REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Greed
The Ravens of Thri Sahashri
Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game
Małe Epickie Królestwa
Onward to Venus
Pandemia: Na krawędzi
Slavika: Równonoc
Thunder Alley
XCOM: The Boardgame
oraz wiele innych...

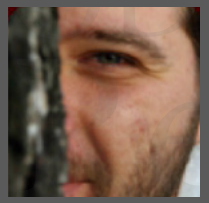
TEMAT NUMERU

UCIECZKA

Świątynia Zagłady

Ilustracja z gry: Ucieczka: Świątynia Zagłady

REBEL



OD Redakcji

Zmiany, zmiany, zmiany. Luty to gorący okres dla Rebel Timesa. Przede wszystkim, coś z czego się ogromnie cieszę, czyli zwiększenie objętości pisma do 13 tekstów. O kąciku karcianej gry Doomtown wspominałem już przy okazji poprzedniego wstępniaka, teraz dołączył do niego również kącik szlacheckiej gry karcianej Veto. Obydwie te gry startują po dłuższym (w przypadku DT) lub krótszym (Veto) okresie niebytu i chcemy je wspomóc, aby na dobre zagościły na polskiej scenie turniejowej. W obydwu kącikach możecie spodziewać się analiz, pomysłów na talie, relacji z imprez, wywiadów oraz artykułów i poradników. W tym numerze Repek przygląda się trzem dodatkom, które pozwolą wam dobywać rewolwerów jeszcze bardziej efektownie i efektywnie, a Adam Kwapiński wyjaśnia, dlaczego zmiany w mechanice Veto były niezbędne.

Pozostaje jeszcze jedna, o wiele smutniejsza kwestia. W tym miesiącu odchodzi z redakcji Marcin „ajfel" Zawiślak, który był z Rebel Timesem od początku jego historii wydawniczej. Można śmiało stwierdzić, że bez niego pismo byłoby o wiele słabsze, jeśli w ogóle miałoby szansę zaistnieć na rynku. Dziękuję ajflowi za ogrom pracy, którą włożył w rozwój magazynu i życzę wielu sukcesów.

A już za miesiąc jeszcze więcej nowości. Do zobaczenia wkrótce!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Marcin ‚ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Marcin ‚Paladyn' Roszkowski, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski
Współpraca: Marcin Wełnicki, Andrzej ‚ShadEnc' Stój
Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

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

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

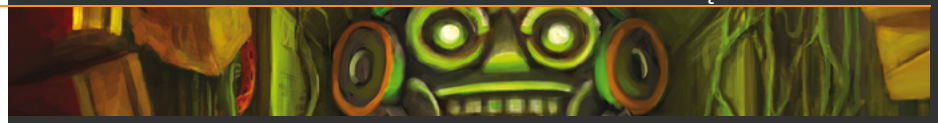
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

5 **TEMAT NUMERU:** UCIECZKA: ŚWIĄTYNIA ZAGŁADY



10 Greed
Pieniądze nie śmierdzą

13 The Ravens of Thri Sahashri
W krainie kruków, gejsz i szkolnych mundurków – Japonia według Manifest Destiny

17 Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game
Przy stole wszyscy usłyszą twój krzyk

20 Małe Epickie Królestwa
Duża Epicka Porażka

24 Onward to Venus
Gdy Martin Wallace spotyka Verne'a

26 Pandemia: Na krawędzi
Nowe wyzwania w walce z pandemią

28 Slavika: Równonoc
Wielkich łowów ciąg dalszy

31 Thunder Alley
Pościgajmy się taktycznie!

34 XCOM: The Boardgame
Mars atakuje, żadnej litości nie czuje

38 Kącik Gier Historycznych: Gry, w których leje się krew

40 Doomtown: Reloaded
Kącik Doomtown: Reloaded

42 Veto
Kącik Veto

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Po wielu miesiącach dominacji **Dobble** w obecnym zestawieniu nastąpiły zmiany w czołówce. Brak **Dobble** wynika rzecz jasna z niedostępności produktu, w związku z tym w lutym na szczycie zestawienia znalazła się popularna gra **Splendor**. W podobnych okolicznościach wypadła z zestawienia **Carcassonne**, za to mamy w rankingu kilka powrotów: **Story Cubes**, **List Miłosny** oraz **Wsiąść do Pociągu: Europa**.

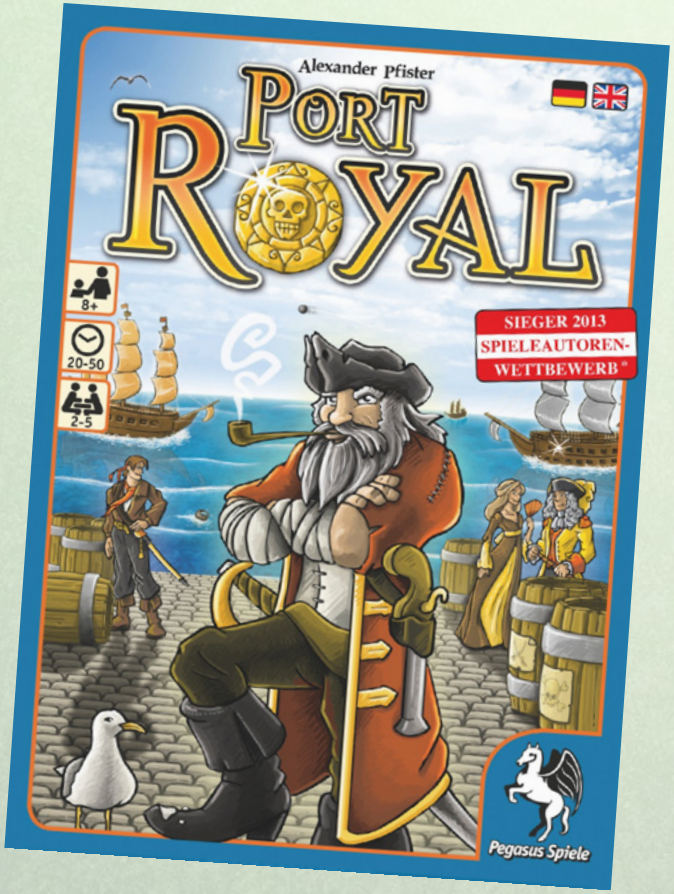
Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

DRUGI FRONT WORLD OF TANKS

Niebawem trafi do sprzedaży dodatek do **World of Tanks: Rush** – karcianki inspirowanej jedną z najpopularniejszych obecnie gier online. **Drugi Front** wzbogaci rozgrywki o szereg nowych elementów, m.in.: nowy kraj (Wielka Brytania), możliwość gry w sześcioosobowym gronie, więcej pojazdów przypadających na poszczególne kraje, jak również nowe osiągnięcia i reguły opcjonalne. Rozszerzenie powinno trafić do sprzedaży przed końcem lutego.

POLSKA EDYCJA PORT ROYAL OD BARDA

Nakładem wydawnictwa Bard ukazała się polska edycja gry **Port Royal** – dynamicznej karcianki, w której uczestnicy rozgrywki rekrutują załogi statków, biorą udział w ekspedycjach i walczą w piratami. Zgromadzone zyski trzeba odpowiednio inwestować, aby zyskać przychylność gubernatorów i admirałów. Tylko rozważne i konsekwentne zwiększanie wpływów pozwoli wziąć udział w najbardziej prestiżowych ekspedycjach.



REBEL.PL Centrum gier

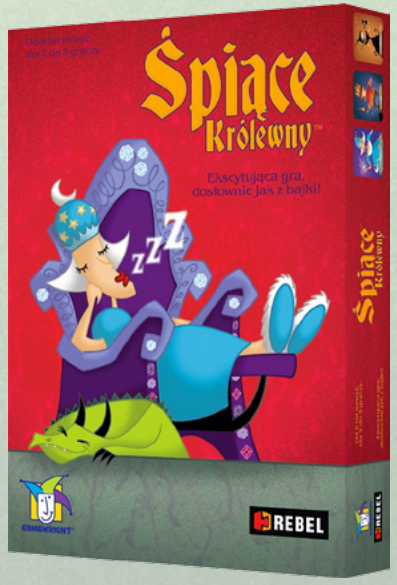
LISTA BESTSELLERÓW - LUTY 2015

1	**Splendor (edycja polska) (+1)**
2	Sabotażysta (+1)
3	Story Cubes (P)
4	Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (-)
5	Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) (-)
6	Munchkin - Edycja 2014 (-)
7	Potwory do Szafy (-)
8	Fasolki (Bohnanza) (-)
9	List Miłosny (P)
10	7 Cudów Świata (-)
11	Slavika: Równonoc (Equinox) (-)
12	Wsiąść do Pociągu: Europa (P)
13	Talisman: Magia i Miecz (-1)
14	Koncept (-1)
15	Small World (edycja polska) (-1)
16	Arkana Miłości (-1)
17	Arkana Miłości Edycja Premium (-1)
18	Rój - dodatek Stonoga (The Pillbug) (-1)
19	Jungle Speed Safari (-1)
20	Pędzące Żółwie (-1)

N - nowość, P - powrót

ŚPIĄCE KRÓLEWNY W MARCU

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukaże się niezwykła gra karciana **Śpiące Królewny**, wymyślona przez sześcioletnią Mirandę Evarts. Dziewczynka wpadła na pomysł pewnej nocy, gdy nie mogła zasnąć. Następnego ranka, wraz z rodzicami oraz starszą siostrą Madeleine, stworzyła dziwaczny świat śpiących możnowładców, takich jak Królewna Naleśników lub Książę Ciastek. Zanurzając się w magiczną krainę rodziny Evartsów, weźmiesz udział w zabawie pomagającej rozwijać pamięć i ćwiczyć arytmetykę. Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę marca.



Splendor
MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski Splendor, które w całej Polsce będą się odbywały do listopada 2015 roku. Zwycięzcy eliminacji wezmą udział w wielkim finale w Gdańsku, gdzie do wygrania będzie główna nagroda – 1000zł. Pod koniec lutego eliminacje odbędą się m.in. w klubach i sklepach w Pile, Kielcach, Olsztynie i Gdańsku. Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: http://www.rebel.pl/mistrzostwa/

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

UCIECZKA

Świątynia Zagłady

Kooperacyjna ewakuacja

Ucieczka: Świątynia Zagłady to gra planszowa, która pozwoli uczestnikom rozgrywki wcielić się w grupę poszukiwaczy przygód, którzy znaleźli się wewnątrz tytułowej, przeklętej świątyni. Ich celem jest wydostanie się na zewnątrz zanim cała budowla się zawali. Niczym w przygodach słynnego Indiany Jonesa, graczom przyjdzie działać pod presją czasu, a kluczowa na drodze do sukcesu będzie efektywna współpraca.

O niezwykłości Ucieczki... stanowią jej podstawowe założenia: mamy tu do czynienia z grą kooperacyjną (a więc wszyscy działają wspólnie przeciw grze i albo wszyscy zwyciężą, albo przełkną gorycz porażki), zaś rozgrywka toczona jest w czasie rzeczywistym. Tak więc żadnego podziału na tury, żadnych chłodnych kalkulacji: trzeba działać efektywnie i szybko, liczy się bowiem każda sekunda.

Gry kooperacyjne mają coraz szersze grono zwolenników i nie da się nie dostrzec, że na rynku przybywa planszówek tego typu. Podobnie sprawy się mają z grami zawierającymi elementy rozgrywki symultanicznej. **Ucieczka: Świątynia Zagłady** stanowi połączenie tych dwóch elementów, trzeba przyznać, że zrealizowane ciekawie, a przy tym ubrane w konwencję filmu przygodowego z eksploracją starożytnego, okrytego klątwą miejsca.

Pozycja ta wydana jest ładnie i solidnie. Na elementy zestawu składają się grube tekturowe kafelki komnat (z których podczas rozgrywki układana będzie świątynia), kilka znaczników, plastikowe kryształy, wykonane z drewna sześciościenne kostki (dwadzieścia pięć sztuk) i pionki podróżników. Do tego instrukcja, płyta CD ze ścieżką dźwiękową oraz rozszerzenia w formie niewielkiej klepsydry i zestawu dodatkowych komnat oraz żetonów. Wspomniane drewniane kości mają na ściankach pięć specjalnych symboli – i to właśnie one stanowią podstawowy element Świątyni Zagłady. Najważniejsze mechaniczne tryby tej planszówki to elementy gry kościanej. Każdy z graczy ma do dyspozycji swoją pulę kości, którymi wykonuje kolejne rzuty, zbierając odpowiednie zestawy symboli pozwalających wykonywać rozmaite akcje.

Reguły **Ucieczki**... są łatwe i bardzo intuicyjne. Na początku zabawy tworzy się zakryty stos z kafelków komnat, wewnątrz którego znajduje się płytka przedstawiająca poszukiwane wyjście ze świątyni. Na początku gry odkryty jest kafelek startowy (na nim znajdują się figurki każdego z graczy) oraz dwa losowe z nim sąsiadujące. W tak zwanym schowku umieszczana jest odpowiednia liczba symbolizowanych przez plastikowe kryształki magicznych klejnotów (proporcjonalnie do liczby graczy).

Uczestnicy rozgrywki mają na celu przemierzać kolejne pomieszczenia świątyni i odnaleźć wyjście, aktywując po drodze jak najwięcej magicznych klejnotów. To ostatnie ważne jest dlatego, że im więcej klejnotów gracze aktywują (tzn. umieszczą na specjalnych symbolach występujących w niektórych komnatach), tym łatwiej będzie im przejść przez odnalezione wyjście. Na realizację zadania jest dziesięć minut – jeżeli po tym czasie chociażby jeden z podróżników wciąż będzie się znajdował w obrębie świątyni, kamienne bloki starożytnej budowli runą wprost na niego – będzie to oznaczało również przegraną całej grupy. Dlatego też podczas realizacji zadania w równej mierze trzeba dbać o własne bezpieczeństwo, jak i o los każdego z kompanów. Współpraca jest tutaj bardzo istotna.

Mierzyć upływający czas pomaga dołączona do gry płyta CD, na której znajduje się klimatyczny podkład dźwiękowy w dwóch wersjach. Jeżeli nie mamy pod ręką odtwarzacza CD, wydawca za darmo udostępnia te same utwory w formacie mp3. Jeżeli natomiast z jakiegoś powodu nie możemy podczas rozgrywki odtwarzać muzyki na żadnym urządzeniu, w ostateczności możemy posłużyć się zawartą w zestawie klepsydrą (osobiście nie polecam, rozgrywka z klepsydrą jest w mojej ocenie mniej atrakcyjna).

Reguły gry są bardzo łatwe do opanowania. Każdy z graczy ma swoje kostki, którymi wykonuje kolejne rzuty (wszystkimi lub częścią), aby zebrać odpowiedni zestaw symboli pozwalających wykonać określoną akcję (przejście do sąsiedniego pomieszczenia, aktywowanie jednego lub większej liczby magicznych klejnotów, odkrycie i dołożenie do planszy nowej komnaty). Zależnie od akcji trzeba wyrzucić odpowiednią liczbę symboli podróżnika, pochodni lub kluczy. Oprócz tego na ściankach kostek widnieją także symbole czarnych i złotych masek. Gdy wypadnie na kostce czarna maska – nie możemy z niej dalej korzystać, dopóki na innej kostce nie wypadnie maska złota (dokładnie: jeden symbol złotej maski pozwala odzyskać dwie kostki, na których wcześniej wypadł symbol czarnej). Przy pechowych rzutach może więc nawet dojść do sytuacji, w której nasz bohater całkowicie zostanie zablokowany (czarne maski na wszystkich kostkach) – wówczas nie pozostaje mu nic innego, jak bezradnie oczekiwać na pomoc jednego z kompanów (wyrzuconymi na kościach symbolami można wspierać innych graczy, jednak pod warunkiem, że znajdujemy się w tej samej komnacie). Pomaganie sobie jest istotne nie tylko w przypadku potrzeby odzyskania zablokowanych kości. Niekiedy do powodzenia akcji konieczne jest wyrzucenie większej liczby odpowiednich symboli, niż posiada-

my kostek – taką akcję można wykonać więc wyłącznie zespołowo. Dlatego właśnie dobra komunikacja i efektywna współpraca jest tutaj tak ważna.

