moralnego” może ten przywilej stracić, łapiąc się niecnych sztuczek, takich jak zapędzenie ludności twierdzy do niewolniczej pracy, lub zgonienie na mury więźniów z lochów (czego uznawanie za niemoralne uważam skądinąd za absurd – przecież jeśli twierdza upadnie, więźniowie też położą głowę pod orczy topór, więc walczyć powinni od początku, w swoim własnym interesie). Przyznam, że do końca nie wiem co myśleć o tym elemencie gry – z jednej strony jest on bardzo ożywczy dla gatunku i nowatorski, z drugiej jednak jestem człowiekiem dość dalekim od takich romantycznych zrywów, dlatego, wczuwając się w klimat rozgrywki, idea obrony twierdzy, która upaść i tak musi dla jakiegoś ulotnego poczucia moralnego triumfu i pamięci potomnych, wydaje mi się cokolwiek głupia. Bo czyż nie lepiej (z punktu widzenia świata gry), pozostawić tę twierdzę dla Najeźdźcy i wycofać cenne ludzkie zasoby, by połączyć się z inną, większą armią i dać wrogowi łupnia potem? Czyż nie jest to bardziej logiczne, niż poświęcenie setek cennych żołnierzy w bitwie, której i tak nie sposób wygrać? No cóż – taki pomysł mógł powstać tylko w Polsce, co pokazuje że Mickiewicz jest, wbrew rozmaitym pesymistycznym deklaracjom literaturoznawców, bardzo poczytnym autorem i to nie tylko u nas, ale także w świecie Monastynu.

Chwała jest więc na pewno elementem nadającym rozgrywce rumieńców, co by tam o nim nie sądzić, i obserwowanie jak załoga twierdzy nie tylko stara się wytrwać, ale i zachować jakiś moralny kręgosłup jest bardzo ciekawe, zaś sam pomysł na takie moralizowanie w grze planszowej zrealizowany został bardzo dobrze, budząc niejaki skojarzenia z dodatkiem do Battlestar Galactica, w którym takie kwestie także znalazły swoje miejsce.

No ale dość już tego filozofowania! Kluczową kwestią jest to jak się w Strongholda gra. Powiem krótko – znakomicie. Ta produkcja zachwyca. Reguły nie należą do najprostszych i do prawdy nie polecałbym tej gry początkującym, ale zaawansowani stratedzy znajdą tu naprawdę coś dla siebie.



Rozgrywka podzielona jest na tury (dni), z których każda kończy się szturmem. Wcześniej mają miejsce drobiazgowo przygotowania – budujemy maszyny oblężnicze, zastawiamy pułapki, szkolimy wojska, odprawiamy rytuały i tak dalej, podczas jednej rozgrywki nie sposób wykorzystać wszystkich dostępnych dla nas możliwości. I tu ujawnia się kolejny udany element gry – będziemy do niej wracać. Po każdej partii chce się grać jeszcze raz i jeszcze raz, choćby dla rewanżu. Przy tym gra nie męczy. Owszem – przygotowania trochę zajmują (zwłaszcza Obrónczy), ale nie zniechęcają do kolejnej partyjki. Przy tym jeżeli ustalimy jakiś limit czasu na wykonanie poszczególnych faz (radzę to zrobić, bo niektórzy niezdecydowani gracze mogą naprawdę przeciągnąć czas rozgrywki), zamknijemy jedną grę w ciągu dwóch godzin (choć sesje trzygodzinne są także przyjemne). Jako że gra jest młoda zapewne nie posiada jeszcze zbyt licznej rzeszy doświadczonych graczy, ale z czasem na pewno pojawią się i tacy, którzy zdobędą Skanję w pierwszej turze – a jest to jak najbardziej możliwe przy pomysłowej taktyce. Mówiąc krótko – esencją Strongholda jest radość płynąca z gry. Owszem – pod względem mechaniki gra wciąż posiada pewne



niedociągnięcia i mankamenty, ale po pierwsze – to tylko gra i nie da się w niej zawrzeć całej komplikacji rzeczywistego oblężenia, po drugie – po cichu liczę na dodatki, które rozwiną pewne elementy, takie jak możliwość negocjacji (bez utraty punktów Chwały) lub wpływ pogody i morale. Kolejną kwestią jest to, iż Stronghold mógłby być pozbawiony fabuły i nadal grałoby się weń znakomicie! Świat Monastynu to jedynie wężyk na polskich graczy, niepotrzebny – gra broni się sama, jest przy tym całkiem pozbawiona (szata graficzna!) monastynowego klimatu. W moim mniemaniu znakomity system jakim jest Monastyr, nie zyskuje dzięki tej grze. Owszem – Stronghold przyciągnie monastynowych graczy, ale nie ma co liczyć na podobny przepływ w drugą stronę.

Na koniec zostawiłem dość trudną kwestię jaką jest rozgrywka dla trzech i czterech graczy. Niestety – zupełnie się ona nie sprawdza. O ile w rozgrywce na trzy osoby (dwóch Atakujących, jeden Obrońca) Stronghold jeszcze działa, o tyle rozgrywka czteroosobowa (dwóch Najeźdźców, dwóch

Obrońców) to klęska. Przede wszystkim dlatego, że w żadnym z tych trybów gra nie premiuje interakcji – każdy z grających ma swój odcinek murów i już. Twórcy nieśmiało przebąkują w instrukcji o wspólnym planowaniu, ale w istocie sprowadza się to do używania innych taktyk niż nasz sojusznik. W rozgrywce czteroosobowej Obrońcy niemal nie mają szans na zwycięstwo – z tej przyczyny, iż nie mają prawa używać tych akcji i budynków, których używa sojusznik. To najbardziej bijący w potrzebę interakcji zabieg z jakim miałem do czynienia! Dwaj pokłóceni dowódcy mają wspólnie obronić twierdzę przed doskonale dogadującym się wrogiem (bo tak to wygląda) – absurd.

## O agaryjskiej legendzie, która przetrwa wieki

Recenzję tę piszę już po sukcesie Stronghold na targach w Essen – sukcesie, na który Stronghold w pełni zasługuje! Największa polska planszowa produkcja zdecydowanie nie jest produkcją pozbawioną wad, jednak twórcom udało się te wady przykryć kwestiami o wiele, dla mnie przynajmniej, bardziej istotnymi – radością płynącą z rozgrywki i wyzwaniem intelektualnym. Stronghold jest grą strategiczną naprawdę wysokiej klasy i szybko stał się jednym z moich ulubionych tytułów tego gatunku. Teraz należy jedynie liczyć na poprawki w kolejnej edycji i może jakiś użyteczny dodatek



## Rebel Times

rozwijający część elementów rozgrywki. Gra sprawia bowiem wrażenie, zamierzone lub nie, produkcji niedokończonej – jest tu jeszcze trochę do dodania, trochę do rozwinięcia. Co nie zmienia faktu, że jest produkcją naprawdę wysokiej klasy. Portal i Ignacy Trzewiczek postawili wysoką poprzeczkę dla swoich kolejnych produkcji, miejmy nadzieję, że będzie to odpowiednia motywacja do robienia gier jeszcze lepszych, jeszcze ciekawszych. Na razie jednak jest Stronghold i dla innych twórców może być on zaiste twierdzą nie do zdobycia.

*Dziękujemy Wydawnictwu Portal za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.*



### Stronghold

 ok. 120 min.

 10+

 2-4



**Wykonanie** 3.0 /5

**Miodność** 4.5 /5

**Cena** 2.0 /5  
169,95zł

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Niestety – wykonanie Strongholda nie zasługuje na wyższą notę. Gdyby brać pod uwagę tylko wykonanie pudła, kart i żetonów, ocena byłaby znacznie, znacznie wyższa, jednak fatalnie wykonana plansza i brzydkie rysunki na planszy Chwały mocno ocenę obniżyły. Plansza w grze planszowej powinna być tym elementem, któremu poświęcono najwięcej uwagi. Tutaj tak nie jest, stąd przeciętna nota – takie przeoczenie musi być surowo ukarane – a teraz na mury go!

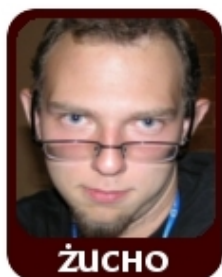
**Miodność:** Co tu dużo mówić, gra jest świetna. Zmuszająca do myślenia, zawierająca elementy tak gospodarowania zasobami jak i taktycznego planowania. Oferuje prawdziwe zatrzęsienie możliwości dla grających, a przy tym jest duża szansa, iż nie odkryjecie wszystkich taktyk, nawet po wielu, wielu rozgrywkach. Jest przy tym szalenie pomysłowa jeśli chodzi o próbę oddania realiów oblężenia. Rewelacja! Minus za słabo wykonaną rozgrywkę wieloosobową – zdecydowanie jest to gra dla dwóch graczy.

**Cena:** Przykro mi takiej grze jak Stronghold wystawiać tak niską notę za Cenę. Niestety – sumienie zabrania mi wystawienia noty wyższej - 169 złotych za tę grę to doprawdy lekka przesada. W relacji do grywalności cena jeszcze jakoś się broni, jednakże gwoździem do trumny jest tutaj wykonanie. Każdy powinien odpowiedzieć w zgodzie z własnym sumieniem czy naprawdę chce wydać 169 złotych na grę planszową, w której to plansza właśnie istotnie uniemożliwia granie (mam cichą nadzieję, że mimo wszystko to tylko przypadek mojego egzemplarza). Reszta elementów jest całkiem na miejscu – kostki i żetony znakomicie spełniają swoje zadanie, nie mogę się jednak oprzeć wrażeniu, że przepłacamy, mocno przepłacamy za to, co otrzymujemy w pudełku. 169 złotych to przesada, bardzo mi przykro - ta twierdza mogła zostać zbudowana mniejszym kosztem.