To, co bardzo spodobało mi się w **Ucieczce**... to dwa punkty zwrotne podczas wspomnianych dziesięciu minut rozgrywki. Jeżeli korzystamy z klepsydry, czas gry oznaczają trzy pełne przesypania się piasku, zaś momenty obrotu klepsydry to właśnie te punkty. Gdy korzystamy ze ścieżki dźwiękowej, pojawiają się odpowiednie uderzenia gongu (oznaczające, że to już niebawem) oraz niedługo po nich głośny dźwięk zatrzaśniętych drzwi. Chodzi o to, że zanim dźwięk zatrzaśniętych drzwi wybrzmi, nasz poszukiwacz musi powrócić na kafelek startowy. Jeżeli któremuś z graczy się to nie uda, bezpowrotnie utraci jedną ze swoich kostek, a to z kolei oznacza, że przez resztę rozgrywki będzie mu dużo trudniej. Dlaczego ten element jest taki fajny? Dlatego, że skutecznie dba on o to, aby emocje towarzyszyły rozgrywce do samego końca. Przez wymuszony powrót na kafelek startowy (dwa razy w ciągu gry), nie możemy sobie wypracować dużego zapasu czasu i spokojnie, bezstresowo wręcz opuścić świątyni – czasu zawsze jest bowiem mało. Oczywiście odrobina doświadczenia ułatwia zadanie, zaś same kostki czasem nam sprzyjają, a czasem nie. Ogólnie jednak bez pośpiechu nie przetrwamy ucieczki ze Świątyni Zagłady. A jeżeli cała grupa nabierze doświadczenia i dojdzie do wniosku, że wyzwanie zrobiło się zbyt proste – wówczas nie ma problemu z uatrakcyjnieniem rozgrywek i uczynieniem ich trudniejszymi.

Najprościej zwiększyć poziom wyzwania, dodając liczbę kryształków do schowka na początku gry (to oznacza konieczność większej liczby aktywacji, bądź potrzebę wyrzucenia większej liczby odpowiednich symboli celem opuszczenia świątyni przez kafelek wyjścia). Oprócz tego w zestawie z grą znajdziemy dodatkowe komponenty (nazwane rozszerzeniami Klątwy oraz Skarby), dzięki którym reguły stają się trochę bardziej skomplikowane, zaś sama gra ciekawsza i bardziej wymagająca. Formalnie Klątwy i Skarby można stosować niezależnie, osobiście jednak za bardzo nie widzę sensu w używaniu ich wybiórczo, gdyż bardzo fajnie się wzajemnie uzupełniają. Za sprawą tych elementów, odkrywając nowe komnaty, natrafiamy na utrudnienia (w formie klątw) oraz przywileje (w postaci możliwych do pozyskania skarbów). W obu przypadkach są to żetony, które umieszczamy przed sobą. Skarby można użyć w określonych sytuacjach (często na przykład ułatwiają wykonanie akcji), zaś klątwy na różne sposoby przeszkadzają (np. osłabiając działanie złotej maski lub unieruchamiając naszego podróżnika) i musimy poświęcić cenny czas, aby się ich pozbyć (tradycyjnie: wyrzucając na kostkach wymagany zestaw symboli).

Siłą gry **Ucieczka: Świątynia Zagłady**, oprócz fajnego pomysłu i świetnego klimatu, jest prostota i elegancja reguł. Po kilku emocjonujących partiach wiele grup stwierdzi jednak, że odrobina dodatkowych atrakcji bardzo by się przydała, dlatego też dobrze, że od razu dostajemy Klątwy i Skarby – elementy te sprawdzają się znakomicie, podwyższając nieco poprzeczkę, ale przede wszystkim czyniąc grę o wiele ciekawszą.

Z recenzenckiego obowiązku kilkakrotnie wypróbowałem także Ucieczkę... w wariancie dla jednego gracza. Założenia zabawy pozostają bez zmian, różnica jest jednak taka, że nie mamy nikogo do pomocy, za to nasza startowa pula kostek jest trochę większa (siedem zamiast pięciu). Cóż mogę powiedzieć o tym wariancie? Na pewno dużo mniej jest w nim emocji i nieco więcej przypadku, ale ogólnie, jeżeli kości nie będą specjalnie złośliwe, dużo łatwiej wygrać, a jak wiadomo łatwa wygrana zbyt dużej satysfakcji nie przynosi. Klątwy i Skarby nie były w stanie poprawić ogólnego wrażenia w tym przypadku. Raz na jakiś czas można spróbować swoich sił w tym wariancie, jednak **Ucieczka: Świątynia Zagłady**, jak na dobrą grę kooperacyjną przystało, kładzie spory nacisk na współpracę i dobrą komunikację, dlatego właśnie dopiero, gdy zasiada do niej kilka osób, w pełni rozwija skrzydła, dając satysfakcjonujący poziom wyzwania, fantastyczny klimat i naprawdę niemałe emocje.

Ucieczka: Świątynia Zagłady
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 10 minut
Cena: 149,95 złotych

- proste i intuicyjne reguły,
- dynamiczna i emocjonująca rozgrywka,
- świetny, bezbłędnie zrealizowany pomysł,
- zawarte w zestawie rozszerzenia uatrakcyjniające rozgrywki.

- przeciętny wariant jednoosobowy.

R E K L A M A

Śpiące Królewny

**Gra o opiekuńczych smokach,
dzielnych rycerzach
i śpiących królewnach!**

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

PIENIĄDZE NIE ŚMIERDZĄ

GREED

DONALD X. VACCARINO

Donald X. Vaccarino, twórca wielokrotnie nagradzanego Dominiona, rokrocznie wydaje kilka nowych gier. W ubiegłym roku światło dzienne ujrzał Greed, któremu warto przyjrzeć się bliżej. Tym razem zamiast uniwersum fantasy (Dominion, Kingdom Builder) akcja osadzona została w realiach amerykańskich ulic lat 60. ubiegłego wieku. Wcielając się w szefa gangu, staramy się zbudować swoją mafijną potęgę.

Mechanikę **Greed** napędzają karty, ale błędem byłoby stwierdzenie, że ta gra to wyłącznie odcinanie kuponów od sukcesu **Dominionia**. Vaccarino po raz kolejny pokazał klasę i zastosował kilka ciekawych sztuczek. Format pudełka (z łatwością zmieści się ono w torbie lub plecaku) oraz jego zawartość (dwie talie kart, instrukcja i garść żetonów) sugerują, że wewnątrz kryć się może prosta gra służąca co najwyżej jako przerywnik. Nic bardziej mylnego.

Sercem gry jest talia 80 kart złożona z trzech typów kartoników:

- *Actions* - karty akcji, dzięki którym możemy uzyskać szybki przypływ gotówki, zniszczyć karty przeciwników lub zdobyć nowe; większość akcji po zagraniu spada na stos kart użytych.
- *Thugs* - żołnierze gangu, których po zagraniu wykładamy przed sobą na stole; posiadają umiejętności przydatne na ulicy (np. włamywanie się lub strzelanie) oraz oferują szereg specjalnych zdolności aktywowanych poprzez zagrywanie kolejnych kart.
- *Holdings* - firmy-przykrywki (np. warsztaty, kluby, usługi „towarzyskie"), które pozwalają nam na budowanie kapitału; wykładamy je przed sobą (podobnie jak bandziorów); z reguły służą jako długoterminowa inwestycja. Zagrywając kartę firmy, kładziemy na niej odpowiednią liczbę znaczników, zależną od innych posiadanych firm tego typu – im mamy ich więcej, tym bardziej dochodowy będzie nasz biznes na końcu gry.

Część kart można zagrać za darmo, niektóre wymagają posiadania konkretnych umiejętności lub miejsc na stole, za inne przyjdzie nam zapłacić określoną sumę pieniędzy. Czasem konieczne może być też poświęcenie jednej z posiadanych kart.

Rozpoczynając grę, każdy z jej uczestników dostaje talię 12 losowych kart. Z tej puli wybiera jedną, a resztę przekazuje graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Następnie wszyscy podnoszą otrzymane talie i wybierają drugą kartę, którą zatrzymują. Po kolejnym wyborze, gdy wszyscy mają do dyspozycji trzy karty, rozpoczyna się właściwa gra. Gracze kładą przed sobą jedną z kart rewersem do góry, po czym równocześnie odsłaniają swoje karty. Kolejność działań narzucają numery kart (od 1 do 80). Posiadacz karty z najniższym numerem rozpatruje efekt zagranej karty, następnie kolejka przechodzi na następnego gracza, aż wszyscy wykonają swoją akcję.

Wtedy gracze biorą otrzymane talie, wybierają kartę i przekazują talie graczowi po lewej, po czym zagrywają kolejną kartę z ręki. W momencie, gdy w taliach skończą się karty, gracze rozgrywają ostatnią, dwunastą rundę.

Zagrywanie kart to tylko środek prowadzący do celu, którym jest gromadzenie gotówki – na końcu gry posiadacz największej sumy pieniędzy (kart-banknotów oraz żetonów na firmach) odnosi zwycięstwo.

Zasady są banalnie proste i nawet planszówkowy nowicjusz będzie w stanie pojąć je w kilka chwil. Diabeł jednak tkwi w szczegółach, czyli w tym przypadku, w poszczególnych kartach. Na początku rozgrywki widzimy jedynie dwanaście z nich i wybieramy tą jedną, naszym zdaniem najlepszą. Może będzie nią ta, która przyniesie nam najwięcej chwilowych korzyści. A może wybierzemy kartę wokół której zbudujemy całą kombinację.

Równocześnie musimy zdawać sobie sprawę z faktu, że w chwili, gdy oddamy talię graczowi po lewej, tracimy nad nią kontrolę. Nie jest to zbytnim problemem przy grze w dwie osoby, ponieważ część kart za chwilę do nas wróci, ale w przypadku większej liczby uczestników karty trafią do nas solidnie przebrane.

Dodatkowo podczas każdej rozgrywki mamy dostęp tylko do losowej części z 80 kart. W związku z tym lepiej budować swoją strategię na podstawie kart, które widzieliśmy w taliach. Kiedy gramy „na pamięć", może się nagle okazać, że firma, która w poprzednich rozgrywkach przynosiła krociowe zyski, tym razem jest zupełnie bezużyteczna – w danym rozdaniu wszystkie inne tego typu firmy zostały bowiem poza grą.

Nazwisko autora zobowiązuje, więc podobnie jak w Dominionie, tak i podczas rozgrywki w Greed nie istnieje jedyna słuszna droga prowadząca do zwycięstwa – wszystko zależy tu bowiem od rozkładu dostępnych kart. W jednej rozgrywce możemy oprzeć się na dużej liczbie firm, a w kolejnej zagrywać głównie bandziorów. To właśnie niepowtarzalność partii oraz ciągłe reagowanie na zachodzące zmiany i konieczność dostosowywania swojej strategii są największymi zaletami Greed.

Dzięki prostocie mechaniki pojedyncza partia zajmuje ok. 15-30 minut. Gra doskonale się sprawdza w gronie od 2 do 5 osób, choć z mojego doświadczenia wynika, że wraz ze wzrostem liczby uczestników, rośnie również nieprzewidywalność talii. Jedyny problem mogą stanowić gracze z tzw. „paraliżem decyzyjnym" – duża liczba wyborów może bowiem szybko przerosnąć ich możliwości.

Głównym problemem gry jest poruszana tematyka. Morderstwa, podpalenia lub dziewczynki „do towarzystwa” niekoniecznie powinny pojawiać się w grze rekomendowanej dla osób w wieku od 10 lat (wg informacji z pudełka). Kontrowersyjne motywy mogą odrzucić również cześć starszej grupy docelowej.

Drobną wadą jest również rozmiar pudełka. Nie zrozumcie mnie źle- nie jest to „kobyła” pokroju pierwszego Descenta, ale wszystkie elementy bez problemu dałoby się wcisnąć w o wiele mniejsze i bardziej poręczne opakowanie o rozmiarze podstawki do Munchkina.

Greed to kolejne udane dziecko Donalda X. Vaccarino. Świetna, lekka pozycja, która może stanowić przerywnik pomiędzy mózgożernymi strategiami, ale sprawdzi się również wyśmienicie jako główne danie wieczoru. Niestety, ze względu na tematykę z pewnością nie wszystkim przypadnie ona do gustu.

Greed
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 89,95 złotych

Wydawnictwo Rebel wyda grę Greed w języku polskim jeszcze w tym roku.

- niepowtarzalność rozgrywek,
- świeżość zastosowanych rozwiązań mechanicznych,
- konieczność ciągłego dostosowywania strategii,
- mnogość dróg do zwycięstwa.

- kontrowersyjna tematyka.

W krainie kruków, gejsz i szkolnych mundurków – Japonia według Manifest Destiny

Japońską grę **The Ravens of Thri Sahashri** umieściłem na ostatnim miejscu swojej listy najciekawiej zapowiadających się nowości Essen, którą mogliście przeczytać na łamach Rebel Timesa we wrześniu. Dlaczego na ostatnim? Zestawienie tworzone było w kolejności alfabetycznej, zatem tytuł zaczynający się na literę „T" raczej nie mógł znaleźć się na początku stawki. Gdybym jednak przyjął wtedy inne kryterium – niezwykłości i oryginalności gry – Kruki... na pewno byłyby w ścisłej czołówce. Ta gra zainspirowała mnie do głębszego zainteresowania się osobą jej twórcy, bowiem nietypowe podejście do projektowania gier jest znakiem rozpoznawczym Yasushiego Kurody i całego jego wydawnictwa. Początkowo niniejszy tekst miał być po prostu recenzją **The Ravens**... i w naturalny sposób na tym właśnie produkcie się skupia, postanowiłem jednak wykorzystać premierę tego tytułu na Essen 2014 jako pretekst do opowiedzenia nieco więcej o różnych grach Kurody. Zapraszam więc na wycieczkę do zapewne nieznanego zbyt wielu polskim graczom, a bardzo osobliwego Kraju Kwitnącej Wiśni.

Już sam typ gry jest czymś zupełnie niespotykanym. **The Ravens of Thri Sahashri** to kooperacyjna karcianka przeznaczona wyłącznie dla dwóch osób. Wydawcą **Kruków**... jest mała niezależna (a właściwie nawet pół-amatorska) firma z Japonii, Manifest Destiny, zaś autorem jej współwłaściciel, Yasushi „Kuro" Kuroda. W dorobku MD znajdują się obecnie 34 tytuły, wszystkie stworzone lub przynajmniej współtworzone przez Kuro. Wiele z nich jest niestety zupełnie niedostępnych poza japońskim rynkiem, nie wszystkie mają nawet angielską wersję językową. Wśród najwyżej ocenianych przez graczy, a co za tym idzie, pewnie i najbardziej znanych w innych krajach tytułów znajdują się: **Radical School Hours**, **Last Seven Days**, **Unregistered Detective** oraz główny bohater niniejszego artykułu – **The Ravens of Thri Sahashri**. Idę jednak o zakład, że 95% polskich fanów planszówek w ogóle o tych grach nie słyszało. A szkoda.

Zdecydowana większość dzieł Kuro i MD to małe gry, które bez problemu można ze sobą zabrać praktycznie wszędzie. Dodatkowo charakteryzują się one bardzo ładną, ale specyficzną oprawą graficzną. Niech za przykład posłużą Kruki Thri Sahashri. Całość składa się z zaledwie 42 kart i instrukcji, zapakowanych w wygodne pudełko o kieszonkowym rozmiarze. Pod względem jakości wykonania produkt prezentuje się bardzo przyzwoicie. Opakowanie jest naprawdę pancerne, do trwałości kart też nie można się przyczepić. Komiksowe ilustracje dobrze współgrają z niezwykłym klimatem gry i mają szansę przekonać do siebie nawet osoby, które normalnie za mangą nie przepadają. Powtórzę – oprawa wizualna jest bardzo specyficzna i w wielu innych grach pewnie by się nie sprawdziła, tutaj jednak po prostu doskonale komponuje się z tematem i mechaniką. Jak zresztą inaczej miałaby być ilustrowana gra japońskiego projektanta i wydawcy, jeśli nie w stylu tradycyjnego japońskiego komiksu?

O ile wykonanie gier Manifest Destiny stoi na dobrym poziomie, o tyle w kwestiach czysto edytorskich najwięcej zarzucić można instrukcjom. W pudełku **The Ravens of Thri Sahashri** znajdziemy jej angielską wersję językową (na stoisku wydawcy w Essen dodatkowo dołączana była też niemiecka i francuska), której niestety daleko do ideału. Pozbawiona jest jakichkolwiek przykładów graficznych, toporna, niezbyt precyzyjna, a miejscami dość dziwnie przetłumaczona. Przygotowując niniejszy tekst, miałem okazję korespondować z Simonem Lundströmem, „etatowym" tłumaczem gier Kuro, który wyjaśnił mi powody tej sytuacji. Wszystkie dzieła japońskiego projektanta charakteryzują się nowatorską i oryginalną mechaniką. Dodatkowo pisze on osobiście instrukcje edycji japońskich, które potem tłumaczone są na inne języki. Według słów Simona, Kuro nie robi tego w sposób szczególnie prosty i przystępny. Dlaczego? Użycie dziwacznego słownictwa (zupełnie niespotykanego w większości gier na świecie), np. dość wydumanych określeń na komponenty i dostępne w grze akcje, jest celowe i ma za zadanie jeszcze bardziej podkreślić niezwykłość danego tytułu. Rozumiem ten zabieg, ale w moim odczuciu cierpi na nim „przyswajalność" zasad, które bywają zagmatwane, a dodatkowo, z racji ograniczonej pojemności pudełka (którego format jest jednym ze znaków rozpoznawczych MD), muszą być upchnięte na możliwie niewielkiej ilości papieru (stąd brak grafik). Jeśli jednak uda się graczom przebić przez kilka stron dość ciężkiego angielskiego tekstu, a niejasności sprawdzić w Internecie (chociażby na forum BGG), dalej jest już tylko lepiej. I to, przyznam szczerze, o wiele lepiej.

Fabuła

Tematyka gier Kuro jest zawsze bardzo niezwykła i chyba dość dobrze odpowiada europejskiemu stereotypowi o japońskiej kulturze popularnej, głoszącemu, że znaczna jej część jest zupełnie niezrozumiała dla odbiorcy, który nie urodził się w Kraju Kwitnącej Wiśni. Tentacle hentai, fetysz szkolnych mundurków, horrory z czarnowłosymi dziewczynkami w roli głównej, umiłowanie gier wideo itp. – wszystko to w mniejszym lub większym stopniu znajdziemy też w produktach Manifest Destiny. Dla przykładu w **Radical School Hours**, grze z 2009 roku, gracze rywalizują o względy sześciu uczennic japońskiego liceum, flirtując z nimi i zapraszając na randki, za co otrzymują punkty zwycięstwa. **Last Seven Days**, wydana dwa lata temu jednoosobowa karcianka, opowiada historię ostatniego tygodnia istnienia świata. Passion! jest osadzoną w fantastycznym uniwersum grą o… golfie, zaś **S.E.A.R.C.H.** (skrót od Synergic Entropy and Ramifying Closed Hour) to taki trochę Dzień Świstaka, gdzie gracze co rundę w inny sposób przeżywają te same 24 godziny, uważając przy tym na dziewczynę o imieniu Fragment – pożeraczkę czasu, której pojawienie się na stole może spowodować implozję i przedwczesne zakończenie rozgrywki.

Z kolei w **The Ravens of Thri Sahashri** gracze wcielają się w postacie dwojga młodych ludzi. Ren to Japonka, która w wyniku zarazy straciła rodzinę, a potem została sprzedana, aby zostać kurtyzaną. Z kolei Feth jest synem zagranicznego kupca, który przybył do Kraju Kwitnącej Wiśni. Tam poznał Ren i – jak to zwykle bywa w podobnych historiach – zakochał się w niej oraz pomógł w ucieczce, która niestety nie zakończyła się pełnym sukcesem. Pomagająca im kobieta została zastrzelona, a dręczona poczuciem winy Ren wkrótce zapadła w tajemniczą śpiączkę. Okazało się jednak, że Feth nie jest po prostu zwykłym chłopakiem. Posiada on zdolność czytania w sercach i umysłach innych ludzi, co postanawia wykorzystać, aby pomóc ukochanej. Zanurza się więc w świat jej dziwnych snów i smutnych wspomnień, stawiając czoła pięciu przerażającym krukom, które nim zawładnęły. Podążając za cichnącym głosem Ren, stara się wydobyć go z powrotem na powierzchnię jej świadomości. Dziewczyna śpiewa zaś w swojej głowie pieśń poezji... Ta oniryczna historia miłosna stanowi tło fabularne gry, której celem jest odzyskanie świadomości i pamięci przez Ren. Co ciekawe, każdy z najważniejszych elementów historii ma swoje dokładne odzwierciedlenie w zasadach. Jest zatem dużo dedukcji na podstawie nie zawsze jasnych wskazówek, są oczywiście tytułowe kruki i wyraźne inspiracje tradycyjną japońską poezją.

Mechanika

Yakushi Kuroda w swoich tytułach zawsze eksperymentuje z mechaniką, tworząc naprawdę unikalne połączenia. Wspomniane już **Last Seven Days** jest apokaliptyczną grą karcianą przeznaczoną dla jednej osoby, z opcją kooperacji dwojga graczy przy użyciu dwóch egzemplarzy gry. Z kolei w **S.E.A.R.C.H.** układamy karty wydarzeń w rzędach reprezentujących różne linie czasu tego samego dnia, manipulując nimi i za każdym razem tworząc zupełnie inną historię. W tym artykule chciałbym zaprezentować wam rozgrywkę w **The Ravens of Thri Sahashri** – tytuł, któremu miałem okazję przyjrzeć się najbliżej i solidnie przetestować. Kruki... są karcianką kooperacyjną składającą się z trzech rozdań, z których każde przebiega w podobny sposób: osoba wcielająca się w rolę Ren dociąga cztery karty z talii pamięci (oznaczone są one pięcioma kolorami i cyframi od 1 do 5, posiadają też specjalne zdolności), po czym układa je w pionowej kolumnie – układ ten nazywany jest kartami serca. Pozostałe karty pamięci oraz pięć kruków tasujemy razem – z nich korzystać będzie Feth. Odsłania on kolejne karty z talii i układa na stole specjalny wzór, tzw. Atman (słowo to jest hinduistycznym określeniem na duszę istot żywych), z którego co rundę Ren dokłada jedną kartę do swojego serca. Musi ona uformować cztery rzędy, w których suma liczb na kartach wynosić będzie 7-7-7-5 (tyle sylab w każdym wersie zawierają tradycyjne japońskie wiersze pisane w stylu Dodoitsu). Jeśli ten warunek zostanie spełniony, a Atman zawierać będzie jedynie karty w tych samych kolorach, co startowe karty serca Ren, gracze wygrywają rozdanie. Dokładnie tak samo gra się za drugim razem, natomiast wymogiem trzeciego, najtrudniejszego rozdania jest to, żeby każdy wers poematu skompletowany został

w ciągu jednej rundy (aby nieco to ułatwić, po każdym z dwóch pierwszych rozdań możemy zachować pewne karty jako „trofea" i użyć ich w ostatnim). Proste? Tylko pozornie.

Trudności

Choć podstawowe reguły **Kruków**... nie należą do najtrudniejszych, to ze względu na kilka haczyków gra wcale nie jest łatwa. Jednym z nich są właśnie tytułowe ptaszyska. W swojej turze Feth odkrywa z talii pamięci tyle kart, ile chce. Mamy tu jednak do czynienia z typowym elementem mechaniki „przetestuj swoje szczęście", ponieważ każda kolejna odsłonięta karta zwiększa prawdopodobieństwo pojawienia się kruka, który będzie pożerał fragmenty pamięci Ren i sprawiał, że mniej kart dostępnych będzie w kolejnych rozdaniach. Jednocześnie kruki już wyłożone na stół tworzą pewnego rodzaju „strefę bezpieczeństwa" – im jest ich więcej, tym trudniej wejść do gry następnemu. Trzeba jednak pamiętać, że kiedy na stole pojawi się wszystkie pięć ptaków, gra automatycznie kończy się porażką, podobnie jak w przypadku, gdy talia pamięci się wyczerpie. Pewne ograniczenia dotyczą też umieszczania kart w Atmanie i kolejnych wersach poematu Ren, jednak istnieje jeszcze jedna zasada, niezwiązana z mechaniką lub elementami gry, ale absolutnie kluczowa i sprawiająca, że **The Ravens of Thri Sahashri** to tytuł zupełnie niezwykły. Otóż przez całą rozgrywkę uczestnicy nie mogą się porozumiewać, a jedynie odgadują swoje intencje na podstawie wybieranych kart! Wydano już na świecie kilka tytułów opartych na dedukcji i domyślaniu się zamiarów innych graczy bez mówienia wprost, choćby takie hity jak **Dixit**, jednak **Kruki**... idą w tym znacznie dalej, przez co są w moim odczuciu czymś więcej, niż zwykłą grą karcianą. Każda partia to swoisty eksperyment psychologiczny, podczas którego w milczeniu odczytujemy wskazówki partnera, bazując wyłącznie na kolorach i wartościach zebranych przez niego kart. Nie tylko dążymy do zwycięstwa, ale też sprawdzamy, jak dobrze znamy swojego współgracza i jego zachowania.

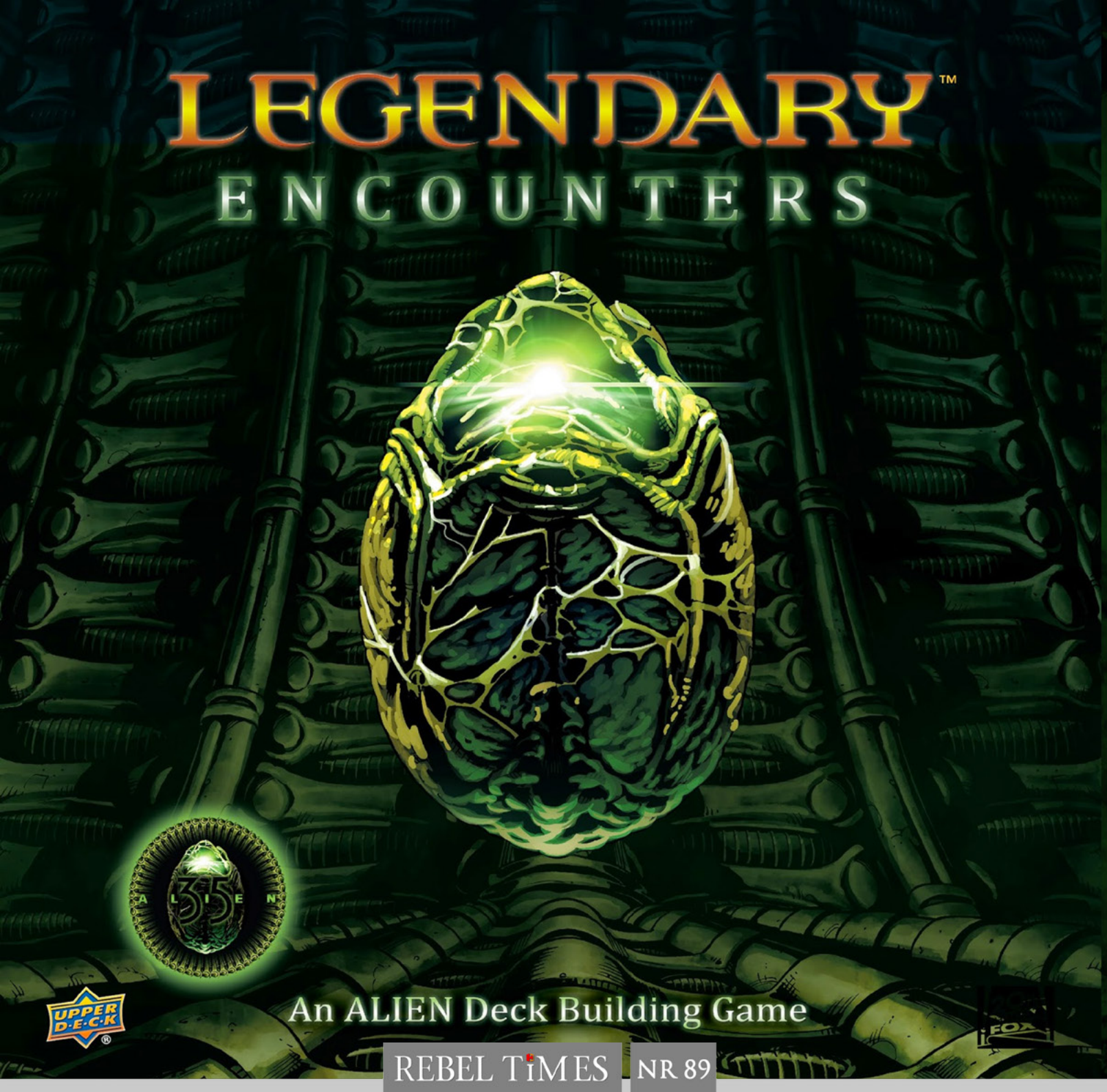
Na zakończenie

Jeszcze nigdy nie spotkałem się z tak dziwnym typem gier, jak produkty wydawnictwa Manifest Destiny. Yakushi Kuroda to bezkompromisowy eksperymentator, którego tytuły można z miejsca pokochać lub kompletnie ich nie zrozumieć i odrzucić na zawsze. Już sam fakt, że jego najnowsze dzieło to kooperacja działająca wyłącznie na dwie osoby mocno intryguje. Dodajmy do niego zakaz werbalnego komunikowania się, oniryczną atmosferę, tło fabularne i mangową stylistykę, a otrzymamy murowanego kandydata do tytułu najoryginalniejszej gry wydanej w 2014 roku. **The Ravens of Thri Sahashri** pełne są klimatycznych smaczków, poczynając od strony wizualnej (karty pamięci zawierają sceny z życia Ren), poprzez mechanikę inspirowaną starymi azjatyckimi wierzeniami i tradycyjną poezją Dodoitsu, na sposobie zakończenia gry zaś kończąc. Jeśli uczestnicy gry wyjdą zwycięsko z potyczki ze złowieszczymi krukami i odniosą sukces w trzecim rozdaniu, sprawdzają swoją zdobycz punktową, czyli wartość kart zachowanych jako „trofea". W zależności od niej, gra może mieć trzy różne zakończenia fabularne, dostępne do przeczytania na stronie internetowej wydawnictwa! Jest to więc produkt niecodzienny, innowacyjny i fascynujący, a do tego wszystkiego, co chyba najważniejsze, jest po prostu dobrą grą. Ze względu na tematykę i specyficzny podział ról między uczestnikami zabawy, szczególnie łatwo odnajdą się w niej pewnie planszówkowe pary, co oczywiście nie oznacza, że jest to tytuł przeznaczony wyłącznie dla nich i grając z kimś innym, będziemy bawić się gorzej. **The Ravens of Thri Sahashri** to klimatyczna i niezwykle wymagająca intelektualna rozrywka na najwyższym poziomie, która dodatkowo może pomóc nam czasem dowiedzieć się czegoś o sobie samych.

Z grą jest tylko jeden podstawowy problem, mianowicie jej dostępność. Z powodu rozmiarów firmy i jej możliwości finansowych, gry Manifest Destiny wydawane są w bardzo małych nakładach. Wszystkie egzemplarze **The Ravens of Thri Sahashri** zostały wyprzedane jeszcze w czasie trwania ostatniego SPIEL, starszych tytułów też nie zostało na stoisku MD zbyt dużo. Wprawdzie na ten rok planowany jest niewielki dodruk, ale nakład dostępny będzie tylko do zamówienia bezpośrednio z Japonii, nie za pośrednictwem któregokolwiek z dużych światowych dystrybutorów. Gry Kurody nie należą też do tanich – sugerowana przez wydawcę cena za niewielkie pudełko, mieszczące się w tylnej kieszeni spodni, talię kart i krótką instrukcję to około 100 złotych. Stosunek ceny do liczby i jakości komponentów nie prezentuje się więc zbyt dobrze, a w Polsce podobne tytuły można spokojnie kupić za połowę tej kwoty. Gwarantuję wam jednak, że jeśli już dorwiecie któryś z produktów MD, rozgrywka w niego będzie naprawdę niezapomnianym przeżyciem.

Dziękujemy wydawnictwu Manifest Destiny za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Artykuł przygotował: Piotr „Żucho" Żuchowski



Przy stole wszyscy usłyszą twój krzyk

O tym, że bardzo lubię serię gier deckbuildingowych Legendary mogliście przekonać się, czytając moje recenzje **Legendary: A Marvel Deck Building Game** (RT #72), Legendary: Dark City (RT #78) i **Legendary Villains** (RT #84). Teraz nadszedł czas na kolejną grę z serii, która trafiła w moje ręce, czyli Legendary **Encounters: An Alien Deck Building Game**.

Jak widać już po samym tytule, gra przeniosła się z uniwersum Marvela do świata wykreowanego przez filmy o Obcym. Tak, tym Obcym, który ma kwas zamiast krwi i który wyłazi ludziom z klatki piersiowej. Jeśli znacie poprzednie odsłony **Legendary** i macie właśnie zamiar skończyć czytanie tego tekstu, myśląc sobie: „no tak, znowu to samo, tylko z Obcym", wstrzymajcie się na moment. **Legendary Encounters** ma ten sam podstawowy mechanizm, co poprzednie gry z serii, ale równocześnie wystarczająco dużo zmian, aby być zupełnie inną grą, niż te ze stajni Marvela.

Wewnątrz pudełka znajdziemy 600 kart, które po posegregowaniu tworzą kilkanaście różnych talii używanych w trakcie rozgrywki. Znajdziemy wśród nich Obcych, postacie i lokacje znane z filmów oraz mnóstwo innych rzeczy, również znanych z filmów. A także kilka ciekawostek, których w kinowych produkcjach nie było, ale grze dodają smaku i klimatu. Do tego plansza, w postaci gumowej maty, na której mamy zaznaczone miejsca na poszczególne talie i karty.