## Innsmouth Horror

# Widmo nad planszą



ŻUCHO

Arkham Horror jest tytułem, którego chyba żadnemu czytelnikowi Rebel Timesa przedstawiać nie trzeba. Ta świetna kooperacyjna gra przygodowa ze stajni FFG święci triumfy na różnego rodzaju planszówkowych spotkaniach i w konwentowych games roomach, a branżowi recenzenci wychwalają ją w swoich tekstach. Rewelacyjne wykonanie, ciekawe zasady i przede wszystkim niesamowity klimat Mitów Cthulhu, udanie przenoszący atmosferę opowieści Howarda Phillipsa Lovecrafta na planszę – czego chcieć więcej?

Już po kilku partiach naprawdę chce się więcej... grać. A wydawca nie próżnuje i regularnie raczy fanów Arkham Horror kolejnymi dodatkami. Bohater niniejszej recenzji – Innsmouth Horror – jest już szóstym rozszerzeniem do tej gry, w tym trzecim zawierającym nowy element planszy. Literacki pierwowzór AH – proza Lovecrafta, na czele z opowiadaniem „Widmo nad Innsmouth” – zapewnia wielki potencjał dodatkowi opowiadającemu o małym rybackim miasteczku, gdzie natknąć się można na członków kultu Dagona i hybrydy przerażających Istot z Głębin, a bliskość legendarnej Diabelskiej Rafy i starej rafinerii rodu Marshów nie pozwala nielicznym mieszkańcom zapomnieć o czyhającym w morzu zagrożeniu... Czy Innsmouth Horror potencjał ów wykorzystuje? O tym za chwilę.

## Pierwsze wrażenie

Pod względem wykonania Innsmouth prezentuje znany już, wysoki poziom, charakterystyczny dla większości produkcji Fantasy Flight Games i całej linii Arkham Horror. W dużym, wytrzymałym, ozdobionym ciekawym rysunkiem pudełku znajdziemy grubą planszę oraz multum kart i żetonów, jak zwykle ilustrowanych przez etatowych grafików FFG znanych również z gry Call of Cthulhu – najlepiej ilustrowanej kolekcjonerskiej karcianki, jaką znam. Pierwsze wrażenie po otwarciu opakowania z dodatkiem jest wręcz imponujące – wszystkie elementy są bardzo estetyczne, kolorowe (ale bez przesady – trzymają „mroczny” klimat gry), wydrukowane na porządnym, wytrzymałym papierze (karty) lub kartonie (żetony, plansza), a ilustracje, jak zwykle w przypadku Arkham Horror, powalają.

## Co nowego?

Nowości wcale nie jest mało. Poza dużą ilością nowych Przedwiecznych, z którymi można się zmagać, nowych Badaczy, w których wcielić się mogą uczestnicy gry, oraz dwoma Heroldami, Innsmouth Horror przynosi kolejny fragment

planszy (układany nad częścią podstawową) oraz trochę nowych zasad. Szesnastostronicowa instrukcja wyjaśnia je w sposób dokładny i przystępny, choć czasem trzeba ją mocno powertować, żeby znaleźć potrzebną informację. Co ważne, zawiera także wyjaśnienia i nieznaczne zmiany podstawowej mechaniki Arkham Horror oraz zaktualizowane FAQ. Do najważniejszych elementów wprowadzonych w Innsmouth należą:

Deep Ones Rising / Federal Raid Track – kolejny tor na planszy do Arkham Horror, na który trzeba zwracać uwagę, a jednocześnie fenomenalny przykład na skorelowanie mechaniki gry z tłem fabularnym – tutaj oczywiście nawiązanie do słynnego „rajdu na Innsmouth” wspomnianego przez Lovecrafta w „Widmie nad Innsmouth”. Za każdym razem, gdy na planszy powinna się otworzyć brama, a tak się nie dzieje (np. gdy jest zapieczętowana), dodaje się znacznik na torze Istot z Głębin. Jego zapełnienie oznacza natychmiastowe pojawienie się Wielkiego Przedwiecznego. Można temu zapobiec wydając żetony wskazówek i umieszczając je na torze „federalnych”. Jego zapełnienie powoduje interwencję agentów w miasteczku i wyzerowanie obu torów.

Personal stories – osobiste historie bohaterów to nic innego jak dodatkowe „questy” dla postaci, związane z ich historią. Każdy posiada warunek zwycięstwa i porażki, po spełnieniu którego bohater otrzymuje pewne bonusy lub utrudnienia. Ciekawy motyw fabularny i duża korzyść dla ogólnego klimatu rozgrywki, jednak należy pamiętać, że są to tylko zadania poboczne i nie powinny przeszkadzać w osiągnięciu podstawowego celu gry. Warto nadmienić, że każda z dostępnych postaci ma swoją unikalną historię – również te z wersji podstawowej i wcześniejszych dodatków!

Weapon Immunity – nowy rodzaj odporności potworów, niwelujący bonusy do testów walki wynikające z używania broni przez bohaterów.

Ponadto, Innsmouth Horror oferuje rozwiązania znane już z rozszerzeń Dunwich i Kingsport – np. lokacje wodne (aquatic) o specjalnych zasadach ruchu oraz vortexy – wprowadzony po raz pierwszy w Dunwich Horror mechanizm, służący pozbywaniu się potworów z planszy za cenę rosnącego terroru. Oczywiście te reguły, choć obecne w poprzednich dodatkach, nie muszą być znane posiadaczom Innsmouth, którzy nie grali np. w Kingsport Horror, dlatego też szczegółowo wyjaśnia je instrukcja.



## Jak to działa?

Działa, szczerze mówiąc, wyśmienicie, ale z pewnym wyjątkiem. Innsmouth nadaje rozgrywce w Arkham Horror świetny klimat, znacznie urozmaica ją za pomocą osobistych historii i konieczności kontroli toru *Deep Ones Rising*, wprowadza 8 zupełnie nowych Przedwiecznych o unikalnych



mocach i kolejnych 16 bohaterów do wyboru, jednocześnie utrudniając grę, ale w rozsądnym stopniu. Chyba że używamy na raz większej ilości rozszerzeń... Nie jest to wprawdzie zarzut pod adresem Innsmouth konkretnie, tylko całej linii Arkham Horror – ale trzeba przyznać, że granie na raz na więcej niż trzech dodatkach trochę mija się z celem – multum reguł do zapamiętania i pilnowania, a przede wszystkim znaczne podniesienie poziomu trudności samej gry, odbiera sporą część radości z rozgrywki. Trochę poprawiają sytuację karty poziomu trudności z dodatku The Black Goat of the Woods, ale przecież nie wszyscy gracze w AH muszą być jego szczęśliwymi posiadaczami. Cóż, ortodoksyjni fani twórczości Lovecrafta i jego wizji świata mogą atmosferę zaszczucia i beznadziei uznać za specyficzny plus gry, ale chyba jednak większość planszomaniaków siada do stołu po prostu z myślą o wygranej. A przynajmniej lubi mieć na zwycięstwo jakąkolwiek szansę.

## Podsumowanie

Innsmouth Horror to bardzo ciekawa pozycja – z całą pewnością jeden z lepszych dodatków do AH. Kolejny element planszy, trochę nowych zasad, wiele kart, nowi Przedwieczni i bohaterowie graczy, dwóch Heroldów – rewelacja. Ciężko mi wskazać jakiegokolwiek mankamenty Innsmouth, zarówno pod względem wykonania, jak i rozgrywki. Jediną wadą jest tutaj cena – rozumiem, że dobra gra, do tego świetnie wydana, warta jest sporo, ale IH kosztuje jedynie 16 zł mniej niż „podstawka” do Arkham i dokładnie tyle samo co jej polska edycja. Moim zdaniem jest to około 30 zł za dużo w stosunku do tego, co otrzymujemy w pudełku. W końcu Innsmouth nie jest samodzielną grą – chcąc kupić podstawową wersję Arkham Horror razem z tym rozszerzeniem, zapłacimy ponad 350 zł!

Jeśli jednak zdecydujemy się na wyłożenie tych pieniędzy, nie zawiedzimy się. Szósty z kolei dodatek do AH zapewnia godziny świetnej zabawy, jednak należy pamiętać, żeby nie łączyć go ze zbyt dużą ilością innych rozszerzeń. Połączenie czterech czy więcej dodatków, w tym np. dwóch kolejnych plansz, czyni zwycięstwo prawie niemożliwym,

rozmywając przy tym atmosferę rozgrywki i wyrazistość fabuły – następuje po prostu przesyty ciekawych elementów, a na planszy dzieje się zbyt wiele na raz. Natomiast Innsmouth jako osobny dodatek, stosowany jedynie z „podstawką” AH, sprawdzi się świetnie.




## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Standardowy, wysoki poziom, typowy dla całej linii Arkham Horror, jak i gier FFG w ogóle – nie ma się do czego przyczepić. Wytrzymałe elementy, jak zwykle genialne ilustracje – po prostu super!

**Miodność:** Bardzo dobre rozszerzenie – wprowadza sporo nowości, nie ma jednak ich wielkiego natłoku i wszelkie dodatkowe reguły można sobie spokojnie przyswoić. Ogromny plus za *personal stories* oraz dużą ilość Badaczy i Przedwiecznych. Niestety Innsmouth dużo traci przy połączeniu z większą liczbą dodatków, ale to ogólna wada Arkham Horror, a nie tego konkretnego dodatku.

**Cena:** Mogłaby być nieco niższa. Wprawdzie ostatecznie jest do przyjęcia, ale na pewno nie nazwałbym jej atrakcyjną, zwłaszcza w porównaniu z wersją podstawową gry. Dunwich i Kingsport też są nieco tańsze.