Przygotowując się do rozgrywki, wybieramy scenariusz, w jaki chcemy grać. Domyślnie scenariuszy jest cztery. Każdy z nich dotyczy innego filmu z serii. W skład scenariusza wchodzi kilka różnych talii kart. Jest talia Gniazda, która zawiera karty tematycznie związane z filmem, wśród których znajdują się cele danego scenariusza. Są cztery talie postaci, z których tworzy się Baraki, a bohaterowie oczywiście również są wzięci z filmu. Na przykład w scenariuszu pierwszym, dotyczącym **Ósmego pasażera Nostromo**, mamy Ripley (jako postać powtarza się w każdym scenariuszu, choć z różnymi taliami), kapitana Dallasa, Parkera i nawigator Lambert. Scenariusz drugi, to oczywiście znowu Ripley, ale też i Hudson, Hicks oraz Bishop.

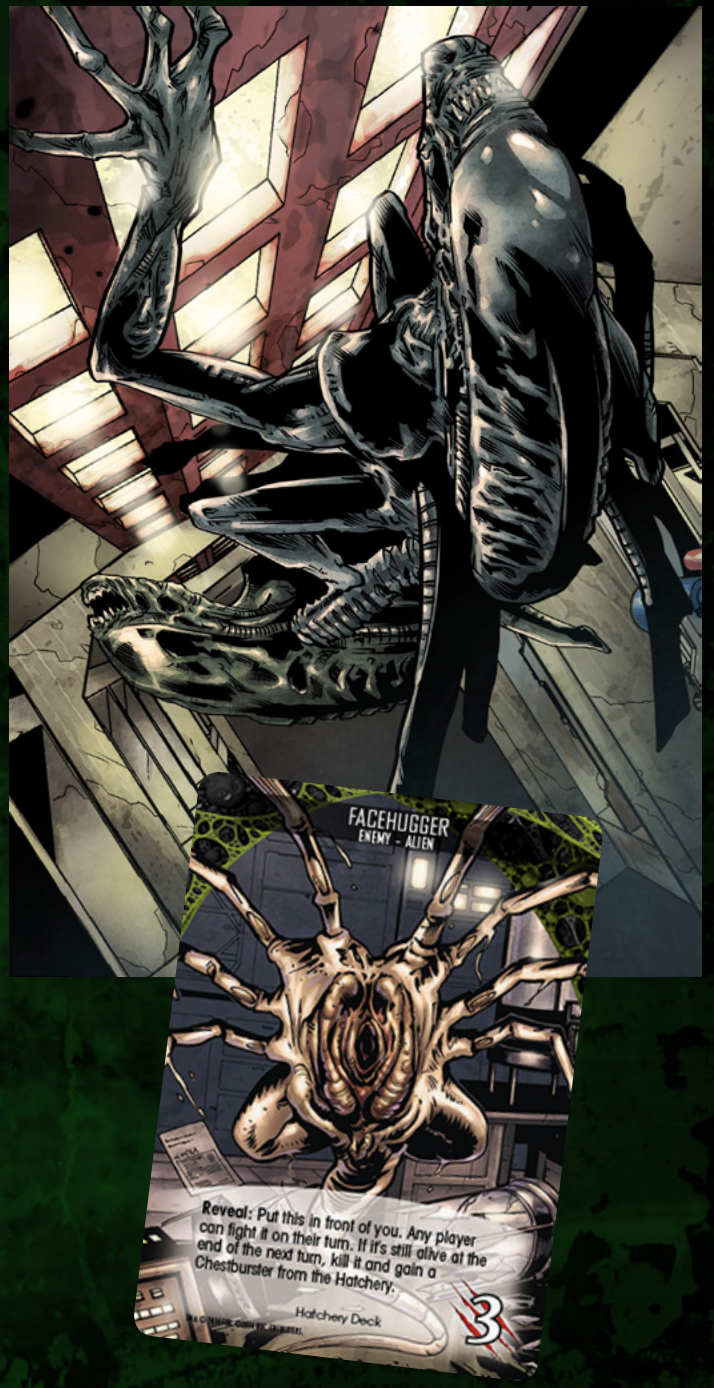
Do talii Gniazda dorzuca się jeszcze kilku losowych Obcych ze specjalnej talii Dronów, tasuje w odpowiedni sposób (tak, aby mieć pewność, że trzy główne cele pojawią się w odpowiedniej kolejności) i w zasadzie można grać.

Jak w każdym innym deckbuildingu, tak i tutaj gracze rozpoczynają rozgrywkę z niewielką talią podstawowych kart, które zapewniają im dwa zasoby. Są to punkty rekrutacji, dzięki którym kupuje się lepsze karty załogi z Baraków oraz punkty ataku używane do walki z Obcymi.

Na początku swojej tury każdy gracz wykłada zakrytą kartę Gniazda do Kompleksu. Zakrytą, więc nie wiadomo, czy jest to jakiś Obcy, wydarzenie, przeszkoda lub też cel, którego właśnie szukamy. Pól Kompleksu jest kilka, a karta zawsze trafia do tego najbardziej po lewej, przesuwając wszystkie inne o jedno miejsce w prawo. Jeśli jakaś karta po takim przesunięciu nie mieści się w Kompleksie, spada do Strefy Walki i jest automatycznie odsłaniana, co czasem powoduje bardzo przykre konsekwencje. Następnie gracz zagrywa karty z ręki, zbierając punkty rekrutacji i ataku.

Punkty rekrutacji wykorzystywane są do zakupu lepszych kart postaci znajdujących się w Barakach. Jak w każdym deckbuilderze, postaci te są lepsze, silniejsze, mają ciekawe zdolności specjalne i ogólnie ich pojawienie się w naszej talii podnosi nasze dobre samopoczucie. Oczywiście zakupiona karta nie trafia od razu na rękę, a do kart odrzuconych i do talii trafi dopiero po przetasowaniu owego stosu.

Punkty ataku służą natomiast dwóm celom. Pierwszy jest oczywisty. To atakowanie Obcych znajdujących się w Strefie Walki. Jest to ważne, ponieważ każdy Obcy, który się w niej znajduje pod koniec tury gracza atakuje go, zadając mu obrażenia. Tu pojawia się nowość wprowadzona w **Legendary Encounters**. Gracze mają bowiem swoje postacie (są to postacie domyślne, nie powiązane sztywno z konkretnym filmem), które mają punkty obrony (używane podczas walki z innymi graczami) oraz punkty życia. Każdy atak Obcego zmusza gracza do pociągnięcia karty Uderzenia. Karty te symbolizują rany, jakie otrzymał gracz i różne inne efekty. Rany nie trafiają do talii, ale są wykładane obok karty postaci gracza. Można je leczyć na różne sposoby, co jest istotne, ponieważ kiedy suma obrażeń będzie równa lub większa liczbie punktów życia postaci gracza, umiera ona i gracz odpada z gry. Warto więc strzelać do tałatajstwa, które zalega w Strefie Walki, ponieważ inaczej będzie z graczami bardzo krucho.



Punkty ataku można też wykorzystać do skanowania Kompleksu, dzięki czemu gracze odkrywają zakryte karty Gniazda. Pozwala to na atakowanie Obcych, zanim ci zejdą do Strefy Walki i staną się bezpośrednim zagrożeniem. Dodatkowo skanowanie bywa czasem jedyną możliwością zdobycia niektórych kart w grze, takich jak kot Jonsey lub Newt. Oczywiście skanowanie bywa niebezpieczne, ponieważ można trafić na facehuggera, który jest bardzo groźny, jeśli pojawi się w złym momencie lub też uruchomić jakieś wydarzenie, a także zagrożenie związane z lokacją. Jednak z drugiej strony, całkowite zaniechanie skanowania też nie jest rozsądne. Jeśli bowiem odpowiednio wcześnie poznamy nadchodzące zagrożenie, możemy się jakoś do niego przygotować.

Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game to niekiedy bardzo trudna gra. Dlatego też jej domyślny wariant to pełna kooperacja. Nie ma tu zdobywania punktów lub trofeów. Gracze stają wspólnie naprzeciw scenariusza i jego trzech celów. Mogą razem wygrać lub wspólnie przegrać. Dlatego są tu karty, które można zagrywać w turze innego gracza, dodając mu punkty rekrutacji lub punkty ataku. Dla graczy spragnionych nutki rywalizacji, przygotowano jednak dwa inne ciekawe warianty.

Pierwszy pozwalać kontynuować grę osobom, które przedwcześnie zakończą zabawę z uwagi na śmierć od ran lub dziurę w klatce piersiowej po wizycie facehuggera. Ów wariant umożliwia takim graczom pobawić się w Obcego. Gracz otrzymuje specjalną talię kart Obcego oraz swoje ksenomorficzne alter-ego i zaczyna w swojej turze atakować innych graczy. To naprawdę nieprzyjemna sprawa i poziom trudności gry skacze dość mocno, kiedy pojawi się taki myślący Obcy.

Drugi wariant to gra z ukrytymi tożsamościami, które zawierają element zdrajcy. W końcu pierwszy **Obcy** miał swojego Asha, a drugi Cartera Burke'a. Gracze losują przed grą karty Agend, co sprawia, że może znajdować się wśród nich zdrajca. Do talii Gniazda dokłada się specjalne karty Ujawnienia Sekretów, które pozwalają na odkrywanie Agend graczy. Agendy, oprócz determinowania czy gracz jest zdrajcą, czy nie, są też dość mocnymi kartami, które po ujawnieniu trafiają do talii danego gracza. Ci, którzy nie są zdrajcami, mają ten sam cel, co zawsze. Pokonać scenariusz. Zdrajca ma jednak zupełnie inny cel. On musi doprowadzić do śmierci resztę graczy, a następnie przeżyć tak długo, aż uda mu się zagrać swoją kartę Agendy. Ten wariant tylko trochę utrudnia grę, ale czyni ją o wiele bardziej napiętą.

Oczywiście nie muszę chyba pisać, że połączenie trybów zdrajcy i gracza-Obcego winduje poziom trudności w kosmos, prawda?

Wszystkie te zmiany w mechanice, tajne karty Obcych w Kompleksie, cele w scenariuszach, karty ran, ukryte tożsamości, facehuggery i inne rzeczy spowodowały, że **Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game** stało się moją ulubioną grą z serii **Legendary**. Tytuł ten jest trudny i krwawy, co po prostu uwielbiam.

Cztery filmowe scenariusze wystarczają na dość długo. Potem twórcy sugerują mieszanie celów z różnych filmów. Na przykład bierzemy pierwszy cel z Nostromo, drugi z LV-426, trzeci z Fioriny 416, a gramy na Auridze. Dodatkowo bierzemy też postacie z różnych filmów i gramy tak skonstruowane scenariusze. Może niektórzy się obruszą, że to nie ma klimatu, ale tu przecież chodzi o walkę z Obcymi i przeżycie, a nie o wierne odtwarzanie scen rodem z ekranu.

A właśnie. Jeśli chodzi o takie sceny, przyznam, że żałuję trochę, iż na kartach nie pojawiły się fotki z filmów, a rysunki. Co prawda są one bardzo fajne i pozwalają niekiedy na więcej kreatywności (zwłaszcza, jeśli chodzi o wizerunki Obcych lub karty ran), ale na kartach postaci w Barakach, aż się prosiło, żeby dać fotki z kolejnych przebojów kinowych. Zwłaszcza, że karty w znakomitej większości nawiązują do konkretnych ich scen.

Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game to naprawdę świetna gra. W moim prywatnym rankingu trafiła do drugiej dziesiątki Top 50 Gier Planszowych. Jedynym minusem tego tytułu jest długi czas przygotowania gry i jeszcze dłuższy czas jej złożenia. Kilka osób wskazało również potencjalny problem przeżywalności ujawnionego zdrajcy, ale według mnie to kwestia ułożenia kart i tego, co aktualnie dzieje się na planszy. Można zginąć niemalże natychmiast, ale można też się spokojnie utrzymać przy życiu i może nawet wygrać.

Jeżeli szukacie deckbuildera, który jest trudny, klimatyczny, krwawy i zawiera tryb zdrajcy, **Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game** jest dla was stworzony. Jeśli dodatkowo lubicie filmy o Obcym, to tym bardziej. Mam nadzieję, że niedługo do tej menażerii dołączy jeszcze kosmiczny łowca, czyli Predator. A na razie polecam uwadze Pudło Pełne Obcych.

Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 17+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 229,95 złotych

- klimat,
- możliwość gry Obcym,
- możliwość gry ze zdrajcą.

- długo się ją składa i rozkłada,
- eliminacja graczy, kiedy gra się bez gracza-Obcego.

Osoby dające „kopa” na start tego projektu były zachęcane następującymi słowami: „Co oznacza 4X? Oznacza eKSpansję, eKSplorację, eKSploatację, eKSterminację, do tej pory spotykaną w grach za co najmniej 50$ i zajmujących co najmniej 2 godziny gry. Aż do teraz! Małe Epickie Królestwa mają wszystko to, co tradycyjne gry 4X, bez wysokiej ceny i długotrwałej rozgrywki. Kosztują jedynie 16$ i zajmują pół godziny zabawy”. Autor gry zebrał dwudziestokrotność potrzebnej kwoty, ale czy wywiązał się z obietnicy?

Na początku gry otrzymujemy kartę frakcji (krasnoludy, elfy, centaury etc.), kartę terytorium (każda zawiera pola, góry, lasy – różnią się tylko ich rozmieszczeniem), dwa ludziki (każdy ludzik robi jednocześnie za żołnierza i robotnika), znaczniki: badań (kolejne poziomy odblokowują zdolności rasy), wieży (kolejne poziomy dostarczają na koniec gry Punktów Zwycięstwa) i trzech surowców (zboże, ruda, magia). Trzyzdaniowa historia (żywcem wzięta ze Small World) wprowadza graczy w świat gry – każdy staje na czele potężnego, rozwijającego się królestwa, lecz jest za mało miejsca dla wszystkich. W czasie gry rozgrywa się w różnej kolejności sześć rodzajów akcji. Pierwszy gracz wybiera jedną z nich (ruch po swojej karcie terytorium, ruch na inną kartę terytorium, budowa wieży, rozwój nauki, dołożenie ludzika, wymiana surowców na inne), po czym każdy z graczy musi wykonać dokładnie tę samą akcję. Jeśli gracz nie chce korzystać z wybranej przez Pierwszego Gracza akcji, może dodać do swej puli dowolny surowiec (warunek: jego ludzi stoi na terenie dostarczającym ów surowiec). Gdy wszyscy gracze wykonają akcję wybraną przez PG (lub wydobędą surowiec), następny gracz zostaje Pierwszym Graczem. Sytuacja powtarza się, z tą różnicą, że nowy PG musi wybrać inną, dostępną akcję. Gdy kolejni gracze wybiorą wszystkie dostępne akcje, są one odświeżane i znów można wybierać spośród wszystkich.

Rozwiązanie to jest dobre i znane z innych gier (chociażby z **Puerto Rico**), jednak tu nie działa z czterech powodów:

1. Gracz ostatni w kolejce wybierania akcji zmuszony jest wybrać niechcianą przez nikogo akcję, której nie może/nie chce wykonać. A reguły gry zabraniają PG wydobywać surowiec jako alternatywę do narzuconej akcji. Skutkuje to utratą rundy PG oraz wzbogaceniem się o surowiec pozostałych graczy.

2. Teoretycznie występuje sześć rodzajów akcji możliwych do przeprowadzenia, ale w praktyce gracze zazwyczaj wykonują tylko jedną lub dwie z nich. Przez pozostałe cztery/pięć rezygnują z ich przeprowadzenia, aby wydobywać surowce, które będą im potrzebne do wykonania owej jednej lub dwóch akcji. Gra swoje, a gracze swoje. Gra mówi: teraz handlujemy, gracze nie handlują, tylko wydobywają surowiec. Gra mówi: teraz się poruszamy, a gracze wydobywają surowiec…

3. Załóżmy, że gracz ma potrzebne surowce na przeprowadzenie akcji, ale co z tego, skoro została już ona wykorzystana. Musi czekać kilka rund, aż znów będzie ona dostępna. Musi więc zmienić zaplanowane działanie i robić coś innego, aby nie zmarnować najbliższych rund.

4. Gdy wybieramy akcję, w ramach niej możemy zrobić tylko jedną rzecz. Tylko jeden budynek do wybudowania, tylko jedna nauka do odkrycia, tylko jeden rodzaj ludzików, bardzo ograniczone poruszanie, handel tylko 1:1… Tak ograniczony wybór powoduje, że gracz rezygnuje z danej akcji, bo w tej ubogiej i sztywnej postaci nie daje mu ona żadnych sensownych korzyści.

Gra oferuje granie jedną z dwunastu frakcji. Nie jest problemem ich skrajna nierówność. W grze pozbawionej losowości działa to korzystnie na jej regrywalność. Dzięki różnym rasom istnieje cień szansy, że kolejna rozgrywka w Małe Epickie Królestwa choć minimalnie będzie się różniła od poprzedniej. Problem w tym, że frakcje są bardzo wąsko wyspecjalizowane. Skupione są na wykonywaniu tylko jednego rodzaju akcji (np. ludzie mają bonus z handlu, a krasnoludy z budowy). To oznacza, że korzystamy z niego rzadko (raz na sześć rund) lub wcale – jeśli nie chcemy podążać daną ścieżką. Przykładowo: niektóre rasy promują pokój, inne zaś wojnę. Jeśli gracz akurat chce lub nie chce walczyć, nie ma żadnej korzyści ze swojej rasy. I nie chodzi tu o widzimisię gracza, który woli budować wieżę, a jego rasa promuje walkę. W danej rozgrywce może opłacać się budowanie wieży, a nie wojna, przez co posiadacz takiej rasy stoi na gorszej pozycji.

Walka jest kolejnym nieudanym elementem w grze. Dochodzi do niej za każdym razem, gdy ludziki dwóch graczy staną na jednym polu. Podczas walki obie strony, w ciemno, na zasadzie licytacji wyznaczają wybrana sumę surowców, która przekłada się na ich siłę bojową. Przegrany traci wszystkie wydane surowce oraz pokonanego ludzika. Wygrany traci wszystkie wydane surowce, staje na docelowe pole terenu i… nic. Nie otrzymuje żadnej nagrody, żadnego łupu, żadnego Punktu Zwycięstwa. Zdobycie terenu również nic mu nie daje (tylko niektóre frakcje mają z tego korzyść). A na wojnę musiał poświęcić kilka akcji ruchu oraz surowce, za które mógł budować lub prowadzić badania (co wprost przekłada się na Punkty Zwycięstwa). Do tego po walce stoi samotnie na polu i w kolejnych rundach jest wystawiony na atak wroga. A ponieważ nie ma wcale lub ma niewiele surowców, gdyż wydał je na poprzednią walkę, kolejne starcie prawdopodobnie skończy się dla niego porażką. Zwłaszcza, jeśli do walki włączy się trzeci gracz. Skoro walka jest bezcelowa, a wręcz niekorzystna, to po co walczyć? W celu ekspansji? Nie, nie ma takiej potrzeby. Każdy gracz otrzymuje kartę terenu, na której jest w stanie pomieścić wszystkie swoje jednostki (i jeszcze zostanie miejsce) oraz zebrać wszystkie potrzebne surowce. Nie musi podbijać nowych terytoriów. Zarówno cel prowadzenia wojen, jak i ich przebieg jest w tej grze bezsensowny. Aha, należy dodać, że obrońca wygrywa wszelkie remisy (nierzadkie w tej grze), co tym bardziej stawia pod znakiem zapytania sens prowadzenia ofensywnej rozgrywki.

Gra kończy się w momencie wybudowania szóstego poziomu wieży, dotarcia do piątego poziomu magii lub wystawienia siedmiu ludzików. Ludziki i poziomy magii punktowane są 1:1. Natomiast piąty poziom wieży daje 7 punktów, a szósty aż 10. Z tego wynika prosty wniosek, w jakim kierunku należy podążać. To odwrót od innych gier strategicznych, w których trzeba kłaść równy nacisk na każdy aspekt rozwoju. Przez całą grę zbieramy surowce (rudę, ewentualnie magię) i skupiamy się na budowaniu wieży za rudę, czasem wynajdując coś za magię dla dodatkowych punktów. Nikt nas nie może zaatakować, ponieważ kładziemy nasze pionki po dwa na jednym polu (zgodnie z zasadami na pole zajęte przez dwa ludziki nie może wejść trzeci!). Docieramy do szóstego poziomu wieży i wygrywamy. Ani w tym satysfakcji z wygranej, ani satysfakcji z rozgrywki. Ot, cała gra w **Małe Epickie Królestwa**.

Wykonanie gry wydaje się być poprawne. Tyle że docelowy budżet gry został zwiększony dwudziestokrotnie. Za 287 tysięcy dolarów otrzymujemy zatem stos przyzwoitych drewnianych znaczników oraz plansze wielkości i grubości zwykłych pocztówek... Jest nie tylko ubogo, ale i niechlujnie. Znacznik Pierwszego Gracza jest niepraktyczny. Stoi na wąskiej podstawie, w związku z czym łatwo się przewraca. Trakt surowców nie ma pola zerowego, więc po wydaniu surowców znaczniki musimy odkładać nie wiadomo gdzie, co źle wpływa na czytelność gry. Nie ma również pola zerowego na szlaku postępu wieży oraz badań, przez co na początku gry wskaźniki muszą „lewitować". I kto wpadł na pomysł kostki k12 jako znacznika naszej siły bojowej? Ileż to razy kostka przekręcała się po położeniu na stole. Jako że deklaracja siły bojowej ma charakter czysto licytacyjny, przypadkowa zmiana wartości w trakcie deklaracji uniemożliwia uczciwe przeprowadzenie licytacji.

To gra, w której zminiaturyzowano każdy jej aspekt. Dlatego, aby poczuć tytułową „epickość", w gestii gracza leży proces myślowy „rozpakowania" skompresowanych elementów samemu. Odtworzenie od tyłu całego procesu miniaturyzacji, aby dojść do kompletnej, pierwotnej wersji. Na planszy nasze imperium zajmuje około trzech regionów, nasza armia stanowi mniej więcej trzy pionki, nasze ogromne budowle symbolizuje wspólna dla wszystkich karta wieży, surowce ograniczają się zaś do trzech rodzajów. W wyobraźni gracz powinien widzieć w tym potężne i rozwijające się imperium. Mając kilka elementów, dopowiada resztę i tworzy własną historię. Idealnym przykładem na to jest seria gier wideo Cywilizacja. Czy **Małe Epickie Królestwa** pozwalają nam na zbudowanie osobistych relacji z budowanym imperium? Nie, z bardzo prostego powodu. Gra nie stawia przed nami żadnych sensownych decyzji do podjęcia. Wybór, co zrobić w swojej turze zazwyczaj jest oczywisty. A skoro nie mamy istotnego wpływu na rozgrywkę, historia (tak jak i gra) toczy się sama. Patrząc na drewniane znaczniki i tekturowe plansze, widzimy… drewniane znaczniki i tekturowe plansze, a nie Nasze Własne Epickie Królestwo.

„Jeśli jesteś fanem gier 4X, to Małe Epickie Królestwa są grą dla ciebie. Jeśli lubisz w grach złożoność, głębię, strategię, taktykę, to Małe Epickie Królestwa są grą dla ciebie. Małe Epickie Królestwa nie są grą dla tych, którzy nie lubią się dobrze bawić".

(cytat pochodzi ze strony gry na Kickstarterze)

Ta gra jest nieudana. W pierwszej chwili może się podobać, zwłaszcza w pubie przy niezobowiązującej grze do piwa. Wkrótce okazuje się jednak, jak bardzo jest to niedojrzała przekąska. To projekt w fazie prototypu, a być może tylko koncepcji, a nie finalny produkt. Ideą była miniaturyzacja gry 4X. Jeśli chcemy ograniczyć grę do niezbędnych elementów, musimy postarać się, by te elementy zastępowały to, co wyrzuciliśmy. Minimalizm nie może być celem samym w sobie, jeśli nie zapewnimy mu wpierw dobrej podstawy.

W ubiegłym roku dzięki wsparciu **Kickstartera** wyszła inna gra stawiająca na minimalizm, a mianowicie Strife. Tytuł ów jest zupełnym przeciwieństwem **Małych Epickich Królestw**. Gra jest spójna, genialnie pomyślana, a przy tym wygląda przepięknie. Jak widać na **Kickstarterze** zdarzają się perły, są też jednak i wieprze.

Małe Epickie Królestwa
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 85 złotych

- ciekawa koncepcja...
- ...która nabrała osoby wspierające projekt,
- gra epicka tylko z nazwy,
- przewidywalna, schematyczna i płaska rozgrywka.

Gdy Martin Wallace spotyka Verne'a

Onward to Venus to dość głośna premiera ostatnich targów w Essen. W końcu kiedy swój nowy tytuł wypuszcza Martin Wallace, autor **Bożego Igrzyska**, **A Few Acres of Snow**, **Steam** lub gier ze **Świata Dysku**, zawsze jest to w planszówkowym środowisku duże wydarzenie. Zwłaszcza, gdy na warsztat bierze on temat tak niespotykany, jak eksploracja kosmosu utrzymana w ironicznym stylu pulpowego retro science-fiction, znanego z twórczości Grega Broadmore'a. Jak prezentuje się najnowsze dzieło Wallace'a i czy znany projektant wciąż jest w dobrej formie?

Pełny tytuł produktu firmy Treefrog Games to **Dr. Grodbort's Onward to Venus. A Strategic Board Game of Inter-Planetary Conquest for Boys, Girls and Fully Grown Humans.** Już sama ta nazwa doskonale obrazuje, z czym będziemy mieli do czynienia. Niejaki Doktor Grodbort to postać stworzona przez Grega Broadmore'a, występujący w jego powieściach graficznych wynalazca i konstruktor broni. Dzieła Broadmore'a utrzymane są w klimacie retro s-f, wywołującym daleko idące skojarzenia z twórczością XIX-wiecznych ojców literatury fantastycznej, czyli Juliusza Verne'a i Herberta George'a Wellsa. Tak samo prezentuje się też oparta o nie gra Martina Wallace'a, wykorzystująca zresztą prace rysownika. Oprawa graficzna emanuje więc specyficznym, verne'owskim klimatem, mocno okraszonym ironicznym poczuciem humoru. Ilustracja na okładce **Onward to Venus** jest naprawdę świetna, równie dobrze prezentują się też komponenty, które znajdziemy w środku pudełka. Jest w nim upchana cała masa żetonów i kart oraz trzy kostki, wszystko bardzo atrakcyjne wizualnie, niezwykle klimatyczne, a przy tym przejrzyste i czytelne (może poza żetonami jednostek i budynków, które mogłyby być nieco większe i mniej do siebie podobne). Warto zwrócić uwagę, że **Onward**... nie jest typową grą strategiczną z narysowaną na planszy mapą. Co więcej, planszy w tradycyjnym rozumieniu nie ma tu właściwie w ogóle! Przed rozgrywką rozkładamy na stole duże okrągłe kafelki z pojedynczymi planetami, jednocześnie zostawiając między nimi wolną przestrzeń. Żetony umieszcza się zaś na planetach lub wokół nich. Dyski z ciałami niebieskimi są duże, wygodne i wykonane z grubego, wytrzymałego materiału. Warto zauważyć, że podczas gry spora część żetonów, które trafiają na stół, musi być wybrana losowo, co znacznie ułatwia obecny w pudełku materiałowy woreczek. Jest to miły dodatek, którego często brakuje w innych grach wykorzystujących mechanizm losowego dobierania żetonów z dużej puli – jego nieobecność trochę doskwiera np. w „podstawce" do **Carcassonne**. Mówiąc krótko, jakość wykonania komponentów gry i pudełka zaliczam na plus, zarówno jeśli chodzi o wytrzymałość, jak i oprawę graficzną. Wszystko trzyma klimat, jest spójne i estetyczne.

Kilka osobnych słów należy się instrukcji. Ta może początkowo odstraszać objętością, liczy sobie bowiem aż 30 stron. Jednakże sporą jej część stanowią duże grafiki, liczne przykłady oraz dokładny opis działania wszystkich dostępnych w **Onward to Venus** kart. Zasad do opanowania nie jest więc wcale tak dużo, trzeba natomiast oczywiście pamiętać, że lektura reguł wymaga znajomości angielskiego. O ile samą mechanikę wyjaśniono dość prostym językiem, o tyle osobom, które nie są z angielszczyzną dobrze obeznane, może umknąć część humorystycznych smaczków fabularnych. Są one jednak tylko tłem, które po prostu znacznie uprzyjemnia rozgrywkę – w końcu mamy do czynienia ze strategią, a nie przygodówką. Kończąc opis instrukcji, naprawdę dobrej i przejrzystej, należy jeszcze zwrócić uwagę na jeden element, mianowicie obecność osobnej karty pomocy. Zawiera ona najważniejsze informacje o zasadach i pozwala graczom sprawdzać je szybko i wygodnie, bez konieczności przebijania się za każdym razem przez 30-stronicową

Przyjrzyjmy się w końcu samej rozgrywce. **Onward to Venus** przeznaczone jest dla 2-5 graczy w wieku od 13 lat, a sugerowany czas na jedną partię to maksymalnie dwie godziny, choć oczywiście należy liczyć się z tym, że kilka pierwszych gier może potrwać nieco dłużej. Wytłumaczenie reguł nowym graczom też niestety chwilę zajmuje. W **OtV** uczestnicy wcielają się w głowy pięciu mocarstw – Wielkiej Brytanii, Francji, Rosji, Niemiec i USA w realiach alternatywnego XIX wieku, gdzie podróże w kosmos są czymś naturalnym, a armie uzbrojone w skonstruowane przez Doktora Grodborta rayguny sieją postrach wśród mieszkańców innych planet. Gra podzielona jest na trzy okresy (rundy), a jej głównym celem jest budowa fabryk i kopalń na planetach oraz zapewnienie sobie jak najwyższego dochodu na koniec partii. W każdym z okresów umieszczamy na poszczególnych planetach losowo wybrane żetony, informujące o tym, co w danym miejscu można wybudować lub jakie inne działanie wykonać. Gracze podejmują na przemian po jednej akcji, a do wyboru oddano im: ruch, wzięcie żetonu z planety, budowę armii (dostępne są trzy rodzaje jednostek: piechota, czołgi i statki kosmiczne – tylko te ostatnie mogą się poruszać, ale są też zdolne do zabrania innych na pokład), zagranie karty lub pas. Najważniejsze jest pozyskiwanie żetonów, bez których nie zapewnimy sobie dochodu. Płytki dzielą się na takie, które można wziąć po prostu w zamian za poświęcenie akcji i zostawienie jednostki na planecie (fabryki oraz żetony przynoszące natychmiastowo punkty zwycięstwa, pieniądze lub karty) i takie, które są trudniejsze do uzyskania i wymagają testu (kopalnie, żetony napięć i kryzysów). Ten wykonujemy rzucając 3k6 (na ściankach kostek znajdują się cyfry 2-6 i symbol czaszki). Różnicę pomiędzy najwyższym i najniższym rezultatem dodajemy do wydrukowanego na danym żetonie poziomu trudności – tyle Punktów Walki potrzebnych jest do jego przejęcia. Punkty to siła naszych jednostek, które zdecydujemy się zrzucić na daną planetę, wzbogacona o ewentualne karty zagrane z ręki, zaś liczba wyrzuconych na kościach czaszek określa straty w ludziach. Gracze wykonują po jednej akcji do momentu, gdy z odpowiedniej karty znikną wszystkie znaczniki pasu (liczba uczestników +2), potem rozgrywane są sytuacje kryzysowe (specjalne wydarzenia na planetach, na których znajdują się żetony kryzysu, m.in. bunt robotów, inwazja Marsjan lub atak kosmicznych piratów), gracze zbierają dochód, jednostki stacjonujące na planetach wysyłane są z powrotem na orbity i rozpoczyna się kolejny okres gry.

Mocny aspekt strategiczny **Onward to Venus** nie idzie w parze z bezpośrednią interakcją pomiędzy uczestnikami rozgrywki. W grze skupiamy się głównie na rozwoju ekonomicznym własnego imperium (liczba fabryk i kopalń ma kluczowe znaczenie dla końcowej punktacji), nie zaś na atakowaniu przeciwników. Jedyna możliwość bezpośredniej walki z innymi uczestnikami pojawia się wtedy, gdy na planecie znajduje się żeton napięcia. Pozwala on na usunięcie fabryki lub kopalni oponenta i zastąpienie jej własnym budynkiem. Poziom trudności tej akcji wyznacza siła jednostek drugiego gracza, które obecne są na danej planecie i jej orbicie. Poza napięciami, w poczynania innych graczy pozwalają też ingerować niektóre karty i efekty kryzysów, jednak dzieje się to stosunkowo rzadko. Mamy więc do czynienia z grą opowiadającą raczej o wyścigu zbrojeń ziemskich mocarstw z nielicznymi incydentami zbrojnymi, niż z symulacją otwartego kosmicznego konfliktu. Nie zmienia to jednak faktu, że rozgrywka jest naprawdę emocjonująca, a losy zwycięstwa mogą ważyć się do ostatniego ruchu. Opcji jest sporo: zgromadzenie dużej siły militarnej na wysoko punktowanej planecie, usunięcie budynku przeciwnika w dobrym momencie lub ubiegnięcie go w podróży do któregoś z bardziej oddalonych miejsc może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.