### Innsmouth Horror



**120-240**  
min.



**13+**



**1-8**



**Wykonanie**



**4.5**  
/5

**Miodność**



**4.5**  
/5

**Cena**



**2.0**  
/5

**169,95zł**

 [www.wydawnictwoportal.pl](http://www.wydawnictwoportal.pl)

**WITCHCRAFT**  
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB

**NEUROSHIMA**  
Przyłącz się do przygody...

**reklama**

**NEUROSHIMA HEX!**

**BABEL 13**  
MICHAŁ ORACZ  
**NEUROSHIMA HEX!**

**WITCHCRAFT**

**GRY WYKRESZKOWANE**

**ZOMBIAKI**

**SPADAMY!**

**GRAJ TWARDO**

**GRAJ Z GŁOWĄ**

**W NEUROSHIMIE**

**BEZ TAJEMNICZNYCH**

**ANASTA**

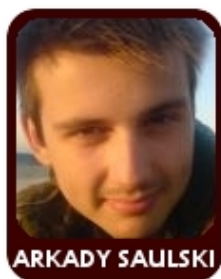
**PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX**





## Warhammer Fantasy Battle: Bitwa o Przełęcz Czaszki

# Czas miecza i topora



ARKADY SAULSKI

- A paskudne to  
piwo, u Was w  
Talabheim! Tfu!  
Widać, że Wy  
ludzie nie znacie  
się na szlachetnej  
sztuce warzenia  
trunku... no cóż, i  
tak wypiję.  
Spragnionym bardzo,  
a jak Wy opowieści

chcecie to nie będę tutaj o suchym pysku  
siedział! Tym bardziej, że wieczór już – zaraz  
bramy zamykają, więc i po nocy uczciwy  
krasnolud nie będzie się po ulicach szwendał. To  
Wam opowiem to i tamto. O wojnach i o bitwach,  
o mordzie i o krwi... i o bitwie na Przełęczu  
Czaszki... Tak – tej bitwie. Czy tam byłem? Szlachetny  
panie – ja tam rękę oddałem! Oko? Nie – oko straciłem  
gdzie indziej. No ale chcecie wiedzieć zapewne jak żeśmy  
łupnia dali zielonym i przełęcz obronili. A to powiem  
Wam, bo to wspaniała historia. Powiem Wam bo naukę z  
tego wyniesiecie i może co nieco w i Waszych bitwach ta  
nauka Wam pomoże. A więc słuchajcie, jak zeszedli zieloni  
na przełęcz, bo chcieli nas unicestwić, bo chcieli naszej  
ziemi. I naszej krwi. I naszych bab! Więc doleżcie mi  
Panie, bo zaraz mi zaschnie w gardle, a opowiedzieć mam  
dużo, doleżcie mi! Aaach... A paskudne to piwo macie, u  
Was w Talabheim!

Warhammer to zjawisko. Jest to bodaj jedyne  
uniwersum, które w kwestii gier ma swoje

przedstawicielstwo we wszystkich możliwych  
mediach. System RPG, gry planszowe, karciane,  
kilka doskonałych gier komputerowych (klasyczny  
Shadow of the Horned Rat oraz Dark Omen, albo  
nowszy, równie dobry Mark of Chaos) no i  
oczywiście – chyba najbardziej znany Warhammer  
Fantasy Battle. Figurkowa gra bitewna będąca  
istnym ewenementem. Nie dlatego, że łączy ona  
fascynujące hobby jakim jest modelarstwo z pasją do  
gier wojennych i strategii. Nie dlatego, że oferuje  
rozgrywkę zarówno prostą w założeniach, ale dającą  
mnóstwo możliwości. Nie dlatego wreszcie, że wiele  
osób nabywa figurki do niej nie po to by grać, ale z  
czystej



kolekcyjnej pasji. Warhammer FB jest  
ewenementem dlatego, że tak wciąga, wsysa,  
fascynuje. Do tego stopnia, że jeżeli choć raz ujrzycie  
piękny komplet figurek, nie przestaniecie o nim  
myśleć.

Czy Warhammer Fantasy Battle jest grą idealną?  
Skądże – lista zarzutów wobec niego może być  
równie długa jak lista jego zalet. Ale nie całości dziś  
się przyjrzymy, bo to temat rzeka, o którym można  
by pisać grube tomy. Dziś będzie krótkie, ale  
mocne uderzenie. Czyste cięcie, rozpoczynające  
pojedynek. Panowie i Damy: oto Bitwa o Przełęcz  
Czaszki.

## Szczęk oręża od samego świtu

*Gales chrząknął, pochylił się w kulbace, zamarł. Nie chciał by jego towarzysze widzieli, że płacze ze strachu. Za chwilę się zacznie, już tak niewiele brakowało. Twierdza była gotowa od wielu dni, gromadzono zapasy od św. Eliasa, kiedy to zwiadowcy wrócili z północy, co sił, by ostrzec przed tym co ujrzeni. Potężna armia wojowników Chaosu zmierzała w ich kierunku. W jakiej sile? Każdy ze zwiadowców twierdził co innego, lecz było ich nie mniej niż osiem tysięcy. Osiem tysięcy! Sigmarze – tak potężnej armii nie widziano od ostatniej wielkiej wojny! A ich twierdza miała być pierwszą, która stawi tej sile czoła. Wróg miał przewagę – siedmiu na jednego. Gales miał dwadzieścia lat, był pierworodnym synem Nathiasa Grunwalda, bohatera ostatniej wojny, zwanego Siwym Psem. Nie chciał zawieść ojca. Siwy Pies był już tylko śliniącym się starcem, po tym jak w trakcie jego ostatniej bitwy oberwał toporem przez hełm. Przyszedł czas na syna. Gales miał być teraz tym, który przynosi chlubę rodzinie. Wraz z regimentem rajtarów, w którym służył, mieli spowołnić natarcie wroga, dać jeszcze trochę czasu na przygotowanie twierdzy. Było ich czterdziestu. Szybkim ruchem otarł łzy, sięgnął po pistolet, odciągnął kurek. Popatrzył przed siebie. Już widzieli pierwsze szyki, zwarte formacje wojowników Chaosu, oraz bezwładne zbieraniny zwykłych barbarzyńców z północy. Ponad tymi wojskami fruwały istne diabły – Furie Chaosu. Gales zobaczył jak horyzont ożył i ruszył ku nim. To już teraz, Sigmarze, nawet nie byłem jeszcze z kobietą, a jak zawiodę ojca... Nie chcę aby bolało... Milion myśli kołatało się po jego głowie. To już teraz. Odwrócił się do towarzyszy, lekko unióśł pistolet i rzekł, jakby rozbawiony:*

*- Założę się, że zabiję najwięcej. Ktoś wchodzi?*

Warhammer Fantasy Battle to figurkowa gra wojenna. Każdy z graczy kontroluje armię reprezentowaną przez wspomniane figurki i stara się pokonać przeciwnika w bitwie. W Warhammerze możemy kontrolować różne armie – Imperium ludzi, straszliwe wojska umarłych Królów Grobowców, silnych Krasnoludów, lub nawet przerażające zastępy Demonów Chaosu. Bitwa o Przełęcz Czaszki jest swoistym zestawem startowym, pozwalającym nam rozegrać wielkie starcie Krasnoludów z Goblinoidami. Wielkie pudło

zawiera wszystkie elementy niezbędne do gry – wzorniki, znaczniki, miarki, kości oraz oczywiście figurki. Tych jest ponad sto. Dodatkowo otrzymujemy niezbędne nam informacje zawarte w dwóch publikacjach. Krótkiej książeczce „Jak zacząć” oraz podręczniku reguł w języku polskim. Wszystko to za cenę 219 złotych (słownie: dwustu dziewiętnastu). Otworzywszy pudełko (pudełko swoją drogą słabe i mało wytrzymałe, ale po wyjęciu elementów i tak będzie nam służyło co najwyżej za ozdobę) mamy poczucie jakbyśmy właśnie dostali w nasze ręce Róg Obfitości!

Jeśli chodzi o same figurki – reprezentują one standard dla Games Workshop. Są bardzo dobre. Nie napiszę, że są świetne, z dwóch powodów: po pierwsze większość z nich jest do siebie bardzo podobna. Nie ma aż takiej swobody przy ich sklejanii, jaką otrzymujemy przy zakupie pojedynczego opakowania. Drugi powód jest mianowicie taki, iż figurki Goblinów są... niebezpieczne. Tak jest – ostre nosy tych figurek mogą nas pokaleczyć, dlatego sugeruję by nie bawić się akurat tymi figurkami z dziećmi. Imponująco wygląda potężny troll dla Goblinów jak również krasnoludzie działo. Te figurki to absolutny majstersztyk. Ciekawostką są figurki tła, jeśli można użyć takiego określenia. Krasnoludzki jeniec, Królewski Mur, czy chram Morka są znakomitymi dodatkami reszty elementów.

A wady? No cóż – ciężko tu się do czegoś przyczepić. Największe zarzuty można mieć wobec pudełka oraz książek, które mogłyby być wydane jednak odrobinę lepiej. Poza tym wykonanie tego zestawu jest wyborne.

Zatrzymajmy się na chwilę przy samych armiach. Dzięki Bitwie o Przełęcz Czaszki otrzymujemy wszystkie niezbędne figurki do rozpoczęcia gry Krasnoludami albo Goblinami. Krasnoludy są dość powolną, ale niezwykle wytrzymałą armią. W defensywie są niemal nie do pokonania, hufce Krasnoludów stojące w zwartym szeregu są prawdziwym stalowym murem (murem, który jednak padnie pod ostrzałem z armat – ot, taka drobna rada taktyczna), ponadto ich formacje Gromowładnych, czyli mówiąc po ludzku – arkebuzerów, są doskonałymi oddziałami



strzeleckimi. Salwa z ich broni jest w stanie znacząco utrudnić (a przy odrobinie szczęścia nawet załamać) wrogą szarżę. Przy grze Krasnoludami szczególnie polecam więc wykorzystanie taktyki już sprawdzonej przez wojska Charles'a de Lannoya (a nie Franciszka, jak błędnie napisałem kilka miesięcy temu w polemice, *Mea Culpa*) z bitwy pod Pawią w 1525 roku - zainteresowanych odsyłam do źródeł. Z kolei Gobliny są armią niezwykle szybką, o wiele bardziej nastawioną na atak niż brodate pokurcze. Grając Goblinaми będziecie więc wykonywać szybkie ataki i odskoki, szarpać flanki i toczyć wojnę manewrową. Największą wadą Goblinów jest jednak ich tchórzostwo - tak jest, nie raz Twoje zielone regimenty będą się załamywały pod atakami wroga, pamiętaj więc by nigdy nie tracić inicjatywy - wróg musi grać na Twoich zasadach.

A swoją drogą, jeśli już przy zasadach jesteśmy. Powiem szczerze, że w pierw byłem z lekka przerażony widząc tabelki pełne cyferek, opisujących poszczególne formacje. Pierwsze wrażenie nie mogło być w tym przypadku bardziej mylne! Reguły Warhammera Fantasy Battle są, no może nie banalne, ale bardzo proste. Każdy typ wojsk jest rozpisany na kilka statystyk, determinujących jak daleko jest w stanie się poruszyć w czasie tury, jak potężny jest jego atak i tak dalej, jak również zasady specjalne dla bohaterów i innych potężnych formacji. Owszem - można krytykować Warhammera za to, że nie oddaje wszystkich niuansów związanych z wojaczką późno średniowieczną (a właściwie quasi - późnośredniowieczną), ale byłoby to doprawdy doszukiwanie się dziury w całym. Warhammer pozwala przeprowadzać wszelkie manewry wojenne - ataki z flank, odwodami, ostrzał z armat, frontalne, potężne szarże konnicy, jak również te mniej realistyczne, jak ataki zaklęciami lub manewry potężnymi trollami lub gigantami. Pod tym względem Bitwa o Przełęcz Czaszki nie oferuje jednak pełni wrażeń. Dysponując jedną armatą nie

będziemy w stanie osłabić zbyt mocno defensywę naszego nieprzyjaciela, zaś szarże konnicą odpadają z jednej prostej przyczyny - żadna z armii w zestawie nie dysponuje ciężką, rycerską konnicą (goblińscy jeźdźcy pajaków nadają się jedynie do szarpania flank). Sytuację ratuje kilka scenariuszy, które otrzymujemy w zestawie. Jeżeli więc jesteście na dodatek w stanie wymyślić kilka własnych, ciągle toczenie bitew długo Wam się nie znudzi.

## ...i krakanie wron, późnym wieczorem

Bitwę o Przełęcz Czaszki można rozpatrywać dwójako. Można o niej myśleć jako o początku wspaniałego hobby jakim jest figurkowy

Warhammer - w zestawie wszak

otrzymujemy dwie kompletne armie, nie musimy więc w sumie dokupować nic więcej, lub jako pojedynczą grę, w którą pogramy, ot tak - z przyjaciółmi w niedzielę. Tym

bardziej, że cena jest

bardziej niż kusząca

(skompletowanie tych armii oddzielnie kosztowałoby nas, to nie żart, około 900 złotych, słownie - dziewięćset). Największym bodaj mankamentem tego zestawu jest to, że oferuje on właśnie te armie, które oferuje. Niestety - każdy, kto chce grać inną armią, musi kupować figurki oddzielnie, a to już oznacza bardzo duże koszty. Moim małym marzeniem jest by kolejna edycja Warhammera Fantasy Battle oferowała kilka starterów z różnymi armiami. Niestety - sądzę, że tego raczej nie dożyję. Innym mankamentem z pewnością jest fakt braku podręczników źródłowych dla obu armii dostępnych w tym zestawie - musimy je również kupić oddzielnie, choć nie są one już tak niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki.

Mimo to Bitwę należy ocenić wysoko. Rzadko się zdarza by relacja grywalności, jakości wydania i



## Rebel Times

ceny tak doskonale ze sobą współgrały. Jeżeli więc chcesz rozpocząć swoją przygodę z bitewnym Warhammerem, a przy tym chciałbyś grać Goblinami lub Krasnoludami – nie zastanawiaj się dłużej – Bitwa o Przełęcz Czaszki jest dla Ciebie!

*Cofali się, na bogów, cofali się! Kradus nie mógł uwierzyć. Salwa za salwą jego muszkietery ostrzeliwali bestie w wąwozie pod nimi, gdy zabrakło kul rzucali kamieniami i kłodami, wszystkim co było pod ręką. Teraz bestie cofały się, tratowały nawzajem, chcąc za wszelką cenę uciec z tego miejsca. Do nieba dolatywał zwierzęcy skowyt. Nie był to jednak ryk bestii, lecz jęki tych z ludzi Kradusa, którzy spadli do wąwozu, w szpony potworów i teraz konali, poranieni, pogryzieni przez wybryki natury. Dla Kradusa nie był to jednak krzyk rozpacz, lecz krzyk zwycięstwa, który unosił się do niebios, gdy ucichły odgłosy walki. Byłaby z tego wspaniała opowieść, pomyślał, jedna z wielu wspaniałych opowieści...*



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wykonanie to standard Games Workshop – elementy są wysokiej jakości, gotowe do sklejenia i malowania. Razić mogą jedynie słabo wydane książki, obecne w zestawie, oraz fakt, że figurki nie dają nam aż takiego spektrum swobody przy sklejanu ich według naszych własnych pomysłów, ale cóż – nie można mieć wszystkiego, a doświadczony modelarz poradzi sobie i z tym mankamentem.

**Miodność:** Co tu dużo mówić – to Warhammer Fantasy Battle – doskonała gra wojenna. Zasady są przejrzyste i nieskomplikowane, a dające za to mnóstwo możliwości. Ponadto są bardzo łatwe do przyswojenia, także do gry można zasiąść szybko i bezboleśnie. Jeśli więc ktoś chce grać akurat Goblinami albo Krasnoludami, w zestawie otrzymuje wszystko co jest do tego potrzebne.

**Cena:** Za dwie armie, reguły do gry i wzorniki musimy zapłacić 219 złotych. Wszelki komentarz jest tu zbędny. Dodam jedynie, iż kompletowanie którejs z dostępnych w zestawie armii oddzielnie kosztowałoby nas czterokrotnie więcej. Cena jest więc okazjna.

### Bitwa o Przełęcz Czaszki

 ok. 180 min.

 12+

 2



**Wykonanie**

4.5/5

**Miodność**

4.5/5

**Cena**

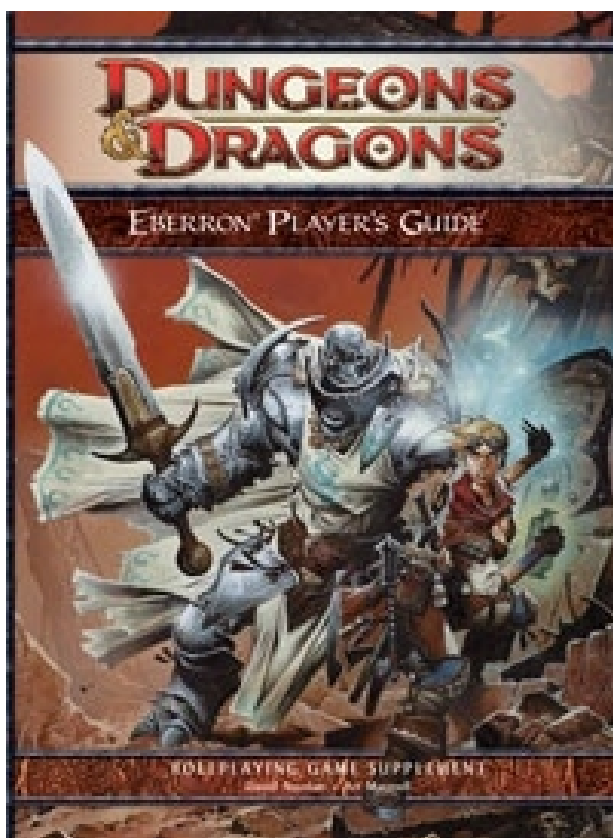
4.0/5

219,00zł



## Eberron: Player's Guide

# Wyciskamy soki z settingu



W zeszłym miesiącu na łamach Rebel Timesa przyglądałem się Eberron Campaign Guide do czwartej edycji Dungeons & Dragons.

Pewnym zaskoczeniem okazał się wtedy dla mnie fakt, że ECG tworzy nierozłączną całość z czwartoedycyjnym

podręcznikiem gracza do tego settingu. W edycji trzeciej Player's Guide to Eberron był dodatkiem zupełnie opcjonalnym. Pojawił się w linii wydawniczej pod sam jej koniec i zawierał głównie

opis świata skrócony i przereklamowany tak, by nie zdradzać czytającym go graczom co ważniejszych tajemnic. Jego przydatność była ograniczona – prowadzącym nie dawał praktycznie nic, a graczom... cóż, niewielu graczy zadaje sobie trud zaznajomienia się ze światem gry przed pierwszą sesją. Otwierając Eberron Player's Guide do czwartej edycji byłem nastawiony sceptycznie.

Ogólnie rzecz biorąc czwarta edycja D&D znacznie różni się od trzeciej – tak jest też i w przypadku tego suplementu. Jest on bowiem przydatny zarówno dla prowadzących, jak i graczy. Ci pierwsi właśnie od niego powinni zacząć swą przygodę z settingiem – czytając pierwszy rozdział, w którym znajdziemy ogólny opis świata i klimatu gry. Dla tych drugich przygotowano zaś treść mechaniczną (nowe rasy, klasy, atuty, ekwipunek) a także, a może przede wszystkim, całą gamę pomysłów na mocno zakorzenione w settingu postaci. Udało się przy tym zminimalizować powtarzanie materiału z podręcznika dla prowadzących, co było największym minusem starego PGtE. A zatem pierwsza kwestia – przydatność podręcznika – wychodzi dla EPG na plus.