Dzieło Martina Wallace'a to dobra gra strategiczno-ekonomiczna z domieszką elementu militarnego i dość ograniczoną negatywną interakcją. Ta ostatnia rzecz nie jest jednak w moim odczuciu dużą wadą, ponieważ gra się i tak bardzo przyjemnie, mechanika daje sporo możliwości i doskonale koresponduje z klimatem. Regrywalność jest wysoka głównie ze względu na losowe dokładanie żetonów na planety, dzięki któremu każda partia wygląda inaczej, a gra zbyt szybko się nie nudzi. Rozgrywka nie jest przesadnie ciężka, ale wciągająca, dodatkowo mamy tu świetne tło w stylu XIX-wiecznego science-fiction z raygunami, czołgami, kosmitami i Ganimedesem – miejscem we wszechświecie tak spokojnym i nudnym, że wszelkie żetony kryzysu są z niego usuwane natychmiast po dołożeniu. Smaczków w rodzaju tego ostatniego jest zdecydowanie więcej. Humor, widoczne inspiracje klasykami, jak Verne i Wells, dobra oprawa graficzna oraz jakość wykonania, a do tego ciekawe, oryginalne reguły i przyjemna rozgrywka na około dwie godziny – czegóż chcieć więcej?

Onward to Venus
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 90-120 minut
Cena: 149,95 złotych

- grafiki i ogólna jakość wydania,
- świetny klimat, obecny w każdym aspekcie gry,
- dość proste zasady, dające jednak dużo możliwości,
- emocjonująca i wciągająca rozgrywka.

- niska bezpośrednia interakcja pomiędzy graczami,
- małe i często mylące się żetony jednostek oraz budynków.

Nowe wyzwania w walce z pandemią

Na łamach 76. numeru **Rebel Timesa** miałem przyjemność recenzować **Pandemię** – absolutnego klasyka w gronie gier kooperacyjnych, który ukazał się po polsku nakładem wydawnictwa Lacerta. Od pewnego czasu dostępne jest także polskie wydanie pierwszego dodatku do tejże gry, które nosi tytuł **Na krawędzi**. Najwyższy więc czas przyjrzeć się mu nieco bliżej.

To, co wzbudza pewien niepokój w przypadku **Na krawędzi** to cena. Zawsze, gdy dodatek do gry kosztuje niewiele mniej od podstawowego zestawu, pojawia się obawa czy faktycznie stanowił on będzie urozmaicenie rozgrywek na miarę poniesionych kosztów. **Na krawędzi** rozwiewa jednak tego typu wątpliwości dość szybko.

Produkt wykonano z dbałością o najmniejsze szczegóły. Pudełko jest tych samych gabarytów co to z podstawowej wersji gry, równie solidnie i zilustrowane w tym samym klimacie. Wewnątrz znajdziemy zestaw dodatkowych kart i plastikowych znaczników, notes, siedem dodatkowych pionków w różnych kolorach, jak również pięć plastikowych szalek Petriego z naklejkami o różnych barwach. Szalki posłużą jako rewelacyjne pojemniczki na znaczniki poszczególnych epidemii: nie dość, że niezwykle praktyczne i ładnie wykonane, to także świetnie korespondujące z tematyką gry. Dodatkowo wewnątrz pudełka znajdziemy bardzo dobrze przemyślaną, plastikową wypraskę z przegródkami zarówno na elementy podstawowej gry, jak i dodatku. Tak więc już na pierwszy rzut oka, jeszcze przed zapoznaniem się z instrukcją, można stwierdzić, że **Na krawędzi** stanowi fajne uzupełnienie podstawowego zestawu jako dużo wygodniejsze i bardziej eleganckie opakowanie dla wszystkich elementów. Dla mnie to dość istotne, chociaż rzecz jasna nie najważniejsze pośród tego, co oferuje dodatek.

Na krawędzi zawiera trzy nowe wyzwania, czyli niezależne elementy modyfikujące podstawową grę. Każdy z nich ma na celu uczynienie rozgrywek nie tylko ciekawszymi i bardziej złożonymi, ale przede wszystkim znacznie utrudniającymi osiągnięcie zwycięstwa. Łączenie ich ze sobą czyni zabawę jeszcze trudniejszą. Ogólnie rzecz ujmując, doświadczeni gracze, którym zwycięstwo z użyciem podstawowych reguł przychodzi dość łatwo, wyzwaniami oferowanymi przez **Na krawędzi** nie powinni być rozczarowani.

Pierwszym z wyzwań jest złośliwy szczep. Jedna z chorób wymyka się spod kontroli i rozprzestrzenia się w sposób bardziej nieprzewidywalny oraz trudniejszy do opanowania. Używa się tutaj nowych kart złośliwego szczepu zamiast standardowych kart epidemii. Każda z tych kart tyczy się właśnie tej jednej, wyjątkowo złośliwej choroby, co niejednokrotnie kumuluje kłopoty i stanowi dla grających naprawdę trudny orzech do zgryzienia.

Zupełnie innym wyzwaniem jest mutacja. To nowa choroba w grze (dodatkowe, fioletowe znaczniki w liczbie o połowę mniejszej, niż w przypadku pozostałych chorób), wraz z którymi używa się specjalnych kart mutacji i zdarzeń mutacji. Idea tego wyzwania jest prosta: mamy dodatkową chorobę, a co za tym idzie dodatkową szczepionkę do wynalezienia. Mutacja rozprzestrzenia się wolniej niż pozostałe choroby, zaś celem wynalezienia szczepionki musimy poświęcić pięć dowolnych kart, spośród których przynajmniej jedna musi być w kolorze miasta z mutacją.

Trzecie wyzwanie na etapie lektury instrukcji wydało mi się najciekawsze, nieco gorzej niestety wypadło podczas rozgrywek. Mowa o Bioterroryście, czyli postawieniu jednego z graczy przeciwko reszcie grupy. Jest to pomysł znany także z innych gier kooperacyjnych, w przypadku Bioterrorysty nie ma jednak elementów blefowania i ukrywania swojej tożsamości. Osoba wcielająca się w tę rolę jest jasno określona i nie ma swojego pionka na planszy. Wykonuje ona swoje akcje po każdym z graczy, zmieniając lokalizację, rozsiewając fioletową chorobę, a także komplikując życie rywalom i niszcząc stacje badawcze. Gdy Bioterrorysta znajdzie się na polu z innym graczem, jego pionek trafia na planszę, zaś rywale mają możliwość jego pojmania. Pojmany Bioterrorysta nie jest w stanie kontynuować swej misji, póki nie zdoła uciec. Przegrana graczy jest jednocześnie zwycięstwem Bioterrorysty, pod warunkiem, że na planszy znajduje się znacznik rozsiewanej przez niego choroby. Jak już wspomniałem, pomysł z Bioterrorystą w praktyce działa trochę poniżej oczekiwań. Zamiast przemieszczania pionka, zmuszeni jesteśmy zapisywać swoją pozycję w notesie, co z całą pewnością nie każdy uzna za atrakcyjny element zabawy. Poza tym można mieć zastrzeżenia do zbalansowania tego wyzwania. **Pandemia** wymaga koncentracji i efektywnej współpracy całej grupy. Gdy jeden z graczy ma się skupić na rzucaniu reszcie kłód pod nogi, realizacja zadania staje się dla grupy bardzo trudna. Mnie osobiście wariant ten zupełnie nie przekonał (w przeciwieństwie do pozostałych).

Oprócz opisanych krótko powyżej wyzwań oraz wspomnianego na początku praktycznego opakowania dla elementów, **Na krawędzi** oferuje także inne atrakcje, mianowicie osiem nowych kart zdarzeń i sześć nowych postaci, a także możliwość toczenia rozgrywek w większym, bo pięcioosobowym gronie. Piszę o tych elementach na końcu, niemniej ich wpływ na rozgrywki jest zauważalny i bardzo pozytywny. Nowe karty postaci to rzecz jasna kolejna porcja unikalnych zdolności, rzutujących na sposób prowadzenia rozgrywek. Z kolei szerszy repertuar możliwych zdarzeń utrudnia postępowanie według gotowych schematów. Wszystko to razem bardzo pozytywnie wpływa na większą różnorodność rozgrywek.

Na krawędzi to solidnie opracowany i zdecydowanie godny polecenia dodatek do Pandemii. Nie będę tutaj na siłę doszukiwał się mankamentów, chociaż otwarcie przyznaję, że wyzwanie z Bioterrorystą mnie nie przekonało i raczej polecam zabawę bez niego. Nie należy też się łudzić, aby zestaw ten mógł przekonać do Pandemii osoby, których nie zachwyciła podstawowa gra. Niemniej dla każdego fana tej pozycji nabycie owego dodatku będzie strzałem w dziesiątkę. Znacząco różnicuje on bowiem rozgrywki, pozwala w interesujący sposób uczynić je bardziej wymagającymi, a do tego oferuje świetną wypraskę i ładne szalki, dzięki którym gra się jeszcze przyjemniej.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji. Pandemia:

Na krawędzi
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 115 złotych

- świetne wydanie,
- znakomity wpływ na atrakcyjność rozgrywek,
- modularna budowa dodatku – wybrane elementy można wprowadzać do gry w dowolny sposób.

- wyzwanie z Bioterrorystą mniej grywalne od pozostałych.

WIELKICH ŁOWÓW CIĄG DALSZY
SLAVIKA
MARCIN WEŁNICKI
RÓWNONOC
EQUINOX

Slavika Marcina Wełnickiego, która ukazała się w 2013 roku, doczekała się dodatku pod tytułem Równonoc. W związku z tym, że sama gra była już recenzowana (RT #60), postaram się skupić na tym, w jaki sposób rozszerzenie zmienia rozgrywkę. Czy faktycznie wnosi powiew świeżości, czy też jest tylko marketingowym liftingiem?

Wizualnie **Równonoc** prezentuje się dużo lepiej od wersji podstawowej **Slaviki**. Graficznie autorom udało się o wiele lepiej uchwycić słowiańskiego ducha. Rysunki na kartach bohaterów sprawiają bardzo pozytywne wrażenie, szczególnie ilustracje słowiańskich wojowniczek biorących udział w wielkich łowach. Wraz z dodatkiem otrzymujemy nową frakcję chrześcijan i sześć postaci o zupełnie nowych umiejętnościach. W pudełku znajdują się również nowe karty krain, których jest aż 25 (w podstawce było ich tylko 6). Otrzymujemy także zestaw żetonów działań dla nowych bohaterów, mających trochę inne specjalności, a także 40 całkowicie zmienionych kart skarbów. Są też nowe potwory, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć i plansza równonocy służąca do odmierzania upływu czasu. W końcu doczekałem się też pełnych rozpisek pomocy dla każdego z pięciu graczy, których brakowało w wersji podstawowej. Wiem, być może się czepiam, ale to rzecz naprawdę ważna i ułatwiająca rozgrywkę, zarówno starym wyjadaczom, jak i nowym graczom. Ci pierwsi łatwiej ogarną zmiany, a jest ich całkiem sporo, ci drudzy zaś nie będą sobie co chwilę wyrywać instrukcji z rąk.

Dla tych, którzy nie grali w wersję podstawową gry, pokrótce opiszę jej ogólne założenia. Gra utrzymana jest w klimatach słowiańskich. Gracze wcielają się w przedstawicieli możnych rodów. Mają do dyspozycji sześciu bohaterów o różnych zdolnościach. Bohaterowie ci wysyłani są do odległych krain, w których toczą walkę z siłami zła. Nagrodą za zwycięstwo są punkty chwały i skarby. Gracz, który nazbiera ich najwięcej podczas całej rozgrywki zwycięża, zostając włodarzem Pomorskich Krain. Do wyłożonych kart lokacji gracze, wykorzystując swoje akcje (każdy ma do dyspozycji od 2 do 3 akcji, w zależności od sytuacji panującej na stole), dokładają potwory i bohaterów. Każda kraina posiada limit zarówno śmiałków uczestniczących w łowach, jak i istot ciemności, które mogą w niej przebywać. W momencie zapełnienia wszystkich miejsc przeznaczonych na potwory, następuje rozstrzygnięcie starcia. Sumujemy wtedy siłę istot, biorąc pod uwagę wszystkie specjalne zdolności i porównujemy ją z siłą bohaterów. Jeśli śmiałkowie przeważają, zło zostaje pokonane i następuje podział łupów według zasług, czyli w oparciu o zgromadzoną przez poszczególnych graczy siłę.

Tyle odnośnie wersji podstawowej gry, przejdźmy teraz do tego, jak dodatek wpływa na rozgrywkę. Najistotniejszą zmianą dodająca kolorytu grze jest wprowadzenie nowych kart krain i powiązanej z nimi planszy równonocy. W wersji podstawowej regiony miały dosłownie kilka specjalnych zasad, teraz lista ta jest dużo dłuższa. Nie będę szczegółowo opisywał wszystkich wariantów, skupię się zaś na tym, jak wpływają one na miodność rozgrywki.

Karty krain z **Równonocy** całkowicie zastępują te znane z podstawki. Stare są bowiem zwyczajnie niekompatybilne z częścią reguł wersji rozszerzonej gry. W moim odczuciu naprawiono dzięki zestawowi nowych krain dynamikę rozgrywki. Gracze mają teraz większą możliwość planowania ruchów. Wzrosła również interakcja i niepowtarzalność rozgrywek. Dobrze z krainami współgra także nowa plansza równonocy. Poza mierzeniem upływu czasu, wskazuje ona aktualną fazę gry, od której zależy maksymalna liczba potworów i bohaterów, których można przydzielić do danego regionu. Musimy zatem uważać, żeby w ważnym dla nas miejscu nie doszło do rozliczenia rozstrzygnięcia w momencie, gdy nie jesteśmy na to przygotowani. Zapewnia to też większe możliwości krzyżowania planów innych graczy. W rozgrywce na nowych zasadach nie miałem wrażenia zmarnowanej rundy, co czasem zdarzało się w wariancie podstawowym.

Dodając do tego zestaw całkowicie nowych potworów, wyposażonych w ciekawe zdolności, gra staje się zdecydowanie bardziej wciągająca. Teraz, nie mając opcji wysłania śmiałka na łowy, możemy do krainy dostawić istotę, która nie tylko zmieni bilans sił, ale także i układ kart. Południca przejmie najsłabszego bohatera, Stolem wyrzuci zaś z krainy wszystkich o sile mniejszej niż trzy. Pod tym względem w rozgrywce możemy korzystać zarówno z nowych jak i starych kart potworów, pamiętając tylko o zachowaniu balansu.

To samo dotyczy bohaterów. Nowi posiadają te same wartości siły, ale inny pakiet umiejętności specjalnych. Grałem w **Równonoc** na bohaterach z podstawki i rozgrywka toczyła się płynnie. Stawiała też trochę inne wyzwania. Taką podmianę wspiera sama mechanika gry, ponieważ zasady specjalne krain można stosować z powodzeniem do zestawu starych bohaterów. Lepiej też zbalansowano grę pod kątem liczby uczestników. Już nie tylko czekamy aż w końcu będzie nasza tura, ale patrzymy na to, co dzieje się na stole, ponieważ dołożenie każdej karty może sporo namieszać w układzie sił.

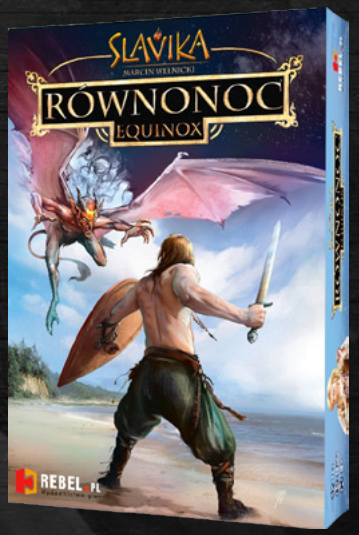
Ciekawy jest też nowy system punktowania kart skarbów, dużo ciekawszy niż ten z wersji podstawowej. Zamiast konkretnej wartości punktów chwały, mamy teraz cztery rodzaje kart skarbów, które składamy w zestawy dające nam rożną liczbę punktów chwały pod koniec rozgrywki. Bardzo dobrze współgra z tym systemem złodziej, bohater znany z wersji podstawowej, pozwalający na kradzież innemu graczowi skarbu w fazie rozliczenia łupów. Nowe zasady skarbów zmniejszają też ryzyko wystąpienia syndromu „wyznaczania króla", pojawiającego się czasem w podstawowej **Slavice**. Wariantów kombinacji kart z podstawki i dodatku jest naprawdę dużo. Proponuję popróbować, ponieważ dzięki temu każda rozgrywka wygląda zupełnie inaczej.