Założeniem koncepcyjnym Eberrona było – wszystko co mieści się w D&D ma swoje miejsce w Eberronie. Czwarta edycja pozwoliła sprawdzić, jak to założenie sprawdza się w praktyce. Trzeba było zupełnie przygodowego Eberrona opisać w perspektywie koncepcji znanej z Dungeon Master's Guide – Points of Light (zgodnie z którą w dedekowym świecie cywilizacja stanowi tylko punkty światła na mapie spowitej przez czerni zagrożeń, niebezpieczeństw i ponurej przeszłości). Trzeba też było wkomponować w świat rasy, których w trzeciej edycji nie było (dragonborn, eladrin, tiefling, ale też deva, goliat). Wyszło to niezłe. Eberron ma potencjał dla dark fantasy i ten potencjał przebija się przez strony pierwszego rozdziału – Life in Eberron – wprowadzenia do świata gry, którego zabrakło w Campaign Guide. Jednocześnie poszerzenie perspektywy z jakiej spoglądamy na świat gry o pozostałe kontynenty (a nie tylko jeden, centralny, zwany Khorvaire) oraz o

wydarzenia z przeszłości świata (poprzednie ery, kiedy panowały w nim inne, nieludzkie rasy) pozwoliło bez większych zgrzytów wygospodarować w Eberronie trochę miejsca dla dotychczas niespotykanych w nim ras. Druga podstawowa kwestia – kompatybilność settingu z czwartym D&D – także na plus.

Zatrzymajmy się chwilę przy dostępnych rasach. Znani z Monster Manuala warforged i changelingi doczekali się opisu w formacie przeznaczonym dla graczy. Warforged są ikoniczną rasą settingu (drugi raz trafili zresztą na okładkę) – maszyny stworzone przez zaklinaczy domu Cannith na potrzeby Ostatniej Wojny, po jej zakończeniu poszukują swego miejsca w świecie. Łatwo będzie użyć takiej postaci w praktycznie dowolnej kampanii, a zdolności klasowe zapewne przypadną wielu graczom do gustu (bonusy do budowy i siły, brak potrzeby snu i moc rasowa pozwalająca otrzymać tymczasowe punkty wytrzymałości). Od zawsze mam wątpliwości co do changelingów. Rasa, która może przybierać kształt dowolnego humanoida, kusi, by stworzyć postać o nietypowych, obcych normalnemu człowiekowi, zwyczajach. Wydaje mi się jednak, że w praktyce sesyjnej, zwłaszcza przy specyfice czwartych D&D, gdzie się ta interesująca część postaci zgubi, trudno będzie odegrać ją na sesjach. Autorzy podręcznika widocznie nie interesują się takimi niuansami – w ich wizji changelingi wyglądają jak emo kosmici – szare humanoidy w skórzanych ciuchach, z oczami obmalowanymi czarną kredką i fryzurami a'la David Bowie z czasów Ziggy Stardust and Spiders from Mars. Ich zdolność rasowa pozwala zmylić przeciwnika (i zyskać przeciw niemu combat advantage), a bonusy do atrybutów trafiają do Charyzmy i Zręczności lub Inteligencji. Wreszcie kalashtarowie – trzecia nowa rasa, nie opisywana we wcześniejszych podręcznikach do czwartej edycji. Są oni potomkami mnichów z odległej krainy, którzy przed wiekami zawarli pakt z duchami uciekającymi z opanowanej przez demony krainy snów (znane jako quori). Podobnie jak changelingi wydają mi się problematyczni jeżeli chodzi o wykorzystanie na sesjach. Chodzi o to, że ich dawni przeciwnicy nie

odpuścili i każdy kalashtar prędzej czy później będzie musiał stawić czoła im lub ich agentom. W efekcie świetnie nadadzą się do kampanii, w której centrum znajdują się intrygi złych quori (a więc też takiej, w której bohaterowie prawdopodobnie opuszczą tereny Khorvaire i udadzą się na inny kontynent – do Sarlony), ale może się nimi grać trochę nienaturalnie w zwyczajnej kampanii bez psioników. Ich moc rasowa pozwala całej drużynie otrzymać premie do rzutów obronnych na Wolę; potrafią posługiwać się telepatią, a bonusy dostają do Roztropności i Charyzmy.

Z pozostałych ras najłatwiej było wprowadzić do Eberrona dragonbornów – w końcu Smocza Przepowiednia jest jednym z ważniejszych elementów świata, a kontynent Argonessen, gdzie smoki rządzą, nigdy nie został zbyt dokładnie opisany. Podoba mi się też historia eladrinów i ich widmowych miast, które od czasu do czasu łączyły sferę Feywild z Eberronem. Podręcznik wiąże pojawienie się eberronowych elfów z podbojem jednego z eladriańskich miast przez giganty, dawno temu (elfy są zatem potomkami zniewolonych eladrinów). W bliższej przeszłości w dniu, kiedy magiczny kataklizm zniszczył Cyrę i zakończył Ostatnią Wojnę, najważniejsze z eladriańskich miast znajdowało się akurat na cyrańskim terytorium – w efekcie eladriańskie miasta zostały uwiecznione w „naszym” świecie i rasa ta musiała znaleźć swoje miejsce w świecie, w którym dotychczas była tylko gościem. Tiefilingi dostały swoją typową historię o ludzkim imperium, które paktowało z demonami (za morzem, w Sarlonie). Błąd wypadają za to goliaci oraz deva (z Player's Guide II), chociaż i oni uczepili się jakiegoś fragmentu historii świata i nie dryfują zupełnie bez celu. Podręcznik opisuje też jaką rolę w świecie grają rasy potworów takie jak gnolle, minotaury, gobliny i orki – nie trzeba wiele wysiłku, by wymyślić sensownego, wywodzącego się z nich bohatera gracza.

Ze stu sześćdziesięciu stron podręcznika połowa przypada na mechanikę. Mowa tu o dwóch rozdziałach: Classes oraz Character options. EPG



wprowadza jedną klasę podstawową - artificera. Artificer potrafi zaklinać moc w przedmioty magiczne, tworzyć leczące mikstury oraz przyzywać istoty, które będą dla niego walczyć - jego moce są dość różnorodne. W drużynie będzie pełnić rolę lidera oraz (w drugiej kolejności) kontrolera. Prócz niego w podręczniku znalazło się dziewięć ogólnych paragon paths (w tym dwie dla artificerów i po jednej dla warforged, changelingów i kalashtarów), z których najciekawszą wydaje mi się self-forged: osobnik, który chce przemienić się i zostać warforged (pierwszym krokiem jest zamontowanie potężnego, mechanicznego ramienia). Do tych dziewięciu dodajmy następane trzynaście, po jednej paragon path dla każdego Domu Smoczego Znamienia (Dragonmarked House) - z nich z kolei najbardziej przypadł mi do gustu Ghorad'din domu Kundarak - członek specjalnego cechu złodziei, który ma za zadanie testować zabezpieczenia krasnoludzkich banków i odzyskiwać skradzione z nich precjoza. Cztery proponowane przez podręcznik nowe epic destinies to: Bohater Przepowiedni (Champion of Prophecy; realizuje fragment Smoczej Przepowiedni), Bohater Wydziedziczonych (Dispossessed Champion; pozwoli znaleźć miejsce w świecie ludowi, który teraz go nie ma - warforged, Cyranom, tieflingom), Zbawca Pogorzelska (Mourning Saviour; który pozwoli odczynić katastrofę, która stworzyła Mournland - Pogorzelsko) oraz Wzniosły Płomień (Sublime Flame; który wypełni wolę praworządnego Kościoła Srebrnego Płomienia - Church of the Silver Flame).

Zawarte w podręczniku atuty uzupełniają opisy religii i ras o odpowiednie moce mechaniczne. Warforged dostaną więc swoje komponenty, a artificerzy będą mogli specjalizować się w którejś ze swoich mocy. Najważniejszą zmianą względem poprzedniej edycji jest podejście do Smoczych Znamion (Dragonmarks). Teraz mogą się one okazjonalnie manifestować u osób, które nie są członkami danego rodu, a ich główną mocą jest zawsze automatyczny dostęp do określonych rytuałów. Nie mają też poziomów, jak to było w poprzedniej edycji. W podręczniku znalazło się też miejsce na nowy ekwipunek (po kilka nietypowych przedmiotów - jak papiery identyfikacyjne - oraz

broni typu halflński bumerang), nowe mikstury alchemiczne (bomby, zasłony dymne, trucizny) i przedmioty magiczne (symbole bóstw, totemy druidyczne, różdżki, wspomniane komponenty dla warforged) - wszystko poprawne, choć nie budzące większych emocji. Sporym zawodem są tylko rytuały. W świecie, który tętni magią, można by się spodziewać kilku naprawdę ciekawych uroków - niestety te opisane w podręczniku albo koncentrują się na ukrywaniu czegoś (blokada podśluchów, ukrycie Smoczgo Znamienia, iluzja zmieniająca rasę postaci), albo są po prostu nieprzemysłane. Spirit Idol, który pozwala zakonserwować ciało zmarłego i zadawać mu później pytania, powinien mieć niebagatelny wpływ na świat gry, a Fluid Funds, które pozwala przemienić klejnoty/skarby/srebrne monety na ich równowartość w złocie, sprawił, że przetarłem ze zdziwienia oczy w trakcie lektury. Litości - jestem gotów zaakceptować takie chwytły na poziomie metagry (gracze wybierają jakie przedmioty magiczne ich postaci napotkają w trakcie przygód), ale nie w świecie gry, do diaska!