Ci, którym **Slavika** się podobała, powinni zainwestować również w **Równonoc**, ponieważ wraz z nią gra dostaje drugiego oddechu. Dużo frajdy przyniosła mi sama zabawa z mechaniką gry, tj. zestawianie pakietów kart z podstawki i dodatku oraz sprawdzanie różnych wariantów rozgrywki. Muszę przyznać, że nie byłem wielkim fanem Slaviki w wersji podstawowej. Doceniam jednak zmiany, które wprowadziła do mechaniki rozgrywki Równonoc. Gra staje się dzięki nim przyjemniejsza i płynniejsza. Co ważne, gracze muszą uważniej śledzić zmiany na planszy, a nie tylko czekać na swoją turę. Istnieje też większa możliwość odpowiedzi na działania przeciwników. W kategorii samodzielnego dodatku Równonoc sprawdza się bardzo dobrze i nie potrzebuje do rozgrywki wersji podstawowej, chociaż jej posiadanie urozmaica zabawę.

Slavika: Równonoc
Zrecenzował: Marcin Gleń
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 59,95 złotych

- zdecydowanie wyższy poziom interakcji, niż w wersji podstawowej,
- plansza równonocy oraz nowe karty krain pozytywnie wpływają na dynamikę rozgrywki,
- w połączeniu z wersją podstawową, tworzy ciekawe kombinacje kart.

- brak jasnego określenia, z jakich kart należy korzystać, łącząc dodatek z wersją podstawową.



Pościgajmy się taktycznie!

Wydawnictwo GMT Games kojarzy się graczom głównie z ciężkimi strategiami i grami wojennymi, które potrafią wyssać mózg. Takie tytuły jak **Here I Stand, Twilight Struggle** lub **Dominant Species** na stałe wpisały się w krajobraz planszówek strategicznych. Kiedy więc zobaczyłem, że GMT wydaje grę wyścigową, postanowiłem sprawdzić ów tytuł. Jak to wojenno-strategiczne wydawnictwo dało sobie radę z tak nietypową dla siebie pozycją?

Pudło z grą jest bardzo ciężkie. Sugeruje to, że w środku znajdziemy mnóstwo rzeczy. Po jego otworzeniu, okazuje się jednak, że większość tego ciężaru stanowią dwie dwustronne plansze, wykonane z bardzo grubego kartonu. Reszta zawartości to żetony samochodów i uszkodzeń oraz sporo kart. Wszystko to jest wykonane bardzo porządnie, ale w przypadku GMT nie jest to żadna nowość. Ci ludzie wiedzą, jak postępować z kartonem i jak wycisnąć z niego to, co najlepsze.

Thunder Alley to gra przeznaczona dla maksymalnie siedmiu osób. Warto też od razu zaznaczyć, że mamy tu do czynienia z wyścigami NASCAR, co sprawia, że każdy gracz będzie kierował zespołem samochodów, a nie pojedynczym zawodnikiem. Tekturowe samochodziki w różnych kolorach są rewelacyjne. Niby płaski kartonik, a pełen szczegółów.

Odłóżmy jednak na bok te zachwyty estetyczne i powróćmy do meritum. Każdy z graczy ma do swojej dyspozycji zespół samochodów. To oznacza, że w Thunder Alley nie chodzi o to, aby gnać swoim zawodnikiem na oślep do mety, ale żeby cały zespół osiągnął, jak najlepszy wynik. Każde miejsce jest bowiem punktowane, a suma punktów zdobytych w trakcie wyścigu przez zespół określa zwycięzcę gry. Jak więc widać, GMT robiąc grę wyścigową, wcale nie zapomniało o taktyce.

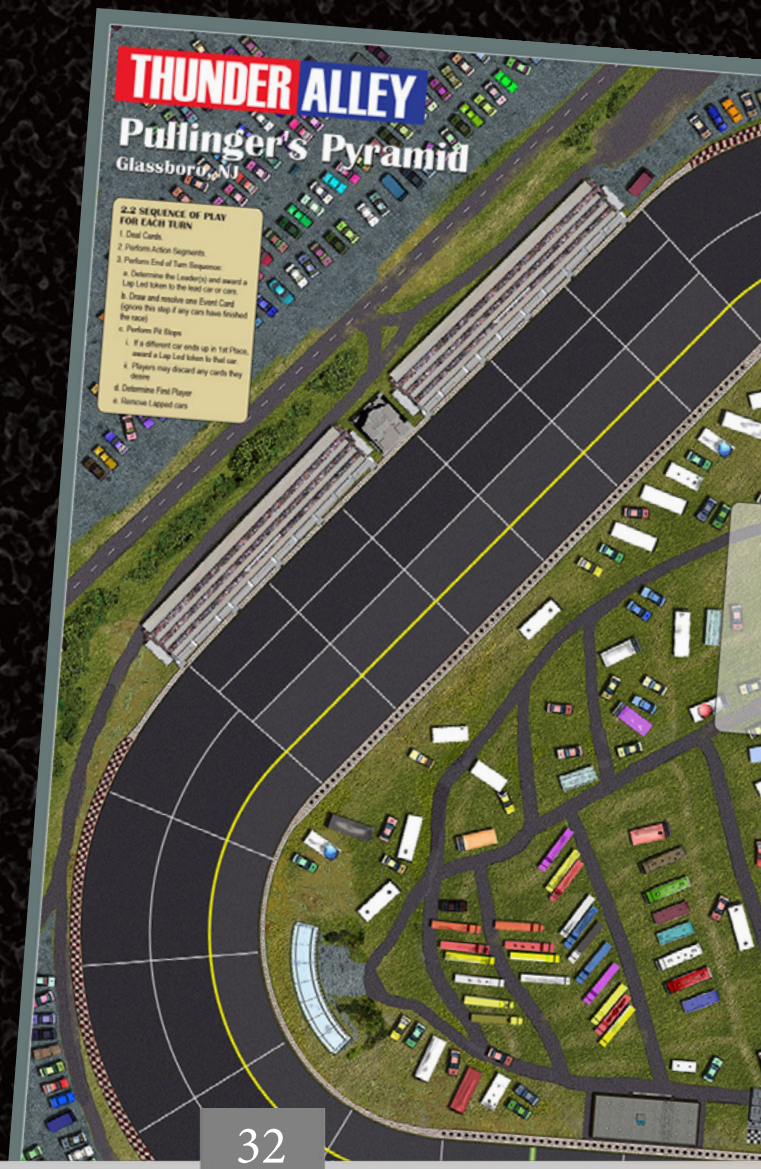
Bardzo ciekawie rozwiązano system poruszania się samochodów po planszy. Tory (a są aż cztery) podzielono na pasy, a te na segmenty, po których poruszają się samochody. To, o ile pól i w jaki sposób będzie mógł poruszyć się samochód, jest determinowane przez zagrywane z ręki graczy karty. Tak jest, Thunder Alley to kolejna gra z mechaniką „napędzaną przez karty", czyli taką, w której to, co dzieje się na planszy jest determinowane zagrywanymi kartami.

Na kartach znajdziemy kilka istotnych informacji. Są to: liczba pól, które może przejechać wybrany samochód, ewentualne uszkodzenia wynikłe po tym ruchu, a także jego rodzaj. Musicie bowiem wiedzieć, że w **Thunder Alley** samochód może poruszyć się aż na cztery sposoby.

Pierwszy sposób, najbardziej intuicyjny, to Solo Movement. Po zagraniu takiej karty, wybrany samochód po prostu jedzie sobie o odpowiednią liczbę pól, nie martwiąc się o inne wozy znajdujące się dookoła.

Kolejny to Pursuit Movement. Można go nazwać ruchem „pchającym". Dopóki przed poruszającym się samochodem nie ma żadnego innego wozu, jedziemy sobie sami. Jednak w momencie, gdy dojedziemy do jakiegoś auta przed nami, zaczynamy je „pchać" przed sobą. Jeśli my się ruszamy, to ono też się porusza.

Kolejnym sposobem ruchu jest Lead Movement. Działa on podobnie do Pursuit Movement, tyle że nie pchamy samochodów, a ciągniemy je za sobą. Kiedy nasz wóz zaczyna jechać, wszystkie inne samochody znajdujące się za nim w sznurku też się poruszają.



Ostatni typ ruchu to Draft Movement, który łączy w sobie Pursuit i Lead. Oznacza to, że wraz z aktywnym autem, jadą też wszystkie inne znajdujące się za nim i przed nim.

Taki podział ruchu wymusza na graczach bardzo taktyczne podejście do tego, co dzieje się na planszy. Decyzja, który samochód aktywować w danym momencie i jakiej karty do tego użyć, może być bowiem kluczowa dla przebiegu całego wyścigu. Odpowiednie łączenie ze sobą aktywacji kolejnych samochodów przy użyciu odpowiednich kart jest metodą na zdobycie dobrych miejsc na mecie. Karty mają też „specjalne zdolności", które pozwalają na wykonanie nieco bardziej brawurowych akcji w trakcie jazdy lub wprowadzają specjalne warunki do ruchu.

Na zagrywanych kartach są też informacje o uszkodzeniach, jakie pojawią się w samochodzie po wykonaniu danego ruchu. Uszkodzenia dzielą się na tymczasowe, które mogą zostać naprawione w trakcie wyścigu oraz trwałe, których nie da się usunąć. Zarządzanie tymi uszkodzeniami jest niezwykle ważne, ponieważ gdy aktywujemy samochód i ma on w tym momencie w sumie sześć lub więcej uszkodzeń, odpada natychmiast z wyścigu.

Na szczęście uszkodzenia tymczasowe można naprawiać w pit stopie. Jak na grę o NASCAR przystało, również ten element został tu odpowiednio zasymulowany. Nasz samochód może zjechać do alei serwisowej, naprawić co się da, a potem wrócić na tor. Jednak w tym momencie traci nieco ruchu, porusza się wolniej i potem musi gonić stawkę.

Na końcu każdej tury ciągnie się również kartę wydarzenia, aby sprawdzić czy na torze stało się coś nietypowego. Karty te mogą wpływać na całą stawkę albo na samochody posiadające konkretny typ uszkodzeń. Pokazują one także stan wyścigu, dzięki kolorom flag. Standardowo są to flagi zielone, żółte i czerwone. Wpływają one na to, jak mogą poruszać się samochody, bardzo często są one też dla graczy sygnałem do zjazdu na pit stop.

Gra symuluje również takie zdarzenia, jak dublowanie zawodników. Zdublowany samochód, jeśli nie nadrobi pozycji w odpowiednim czasie, również odpada z wyścigu. Na szczęście każdy samochód, który nie dojedzie do mety i tak zdobywa jakieś punkty dla zespołu. Może i niewiele, ale w końcowym rozrachunku liczy się przecież suma, a nie wynik jednego najlepszego auta.

I to właściwie tyle. A raczej aż tyle. Okazuje się bowiem, że z pozoru prosta gra o jeżdżeniu w kółko (bo tak Europejczycy postrzegają wyścigi NASCAR) staje się sporym taktycznym wyzwaniem. Do tego całość w trakcie rozgrywki wygląda tak, jak faktyczny wyścig w tej formule. Charakterystycznie poruszające się sznury samochodów to coś, co jest stałym obrazkiem z amerykańskich torów. Przy okazji to dość dziwne, że w grze, która cała krzyczy NASCAR, nie użyto ani razu tego terminu. Ponoć GMT nie dostało licencji. A szkoda, bo tytuł ten naprawdę sporo robi dla popularyzacji tego sportu.

Jedynym poważnym minusem może być zaporowa cena sięgająca 260 złotych. Oczywiście dla niektórych graczy tematyka również będzie minusem. W końcu NASCAR to wyścigi, które europejskiego odbiorcę nie za bardzo interesują. Co innego Formuła 1.

Thunder Alley to jednak bardzo dobra gra. Miłośnicy amerykańskiej formuły „wyścigów w kółko" powinni ją wypróbować bez chwili wahania. Ale nawet jeśli sama idea NASCAR wam nie leży, a lubicie gry wyścigowe i oczekujecie od nich nieco więcej głębi niż tylko „byle dojechać na pierwszym miejscu", **Thunder Alley** będzie świetnym wyborem. Trzeba przy nim pomyśleć, a nie ślepo przeć do przodu. No i co bardzo interesujące, grać może aż siedem osób. Nie martwcie się jednak, ponieważ przy każdej liczbie graczy jest równie interesująco.

Thunder Alley
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-7 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 249,95 złotych

- świetnie wykonana,
- mechanika ruchu samochodów,
- oddaje klimat wyścigów NASCAR.

- cena,
- NASCAR nie jest popularny w Europie.

MARS ATAKUJE, ŻADNEJ LITOŚCI NIE CZUJE

Jesteś ostatnią nadzieją ludzkości. Wraz z trzema osobami pełnicie rolę liderów elitarnej, międzynarodowej organizacji kryjącej się pod nazwą XCOM. Waszym zadaniem jest obronić ludzkość, zapobiec panice i zawrócić inwazję obcych. Misja rozpocznie się za: 4,3,2,1!

XCOM to gra planszowa, która powstała na licencji swego komputerowego odpowiednika. Począwszy od tematyki, poprzez oprawę graficzną, aż po nazewnictwo obie gry są do siebie bliźniaczo podobne. Poza tym, że analogowa wersja posiada wspaniałe figurki z solidnego, twardego tworzywa. Ale po co grać w tekturowy odpowiednik, zwłaszcza że również wymaga podłączenia do prądu (do gry niezbędna jest aplikacja)? Po pierwsze – jest równie dobry. Po drugie – jest lepszy, bo kooperacyjny. Wspólnie przeciwstawiacie się zagrożeniu, wspólnie podejmujecie decyzje i wspólnie dzielicie radość z odniesionego zwycięstwa.

Zasady gry są niedostępne w papierowej wersji. Gra interaktywnie, krok po kroku, uczy jak w siebie grać. Do tej pory w grach planszowych ktoś z nas musiał poznać zasady, a następnie wytłumaczyć je innym graczom. **XCOM** sam je tłumaczy.

XCOM to tak naprawdę dwie gry w jednej. Tytuł ten składa się z dwóch cyklicznych faz – czasowej i rozstrzygnięć. W tej pierwszej każdy z graczy podejmuje indywidualne decyzje pod presją czasu. W tej drugiej gracze wspólnie sprawdzają skutki swoich decyzji. Nie działa już presja czasu, mamy za to presje ze strony wyników na kostkach.

XCOM to także cztery gry w jednej. Nie ma dowolności, które z postaci wejdą do gry, jak w wielu innych kooperacjach. Bez względu na liczbę graczy, wszystkie cztery zawsze muszą być w grze. Ponadto w większości gier kooperacjach postaci różnią się od siebie charakterem, zdolnościami, specjalnymi mocami, jednak sama rozgrywka dla każdej z nich przebiega w ten sam sposób. W **XCOM** każdy przyjmuje jedną z ról i ma swoją grę w grze. W kolejnych rozgrywkach warto spróbować nowej roli i doświadczyć gry z zupełnie innej krawędzi stołu.

„Dzięki słusznym decyzjom nie ma śladów paniki.”

Dowódco (ang. Commander), do twoich obowiązków należy założyć kwaterę główną waszej organizacji na kontynencie wyznaczonym przez program. Odpowiadasz za awans rekrutów. Będziesz zarządzał finansami organizacji. Ty zapłacisz za umieszczenie każdej waszej jednostki na planszy. Aby reszta wiedziała, na co może sobie pozwolić, musisz śledzić i przekazywać im na bieżąco wasz rachunek. Przekroczenie budżetu oznacza nagły wzrost paniki na najbardziej spanikowanym kontynencie. Strach jest waszym obrońcą. Strach dyscyplinuje. Ale nie martw się, w nagłych sytuacjach masz do wykorzystania dodatkowe fundusze. Są one jednak jednorazowe. Dowodzisz flotą powietrzną, która będzie strącała wrogie obiekty. Jeśli ci się nie uda, kontynent, nad którym lata wróg popada w panikę. A spanikowany kontynent ogarnia fala ufosceptycyzmu i przestaje was finansować. Natomiast gdy dwa kontynenty dojdą na skraj toru, nieskuteczny projekt **XCOM** zostanie definitywnie zamknięty. Wszystko w porządku? Widzę, że zbladłeś. Do ciebie należy również wybór mniejszego zła. Gdy dojdzie do sytuacji kryzysowej, ciągniesz dwie karty i wybierasz, którą z nich rozpatrzeć. Zabić dwóch żołnierzy czy zwiększyć panikę w Azji? Tak źle i tak niedobrze.

„Z Marsa generałowie pokazują ważne cele.”

Oficerze (ang. Central Officer), jesteś pośrednikiem pomiędzy programem, a graczami. Czas jest po twojej stronie. Tylko ty widzisz, ile czasu mają na wykonanie swojego zadania. Musisz ich ponaglać i wymuszać szybkie decyzje. W twojej gestii leży też wysyłanie satelit na orbitę, gdzie będą pojawiać się obcy. Obcy na orbicie zakłócają komunikację i program zacznie działać źle. Masz również specjalne karty. Możesz przesuwać jednostki z i na planszę, np. gdy zostało lub brakuje na nie funduszy. Tylko tyle? W ciągu gry otrzymasz od Badacza nowe technologie, a więc nowe możliwości.