Ostatnią częścią podręcznika jest opis świata. I tutaj niespodzianka - nie ma bezmyślnego przenoszenia treści z ECG. Opisy krain składają się z wprowadzenia, spisu tego, co każdy o nich wie, krótkiego wyliczenia ważniejszych miejsc i pomysłów na bohaterów gry. Eberron Player's Guide w bardzo sprawny sposób wyciska to co najważniejsze z podręcznika dla prowadzącego i skupia się na tym, co potrzebuje gracz, by stworzyć swoją postać i umiejscowić ją w świecie. Każdy pomysł na postać ma także kilka zdań z poradami odnośnie odgrywania. Przydatna rzecz, także dla prowadzących, którym brakowałoby pomysłów na wyróżniających się bohaterów niezależnych. Tak samo jak w ECG krainy i pochodzenia pogrupowano na trzy części - pięć najważniejszych nacji, potem cała reszta państw Khorvaire, a na deser pozostałe kontynenty oraz... pochodzenia związane z Domami Smoczego Znamienia (które, jak widać, nie jeden raz są w tym podręczniku traktowane wyjątkowo).

Jako całość Eberron Player's Guide prezentuje się nad wyraz przyzwoicie. Brak tu informacji zbędnych, zawarto zaś wszystko, co graczowi

potrzebne, by wciągnąć się w ten nader interesujący setting. Treści towarzyszy oprawa, do jakiej jesteśmy przyzwyczajeni – pełen kolor, dobry papier, liczne ilustracje, twarda okładka. Można psioczyć na sporą cenę kompletu ECG + EPG, ale nie sposób odmówić Wizardsom sensowności koncepcji rozbitcia informacji na dwa tomy. Brak tu może jakiejś większej wnikliwości w budowie settingu, ale każdy, kto stawia przede wszystkim na wartką akcję w efektownych dekoracjach, powinien w Eberronie odnaleźć swój ulubiony setting do nowego D&D.



### Eberron: Player's Guide

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:  
**160 / twarda**

linia wydawnicza:  
**Dungeons&Dragons**



**Wykonanie** 4.0 / 5

**Miodność** 4.0 / 5

**Cena** 3.0 / 5  
**79,95zł**

### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wszystko, do czego przyzwyczaili nas czwarte D&D – twarda oprawa, pełen kolor, dobry papier, przyzwoite ilustracje.

**Miodność:** Dość informacji, by wyrobić sobie opinię o świecie i wymyślić bez trudu tuzin pasujących nam konceptów postaci. A do tego dość mechaniki, by to wszystko ubrać w cyferki.

**Cena:** Z perspektywy gracza kupującego ten jeden podręcznik cena nie jest najniższa, ale jest do przyjęcia.

## Dungeon Delve

# Jeszcze więcej lochów



RAFAL CHOLEWA

Nietrudno zauważyć, że od pewnego czasu nie mogę oderwać się od czwartej edycji „Lochów i smoków”. Duża w tym zasługa zakończonych już jakiś czas temu wakacji, podczas których szukałem nowych inspiracji, pomysłów i rozwiązań, dzięki którym mógłbym urozmaicić

prowadzone przeze mnie sesje. Poszukiwania te w końcu doprowadziły mnie do podręcznika „Dungeon Delve”, będącego kolejną pozycją mającą ułatwić życie Mistrzowi Podziemi. Muszę przyznać, że podręcznik ten wyróżnia się spośród często schematycznych, wypełnionych lochami przygód publikowanych przez Wizardów, co postaram się w najbliższych akapitach pokazać.

## Krótko o wykonaniu

Podręcznik został przygotowany na wysokim poziomie tak jak i cała linia reprezentująca czwartą edycję (twarda oprawa, kredowy papier, klimatyczne grafiki). Jeżeli chodzi o te ostatnie, to uwagę zwraca przede wszystkim świetna ilustracja zdobiąca okładkę.

Jako ciekawostkę dodam, iż grafika ta planowo miała znaleźć się na okładce Podręcznika Gracza. Finalne, wizualne wrażenia wynikające z lektury nieco osłabia fakt, że w zasadzie tylko na pierwszych stronach podręcznika możemy znaleźć grafiki. W dalszej jego części ustępują one miejsca mapkom bitewnym, które zostały zaprezentowane



w sposób bardzo czytelny. Tym samym widać, że autorzy postawili na funkcjonalność.

## Ogólnie o podręczniku

„Dungeon Delve” to po prostu zbiór gotowych mini-lochów jako lokacji, a także spotkań czekających w nich na graczy. Każdy loch barwnie przybliży nam krótki opis samego miejsca, a także specyficznego panującego w nim klimatu. Ponadto wspomnianym opisom towarzyszą wskazówki, które mają pomóc nam wpleść dany pomysł w naszą przygodę. Całość oczywiście przedstawia odpowiednia mapa. Warto nadmienić, że miejsca te, mimo iż znajdują się pod ziemią, są bardzo zróżnicowane. Znajdziemy tu od rozpadających się wieży, wypełnionych po brzegi goblinami, po zapomniane i tajemnicze grobowce rodziny królewskiej Tiefingów.

możemy po prostu otworzyć podręcznik na losowej stronie i wrzucić z marszu proponowane rozwiązanie, gdyż wszystkie potrzebne informacje znajdujemy w jednym miejscu. „Monster Manual” jest tu całkowicie zbędny, gdyż przy każdym lochu znajdziemy statystyki wszystkich stworzeń, które w nim występują. Inną sprawą są rozwiązania taktyczne. Pomysły dotyczące tego aspektu „encounterów” są naprawdę bardzo ciekawe i wykorzystują w zasadzie wszystko, co w danej lokacji możemy znaleźć (zarówno ukształtowanie terenu, poszczególne obiekty, a także specjalne zdolności stworów). Sama taktyka również jest zróżnicowana. Czasem bywa bardzo prosta (atak najbliższej osoby), czasem bardziej wyrafinowana (np. ukryty mag uaktywnia ogniste pułapki gdy przynajmniej trzy osoby znajdują się w zasięgu).

Opis każdego pomieszczenia zawiera również "read aloud text", czyli kilka linijek tekstu, który należy przeczytać graczom w celu zbudowania odpowiedniego nastroju.



Spotkania kończące się szczęliem oręża dostosowane są do drużyny złożonej z pięciu śmiałków na danym poziomie. W wypadku mniejszych drużyn zmuszeni jesteśmy poświęcić chwilę na skalowanie stopnia trudności wyzwań (zabieramy potwory lub wybieramy loch przeznaczony dla graczy niższego poziomu). Dokładny poradnik informujący nas jak tego dokonać znajduje się na samym początku podręcznika. Owe skalowanie wymaga od Mistrza Gry pewnego obeznania z systemem. Osobiście zazwyczaj skaluję spotkania do drużyn 3-4 osobowych. Nie jest to zbyt

W prezentacji poszczególnych obszarów nie brakuje oczywiście uwag dotyczących taktycznej strony spotkania. Największą zaletą owych propozycji jest ich kompleksowość. Dzięki niej

czasochłonne zajęcie, aczkolwiek zasady obniżania trudności, opisane w podręczniku, nie zawsze się sprawdzają, co prowadzi do obniżenia grywalności poszczególnych potyczek (stają się one wyraźnie za słabe lub wręcz przeciwnie).

## Nowinki

Rozwiązaniem wyróżniającym „Dungeon delve” od innych tego typu podręczników jest fakt, iż mapy bitewne w nim zaprezentowane przeznaczone są do budowy za pomocą dungeon tilesów (tekturowych kafelków odzwierciedlających rodzaj terenu lub poszczególne obiekty). Koniec z rysowaniem mapek na sesji, koniec z ładnie wyglądającymi, lecz bardzo trudnymi do odwzorowania mapkami z oficjalnych przygód! Teraz bezproblemowo możemy budować lokacje za pomocą elementów tworzonych w tym konkretnym celu.

Każdy loch przedstawiany jest na czterech mapkach: jednej ogólnej, ukazującej jego całkowitą przestrzeń, oraz trzech szczegółowych, poświęconych poszczególnym spotkaniom, zawierających rozmieszczenie potworów i pułapek. W tym miejscu muszę niestety zwrócić uwagę na brak dodatkowych oznaczeń (np. strzałek oznaczających pole na którym dany efekt ma miejsce). Obecny przekaz wygląda mniej więcej tak: "gdy postać podejrze do niebieskiego filaru nekrotycznej energii otrzyma X obrażeń" - do nas pozostaje rozszyfrowanie, o którego tilesa chodzi autorom odnoszącym się do niebieskiego filaru. Nie jest to zwykle zbyt trudne, jednak czasami mylące. Nie zmienia to jednak faktu, że pomysł z wykorzystaniem konkretnych zestawów tilesów wydaje się być trafiony. „Dungeon Delve” korzysta z 5 setów tych elementów (“Halls of Giant Kings”, “Fane of Forgotten Gods”, “Caves of Carnage”, “Dire Tombs”, “Streets of Shadow”). Niestety sporym problemem jest dostępność tych zestawów (za wyjątkiem „Caves of Carnage”, które są dość nowym produktem). Przykładowo „Hall of Giant Kings” jest produktem którego nakład się już wyczerpał i można go dostać praktycznie wyłącznie na rynku wtórnym. Pociuszający jest fakt, iż Czarodziej z Wybrzeża planują wydać „Dungeron Master Tile - Master Set”, który będzie zawierał "Core Tilesy".

Minusem jest fakt, iż do budowy niektóre lochów potrzebne są dwa te same sety tilesów. Moim zdaniem jest to zagranie nieeleganckie narażające potencjalnego Mistrza Gry na dodatkowe koszty.

Przełóżając lokacje warto zwrócić uwagę na ramki, które zawierają wskazówki dotyczące prowadzenia (np. co zrobić gdy spotkanie staje się zbyt trudne). Pomagają one zrozumieć jak odnawiają się moce potworów, doradzają jak rozegrać spotkanie, w którym jest kilkanaście minionów, czy też jak przybliżyć wizerunek i charakter potworów. Ponadto znajdziemy wśród nich przypomnienia w stylu „pamiętaj, jak stwór użyje mocy X to co rundę dzieje się Y” - przydatna rzecz. Autorzy podkreślili tym samym wiele istotnych kwestii.

Jeżeli ktoś chciałby zastosować oryginalne figurki D&D to prowadzenie niektórych delve będzie bardzo kosztowne. Wynika to z różnorodności stworzeń zamieszkujących nasze lochy. Ponadto w jednym spotkaniu pojawią się czasami np. dwa czerwone smoki, które są drogimi, jak na polskie warunki, figurkami. Osobiście często dopasowuję wygląd potworów do figurek które mam, a statystyki biorę z podręcznika.

## Lochy

Poszczególne lochy mają różnych autorów. Z tego względu są też mocno zróżnicowane. Niektóre obstawione są od góry do dołu pułapkami, a przeprawa przez inne wymaga pokonania skill challenge, jeszcze inne bardzo dobrze dopasowują teren do stworów pod względem taktycznym. Większość, z trzydziestu przygotowanych lochów, jest naprawdę świetnie przygotowana. Szczególne wrażenie zrobił na mnie „Broken Tower” (2 poziom). W jego drugiej części gracze zdobywają tytułową wieżę, pokonując jej kolejne kondygnacje. Na jednym z poziomów środkowa część podłogi zapada się gdy tylko ktoś na nią wejdzie - w tym czasie gobliny z ukrycia zasypują graczy deszczem strzał i pocisków magicznych. W praktyce wygląda to niesamowicie. Oczywiście pośród nich znajdą się i takie, które są najzwyczajniej słabe - osobiście nie przypadł do gustu zwłaszcza „Temple of Zealots” (6 poziom). Rzecz dzieje w częściowo zalanej świątyni znajdującej się na bagnie. Plansza wygląda jak szachownica (mamy na niej jaśniejsze i ciemniejsze pola przedstawiające błotnistą podłogę). Autor stwierdził iż ciemniejsze pola to trudny teren, który



ogranicza możliwości poruszania się, a jasne nie. Potwory unikają ciemnych pól gdyż wiedzą iż to trudny teren, gracze natomiast takiej wiedzy nie posiadają, co miało zrównoważyć nieco słabszych przeciwników, których te stworzenia reprezentują. Jednak wystarczy, że jeden gracz wejdzie na ciemniejszy teren i wszystko staje się jasne. Na szczęście przerobienie tego spotkania na bardziej wyważone nie jest trudne, wystarczy tylko dodać trochę dodatkowych stworzeń.

## Podsumowanie

„Dungeon Delve” jest produktem bardzo użytecznym dla każdego Mistrza Gry. Podręcznik pozwala oszczędzić dużo czasu i pracy przy tworzeniu własnych przygód, poprzez stosowanie w nich gotowych, zróżnicowanych „encounterów”, których modułowość pozwala na łatwe dostosowanie ich do potrzeb kampanii. W sumie najtrudniejsze mamy za sobą (przygotowanie dobrych, zrównoważonych walk).

Spotkania zostały przygotowane bardzo dokładnie, dzięki czemu nawet niedoświadczony prowadzący łatwo się w nich odnajdzie. Ponadto pierwszy rozdział zawiera propozycję prowadzenia gry a'la Descent - rywalizacja, prowadzący przeciwko bohaterom. Mistrz Gry ma prowadzić rozgrywkę tak, aby jak najbardziej zaszkodzić graczom (czytaj: zabić ich), oczywiście bez łamania zasad. Celem graczy jest wyjście z opresji cało. Pomysł bardzo ciekawy. Inną metodą, proponowaną przez podręcznik, jest improwizacja. Nie masz czasu na przygotowywanie sesji, a masz dziś prowadzić? Nie ma problemu, wybierasz odpowiedni loch, czytasz raz i jesteś gotowy. Jeżeli twoja grupa lubi prosty styl gry, będą zachwyceni. Bardziej wymagające grupy będą oczywiście wymagały więcej pracy ze strony MG - fabuła, zwroty akcji itd. W każdym wypadku, najbardziej żmudna część roboty jest wykonana za ciebie, w dodatku wzorowo (poza kilkoma potknięciami).

Podręcznik uważam za zdecydowanie bardziej użyteczny niż np. gotowe przygody Wizardów.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wysoki poziom znany z poprzednich podręczników. Mały minus za niewielką ilość ilustracji. Kompleksowa i bardzo przejrzysta budowa podręcznika oraz przyjazna prezentacja informacji.

**Miodność:** Podręcznik należy zdecydowanie do czołówki materiałów przeznaczonych dla Mistrza Gry. Różnorodne i bardzo ciekawe pomysły, w połączeniu z ich czytelnym przekazem, sprawiają, że szybko i przyjemnie można przygotować się do sesji. Pomysły łatwo można zaadoptować niemal do każdej przygody. Oczywiście zdarzają się pewne potknięcia (słabsze lochy, nie w każdym przypadku sprawdzające się zasady skalowania spotkań), jednak są to jedynie z rzadka występujące wyjątki.

**Cena:** Cena jest na standardowym poziomie, odpowiadającym pozostałym podręcznikom do czwartej edycji D&D (dość wysoka). „Dungeon delve” jest na pewno bardzo użyteczny, jednak biorąc pod uwagę tylko i wyłącznie koszty jakie musimy ponieść, to zawartość wydają się być jednak trochę zbyt uboga (30 lokacji).

### Dungeon Delve

**opis świata - mechanika**

ilość stron / oprawa:  
**192 / twarda**

**linia wydawnicza:**  
**Dungeons&Dragons**



**Wykonanie**

**5.0** /5

**Miodność**

**4.0** /5

**Cena**

**4.0** /5

**79,95zł**

## De Profundis

# Otwórz wrota dla Otchłani



Witaj!

Proszę, nie wyrzucaj tego listu przed przeczytaniem. Wiem, że milczałem długi czas i nie odpisywałem na Twoją korespondencję i nie znajduję dla siebie usprawiedliwienia – *mea maxima culpa*. Z całego serca Cię przepraszam i mam nadzieję, że odnajdziesz w swym sumieniu tę odrobinę miłosierdzia, niezbędną, aby mi wybaczyć. Mam też nadzieję, że przeczytasz ten list w całości nim go wyrzucisz. Naprawdę, to bardzo ważne nie tylko dla mnie.

Piszę, bo nie wiem już do kogo zwrócić się z tą sprawą. Pytałem różnych ludzi, ale nikt nie był w stanie mi pomóc. Myślę, że Ty także dołączysz do tego grona, jednakże do Ciebie piszę w innym celu.

Chciałbym Cię przestrzec. Przed czymś bardzo złudnym, czymś co przyjęło nieszkodliwą formę, czymś co udaje rzecz, którą nie jest. Przed pewną... broszurą, książeczką tudzież dziennikiem – bo to coś na miano księgi nie zasługuje.

Niepozorna książeczka, poręczna, w miękkiej oprawie, ze szczątkowymi ilustracjami, całość w czerni i bieli. Liczy sobie zaledwie sto stron i opatrzona jest wzbudzającym niepokój tytułem – *de Profundis... de Profundis clamavi ad te Domine... z*

Otchłani wołam do Ciebie Panie...

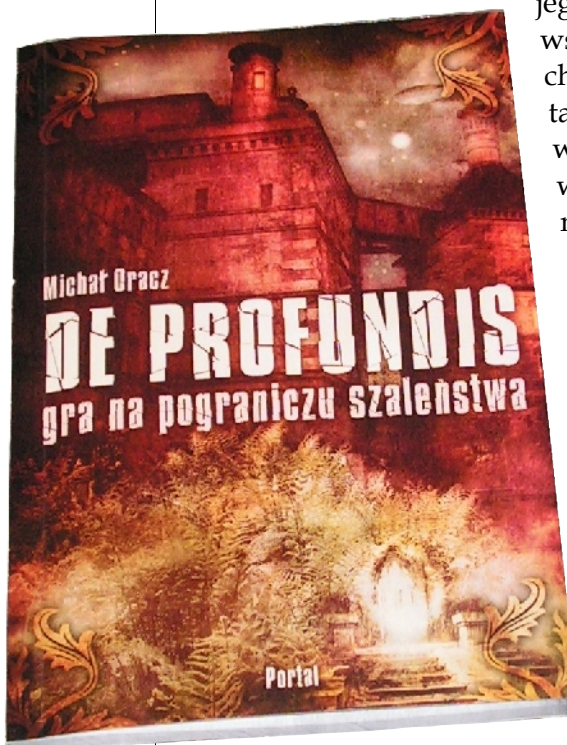
O tak... Sam tytuł już wiele może powiedzieć. Ale jest złudny uwierz mi... Odbiorcę okłamuje i wprowadza w błąd, bo zawarta tu treść wciąga w dziwna rozgrywkę, „zabawę” na pograniczu ludzkiej percepcji... Bo to gra – a tak przynajmniej chce Otchłań, która się pod nią podszywa.

W głównej mierze to przedruk listów pisanych do bezimiennego odbiorcy. Autor tłumaczy w nich, co się z nim dzieje, a jednocześnie zachęca do uczestnictwa w tym... czymś. Opisuje w kolejnych swych listach etapy wciągania go przez Otchłań. Píše o dziwnej mocy, która go do siebie przyciągnęła i doprowadziła do szaleństwa, wymuszając na nim spisanie pewnej gry. Na szczęście dla nas wszystkich grę zniszczył zanim pochłonęła go Otchłań. Na nieszczęście

jego listy, opisujące to wszystko, przetrwały. I chociaż nie są dokładnie tamtą grą, to i tak wystarczają, aby wciągać kolejnych nieświadomych.

Najgorsze w tym wszystkim jest to, że pojawiła się grupka szaleńców, którzy zaczęli rozwijać to, co opisano w listach, jakby oni także zostali skuszeni i zmobilizowani do odtworzenia zniszczonej gry. Wielka szkoda, że się tacy znaleźli. Dzięki Bogu, że nie

do końca zrozumieli, co się z nimi działo i część ich dopisków naprawdę stanowią notatki jedynie komplikujące odbiór prawdziwej treści. Zachęcają do tworzenia Towarzystw osadzonych w przeszłości, do modyfikacji we wszelkie możliwe sposoby, deformacji. Deformują to, co chciała osiągnąć Otchłań. Na samym końcu jest nawet wydruk z korespondencji elektronicznej,





zachęcającej do „gry” za pośrednictwem nowoczesnego medium, jakim jest owa poczta. To chyba największy cios zadany Otchłani, ale w dalszym ciągu zbyt mały.

Widzisz... W tych listach wielokrotnie pada stwierdzenie - grajmy, grajmy bez przerwy, wpuśćmy TO do naszego świata! Niech się rozprzestrzenia! Niech trafia do jak największego grona odbiorców!

PRZESTRZEGAM!!! Nie daj się zwieść. To nie jest niewinna gra - to prawdziwe Wrota. Wrota, które Otchłań chce abyśmy dla niej otworzyli i wpuścili ją tutaj, do naszego świata. To nie jest zwykła gra, to labirynty umysłu, to pogranicze percepcji - zawsze kątem oka dostrzega się dziwaczne kształty, jakieś ruchy, obce sylwetki, a kiedy spojrzymy wprost - jest pustka. Otchłań to coś, co tam siedzi, coś, co czai się w ciemnościach i na granicy ludzkiej percepcji. I chce wyjść z ukrycia, wprost na nas.

De Profundis to nie gra - to Wrota dla Otchłani do naszego świata. Grajmy! - zachęca Autor listów - Grajmy i wpuśćmy To do naszego świata!!

Nie bądź głupcem... Nie bądź głupcem, jakim ja się okazałem...

Pamiętasz? W moim przedpokoju jest takie duże lustro. Lustra zawsze mnie fascynowały. Zawsze ciekawiło mnie to, co tam w nich widać. Zawsze...

Otchłań... Otchłań wyczuła moją fascynację.

Całymi dniami potrafiłem wpatrywać się w lustro i obserwować tamten dziwny, otaczający moje odbicie, świat. Wielokrotnie chciałem do niego wejść, ale moje odbicie mi to uniemożliwiało. Nie rozumiałem dlaczego. Skoro Alicja mogła przejść, dlaczego ja nie mogę? Odbicie milczało i nadal mnie ograniczało - im mocniej naciskałem tym większy opór stawiało.

A potem zrozumiałem...

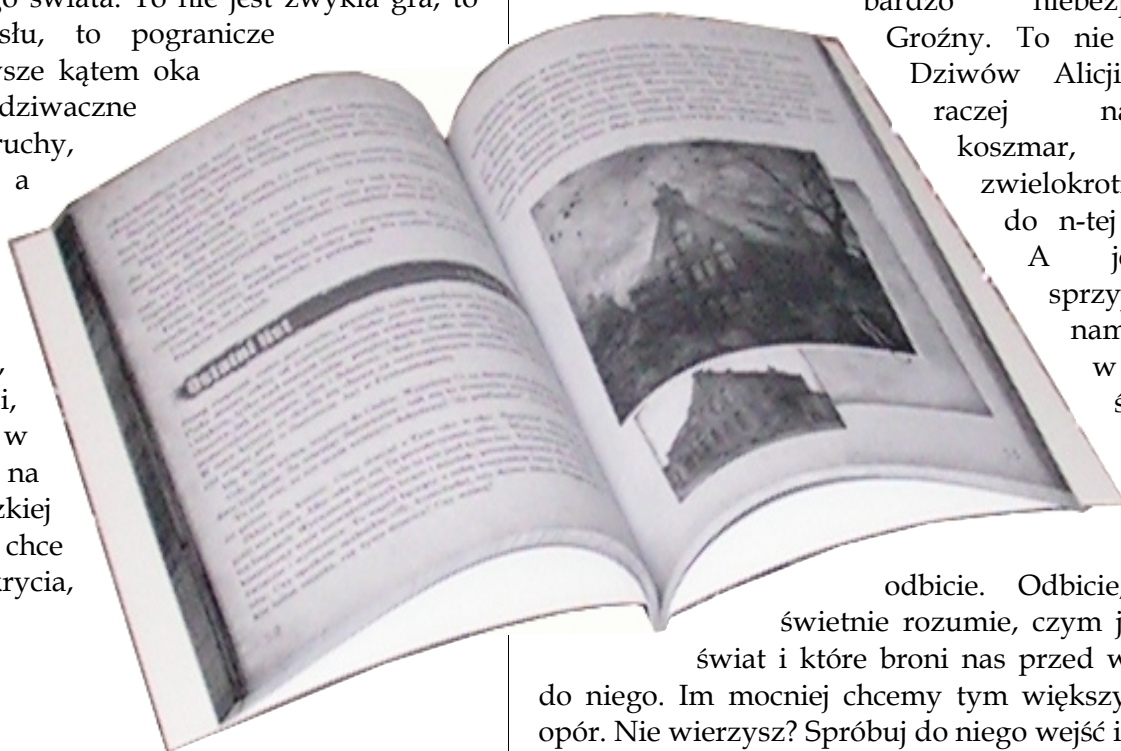
Gdybym tylko wiedział! Gdybym tylko nie był takim głupcem!

Świat poza lustrem nie jest miejscem przyjemnym. W rzeczy samej to świat dla nas ludzi bardzo niebezpieczny. Groźny. To nie Kraina Dziwów Alicji - to raczej najgorszy koszmar, z wielokrotnioną do n-tej potęgi. A jedynym sprzyjającym nam bytem w tamtym świecie jest

nasze odbicie. Odbicie, które świetnie rozumie, czym jest jego świat i które broni nas przed wejściem do niego. Im mocniej chcemy tym większy stawia opór. Nie wierzysz? Spróbuj do niego wejść i zobacz, jak zachowa się Twoje odbicie...

Otchłań mnie znalazła.

Pewnego dnia moje odbicie przestało zachowywać się jak pajac - po prostu stało ze skrzyżowanymi ramionami, oparte o framugę lustra. I patrzyło mi w oczy, ostrzegając spojrzeniem. Nie tańczyło razem ze mną, nie udawało już klauna - stało tam i patrzyło. Zawsze i wszędzie, kiedy spojrzałem w jakiegokolwiek lustro, w jakąkolwiek powierzchnię umożliwiającą przejście.



A potem... Na Boga...

Patrzyłem jak oniemiały. W moim dużym lustrze w przedpokoju. Pewnego dnia – to jest przerażające! Nie w nocy, nie w ciemnościach – za dnia, w świetle słonecznym. Patrzyłem i nie wierzyłem – z drzwi prowadzących do mojego pokoju zaczęły wychodzić postacie... Ale nie było ich w moim domu! To w tamtym świecie! Nagie, pokraczne, blade, niemal przezroczyste, z zarośniętymi oczami i ustami, bez twarzy. Dziwnie, nienaturalnie poruszające się – wyszły do przedpokoju. Moje odbicie odwróciło się do nich, a potem spojrzało na mnie z przerażeniem – „UCIEKAJ!!!” powiedziało bezgłośnie.

A potem te postacie pochwyciły me odbicie i zabrały przez drzwi prowadzące do pokoju. Ciągnęły je wbrew jego woli – ono szarpało się, wyrywało bezsilnie i cały czas do mnie niemo krzyczało. A po chwili stałem tam, wpatrzony w lustro bez mojego odbicia... Przez chwilę. Kiedy zobaczyłem kolejną istotę wylaniającą się z mojego pokoju w odbiciu – uciekłem.

Nie mam w domu lustra, a wszystkie lśniąco powierzchnie zmatowiłem. Nie jeżdżę samochodem, nie patrzę w oszlifowane i wypolerowane powierzchnie, bo wiem, że tam to coś na mnie czeka. I z każdym spojrzeniem jest bliżej, a ja nie mogę pozwolić się temu czemuś zabrać. Przynajmniej na razie, najdłużej jak się da...

Ostrzegam – de Profundis to listy, które pisze Otchłań. To Wrota wpuszczające ją do naszego świata. Wystrzegaj się ich, bo i na Ciebie ściągają zgnębienie.

I pamiętaj o swoim odbiciu. Uśmiechaj się do niego. I módl się do Boga, aby ono nie przestało uśmiechać się do Ciebie...



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Poręczna książeczka w miękkiej oprawie, całość w czerni i bieli na niezłym papierze – coś, do czego Portal nas przyzwyczaił, ale co niestety nie odpowiada obecnym standardom.

**Miodność:** Gra polegająca na pisaniu do siebie nawzajem listów. Postaci można osadzić w czasach historycznych, we współczesności czy też w dowolnym uniwersum, jakiegokolwiek innego eRPeGa. Można wykorzystać taką korespondencję do rozwinięcia normalnych sesji (wymiana listów pomiędzy Postaciami Graczy) albo potraktować jako coś samodzielnego. Potencjał jest po prostu niewyczerpany, a forma rozgrywki właściwie nie narzuca ograniczeń. Po prostu perła na skalę światową.

**Cena:** Niewystarczająca, aby zniechęcić potencjalnych szaleńców... niestety.

## De Profundis

opis świata - mechanika

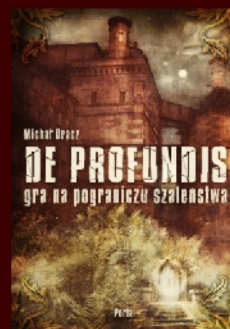


ilość stron / oprawa:

100 / miękka

linia wydawnicza:

De Profundis



Wykonanie

2.0 / 5

Miodność

4.5 / 5

Cena

3.0 / 5

35,00zł



Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 27, grudzień 2009

w numerze między innymi:  
Conquest of the Empire  
Golden Age  
Neuroshima: Piraci



Illustracja z okładki "Conquest of the Empire" - © Engle Games