„Wszędzie ruchawka, zniszczenia i pożoga."

Liderze (ang. Squad Leader), możesz przegrać grę, jeśli nie obronisz waszej bazy przed obcymi. Ale też tylko ty ją możesz wygrać, jeśli wykonasz końcową misję. W międzyczasie będziesz wysyłał swoich ludzi na misje dające pozostałym znaczne profity w grze. Twoi ludzie mogą również odrzucić jeden z Kryzysów rozpatrywanych przez Dowódcę. Masz pod sobą snajperów, grenadierów, szturmowców i żołnierzy wsparcia. Każdy posiada dwie specjalizacje, pozwalające pokonać konkretnych wrogów i wykonać konkretne zadania. Jedna z dwóch specjalizacji każdej jednostki jest wyjątkowa i dostępna tylko dla niej. Jeśli przeciwność jest podatna na jej działanie – dostajesz dodatkową kość. Dodatkową kość zapewnia także awansowanie przez Dowódcę.

„Cywilizacya wroga z innej planety."

Badacz (ang. Chief Scientist) – jajogłowy, hę? Nie musisz się martwić brakiem czasu, pieniędzy, śmiercią żołnierzy, strąceniem samolotów lub zakłóceniami programu. Na dodatek bez twoich technologii pozostali nie są w stanie wygrać. W Warsztacie korzystasz jednorazowo z technologii bez wynajdywania jej, w Laboratorium badasz ciała obcych, a w Centrum Badawczym odrzucasz nieprzydatne projekty i losujesz nowe.

Żywi i ziemscy, na stanowiska! Oficer – Zaczynamy w Australii, poziom trudności normalny, rozgrywamy 3 z 5 misji. Gra rozpocznie się za 4, 3, 2, 1… Badaczu, dostępnych 6 nowych technologii, masz 12 sekund. Dowódco, otrzymujesz budżet 14 Kredytów, 10 sekund. Liderze, wybierz nową misję, nie spiesz się, masz ponad 20 sekund. Lider – Za misje są różne nagrody. Potrzebujemy teraz nową technologię czy zwiększamy budżet? Dowódca – Budżet pod kontrolą. Badacz – Mam coś, co bardzo nam się przyda. Lider – Dobra, biorę misje z bonusem technologicznym. Oficer – Badaczu, wybierz pierwszą technologię i wyznacz naukowców, 12 sekund. Dowódco, wybierz Kryzys. Dowódca – Wybrałem. Jeden z kontynentów spanikuje. Oficer – Liderze, wróg w bazie! Lider – Pojawia się Cyberdisc. Będzie gorąco! Oficer – Wróg nad Australią, oznaczam na planszy. Badaczu, druga technologia, 8 sekund. Badacz – Liderze, nie martw się obroną bazy. Mam dla twoich snajperów nowiuśki karabin plazmowy. Oficer – Świetnie, idziemy dalej. Dowódco, możesz skorzystać z rezerwy finansowej. Dowódca – Biorę 3 Kredyty. Zostaje 7 na potem. Oficer – Kryzys! Dowódca – Mam. Ach, mogłem wziąć więcej. Stracimy połowę naszej rezerwy finansowej! Lider – Spokojnie, moi ludzie zajmą się tym. Wysyłam 2 żołnierzy, usuną kryzys. Oficer – Wróg nad Europą. Dalej. Wróg w bazie. Lider – zwykły Sectoid. Oficer – Kolejny kryzys. Dalej. Ufo nad Australią. Dalej. Liderze, wybierz skład na misję. Lider – Zastanawiam się… Oficer – Zostało 10 sekund. Lider – Myślę, myślę… Oficer – 5, 4, 3, 2… Lider - Mam! Oficer – Dowódco, wyślij myśliwce do obrony przed statkami obcych. Dowódca – Czekaj, podliczę ile będą nas kosztowali naukowcy i żołnierze… Wysyłam tylko 4, żeby nie przekroczyć budżetu. Oficer – Liderze, jednostki do obrony bazy! Lider – Na Cyberdisc najlepszy byłby żołnierz wsparcia, miałby dodatkową kość walki, ale wysyłam snajpera i szturmowca – obydwaj mogą zająć się zarówno Cyberdiscem, jak i Sectoidem. A może stać nas na trzech? Dowódca – Zabraknie środków na satelity, sprzeciw. Oficer – Mam kartę, która może później dołożyć dodatkowych żołnierzy. Lider – OK, wysyłam dwóch, trzeci w rezerwie. Oficer – Trzecia nauka! Dalej. Mogę postawić satelity na orbicie. Hmm, nie stawiam, nie ma tam obiektów wroga. Dalej. A jednak pojawia się Ufo na orbicie. Dalej. Koniec pierwszej rundy! Mamy dodatkowy czas z niewykorzystanych 20 sekund. Możemy skorzystać z naszych kart. Dowódco, jak fundusze? Dowódca – Jesteśmy 1 Kredyt na plusie. Oficer – W takim razie dokładam satelitę na orbitę, aby zestrzeliła statek Ufo. Dowódca – Nie, czekaj. Korzystam ze zdolności naszej bazy i automatycznie niszczę ten statek. Oficer – W takim razie stać nas na dodatkowego żołnierza do obrony bazy. Stop! Koniec czasu.

Gdy wyścig z czasem się kończy, nadchodzi czas rozliczeń. Każda decyzja przyniesie teraz konsekwencje. A presja czasu zmienia się w presję kostek. Mechanizm jest ten sam dla wszystkich. Osoba bierze do ręki tyle kości, ile jednostek (myśliwców, żołnierzy, satelit, naukowców) przydzieliła na zadanie. Wyrzucenie symbolu XCOM gwarantuje jeden sukces (strącenie statku, zadanie obrażenia, postęp w badaniu). Na każdej k6 są dwa symbole sukcesu. A zatem cały nasz misterny plan zależy od jednego rzutu? Wręcz przeciwne, możemy rzucać jeszcze raz. I jeszcze raz, i jeszcze raz… Ale za każdym razem rośnie poziom zagrożenia. Rzuca się jednocześnie niebieskimi k6 XCOM oraz czerwoną k8 obcych. Przy pierwszej próbie zagrożenie wynosi tylko 1, przy drugiej 2 itd. Jeśli na k8 wypadnie wynik równy lub niższy poziomowi zagrożenia – dzieje się katastrofa. Tracimy wszystkie jednostki przydzielone do zadania. Dlatego niektórzy wycofują się, gdy zagrożenie zaczyna zbliżać się do 5, a nawet 3. Ale bez podejmowania ryzyka nie wygra się tej gry.

Zastosowany system kuszenia losu sprawia, że nie wszystko zależy od jednego rzutu. Sami wybieramy, jak bardzo chcemy nagiąć przeznaczenie. Sami stopniujemy ryzyko. A reszta graczy patrzy skupiona i siedzi jak na szpilkach, niczym kibice piłki ręcznej w ostatnich sekundach meczu Polska – Hiszpania. Bowiem skutki wyniku nie odczuje tylko turlacz, ale wszyscy przy stole. Porażka oznacza utratę cennych jednostek, co odbije się na dalszej grze. Nowe jednostki można zakupić tylko przy dodatnio zbilansowanym budżecie. To może oznaczać, że Badacz nie otrzyma funduszy na nowe technologie. Bez nowych technologii pozostali mogą sobie nie poradzić... Każdy banalny z pozoru rzut kością wyzwala łańcuch zależności pomiędzy wszystkimi graczami.

Bolączką wielu gier kooperacyjnych jest słynny „syndrom lidera”, czyli gracza lub graczki grającego lub grającej za innych. W **XCOM** twoja rola różni się tak bardzo, że nikt inny, patrząc ze swojej perspektywy, nie jest w stanie podjąć za ciebie decyzji. Nie można być jednocześnie bramkarzem, obrońcą i napastnikiem. Ponadto nie ma na to czasu. Kilka lub kilkanaście sekund to za mało na narady. To rodzi poczucie odpowiedzialności za swoje decyzje. Nie chcemy zawieść innych. Nie chcemy, żeby nasza porażka zniweczyła sukces reszty. O losie drużyny decyduje gra każdego z graczy.

Czy ten tytuł może nie podbić serc graczy i planszówkowych list przebojów? To, co czyni tę grę fenomenalną to atmosfera i emocje w czasie rozgrywki. A jest to ten nieuchwytny element gier planszowych, którego nie da się włożyć do pudełka. Jeśli odrzeć grę z emocji, wyrwać z kontekstu, zapomnieć o tematyce – prawdopodobnie przestanie być interesująca. W **XCOM** nie gra się zasadami, ale tematem. Mechanika sama w sobie jest banalna, poszczególne jej elementy są „śmieciowe”. Jeśli gracz wyłączy się z tego, co się dzieje wokół i skupi na swojej roli dokładania żetonów i rzucania kośćmi, może poczuć się jak małpka wykonująca proste polecenia. Decyzje podejmowane w czasie gry byłyby banalne, gdyby nie ograniczony czas, jaki mamy na ich podjęcie.

Z pewnością nie jest to gra dla jednej osoby. To, że się technicznie da, nie znaczy, że ma to jakikolwiek sens. Jedna osoba traci możliwość komunikowania się z innymi, skupienia się na własnej dziedzinie, dzielenia się emocjami. **XCOM** jako kooperacja jest grą idealną. Ale kooperacja w pojedynkę?

Natomiast pogłoski o śmierci gier planszowych były przesadzone. Aplikacja nie ujmuje nic z „planszówkowości”. Ale zamiast udowadniać, czym „tabletowy” **XCOM** nie jest, pochwalę go za to, czym jest. To stoper w ręku jednego gracza zapewniający dobre tempo rozgrywce i brak przestojów. To Mistrz Gry, który decyduje o tym, co się wydarzy. To reżyser, który potrafi stworzyć emocjonujące widowisko. Program wie, kiedy uderzyć i jak stopniować zagrożenie. Śledząc postępy graczy widzi, że nalot na Australię zaboli bardziej niż na Afrykę. Tego dociąg kart wydarzeń nie zapewni. Technologia wysuwa granie w planszówki na orbitę nowych możliwości. A aplikacja nie powinna służyć jako wymówka, żeby nie zagrać w tę grę.

XCOM: The Boardgame
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 1-4 graczy
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 229,95 złotych

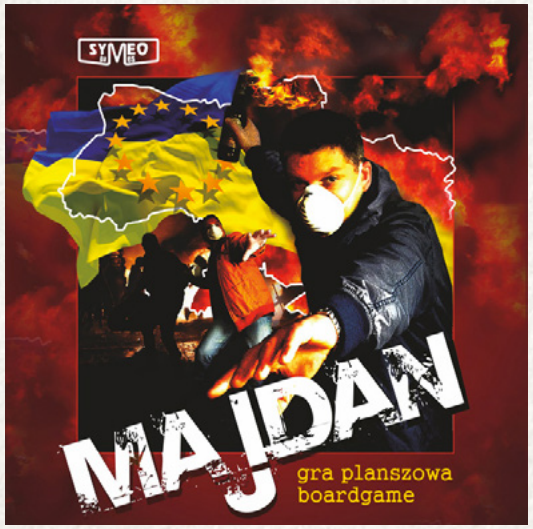
- program, który nadaje tempo i charakter grze,
- wykonanie,
- tematyka, atmosfera, emocje,
- idealna kooperacja.

- mechanicznie banalna,
- nawet nie myślcie o graniu solo.

Gry, w których leje się krew

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W tym miesiącu miałem napisać recenzję kolejnej gry ze stajni GMT Games, ale jak to nieraz bywa, różne dyskusje, jakie czasami toczą się wśród graczy zwróciły moją uwagę w zupełnie inną stronę. Otóż w odniesieniu do wspominanej przeze mnie w grudniowym numerze gry **Majdan** (wyd. Symeo Games) pojawiła się niedawno opinia, że jest to gra gdzie „krew się leje". Zdaniem autora tej wypowiedzi (jest to jednocześnie osoba zajmująca się recenzowaniem gier) tego typu gry o świeżym, toczącym się konflikcie zbrojnym nie powinny być robione. Autor opinii zasłaniał się tym, że „tak uważają inni ludzie", a nie jest to jego własna opinia, aby schować się w ten sposób za parawanem anonimów. Niezależnie jednak od tego, słowa padły. Nie chciałbym się zajmować pojedynczymi wypowiedziami osób, które o tego typu grach mają w najlepszym razie ograniczone pojęcie, ponieważ moim zdaniem szkoda na to czasu. Problem jest jednak szerszy i od czasu do czasu pojawia się w dyskusjach nad grami wojennymi.



Chodzi o to, że gry wojenne, jak sama nazwa wskazuje, przedstawiają wojnę. Wojna to zabijanie. Zgodnie z takim podejściem, są to więc gry o zabijaniu. Czy powinno się robić tego typu gry? W dodatku po tytuły tego rodzaju sięga młodzież. I tak dalej... Myślę, że nie ma sensu rozwijać tego typu argumentacji, gdyż podejrzewam, że niejeden czytelnik miał okazję się z nią zetknąć.

Jak tu odpowiedzieć na tego typu zarzuty... Przede wszystkim trzeba zauważyć, że wojna to nie tylko zabijanie, a planszowe gry wojenne (bo o nich tutaj mówimy) nie skupiają się na zabijaniu i jego pokazywaniu. Wręcz przeciwnie – zazwyczaj szerokim łukiem omijają samo to zjawisko. Zwykle mamy jakieś oddziały, które ponoszą straty, wycofują się, są zdezorganizowane. Gdyby ktoś nie wiedział, że żetony, bloczki bądź inne elementy na planszy reprezentują oddziały, nawet by się nie domyślił, że tu zachodzi jakieś zabijanie. Nie ma na żetonach krwawiących postaci, nie widzimy martwych żołnierzy. Ot, po prostu jak oddział zostanie wyeliminowany, zdejmuje się jego żeton z planszy i odkłada do pudełka. Zwróćcie uwagę na samo słowo „wyeliminowany" – najczęściej tym właśnie terminem posługują się instrukcje do gier, a nie „zabity". Co z tego wynika? Gry wojenne też zawierają pewną dozę abstrakcji. Przyznam, że nie sądziłem, iż kiedykolwiek do takiego wniosku dojdę (biorąc pod uwagę moje poglądy na temat abstrakcyjności eurogier), ale jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że jest to prawda.

Tak rozumiana abstrakcyjność bywa wykorzystywana w dobrym celu – właśnie po to, aby wyeliminować ową „lejącą się krew" i skupić się na wojnie widzianej na zupełnie innym poziomie. Bo wojna to nie tylko „lejąca się krew", zwłaszcza dzisiaj. Szeregowi żołnierze, którzy znajdują się w bezpośredniej strefie walk faktycznie doświadczają wojny na własnej skórze, ryzykując życiem. Gry wojenne przedstawiają natomiast wojnę z punktu widzenia sztabów – wyższych dowódców, którzy zwykle znajdują się z dala od strefy bezpośrednich starć. Tam krew się nie leje. Z ich punktu widzenia wojna jest procesem, w którym występują oddziały o określonych cechach i parametrach, gdzie trzeba zaplanować działania tych oddziałów, tak by odnieść sukces. Trzeba na tym poziomie myśleć, jeśli chce się zwyciężyć i tym samym sprawić, że własnych żołnierzy zginie mniej niż żołnierzy przeciwnika, a być może w ogóle uda się uniknąć strat. Jak to powiedział kiedyś generał Patton: „zadaniem żołnierza nie jest zginąć za swój kraj, ale sprawić, aby to ten drugi, biedny sukinsyn zginął za swój". Nie oznacza to dehumanizacji, braku szacunku lub zrozumienia dla tych, którzy są na

pierwszej linii.

Ustaliliśmy już, że gry wojenne na ogół prezentują konflikty z punktu widzenia sztabów, a sposób ich ukazywania jest taki, że gry te są dalekie od propagowania okrucieństwa lub „zabawy w zabijanie". Sprawia to „strategiczność" tych gier. To, że zwycięstwo zależy w nich od racjonalnego myślenia, kalkulowania, że są one dalekie od emocjonalnego, bardziej bezpośredniego podejścia do przedstawianej tematyki. Można to też uznać za przejawy wspomnianej wcześniej abstrakcyjności. Najlepiej widać, o co chodzi, gdy spojrzymy na gry komputerowe, zwłaszcza strzelanki lub szerzej gry zręcznościowe, ale i niektóre strategie, gdzie jak ktoś ginie, to widzimy, że ginie – jest trup, leje się krew (dosłownie, a nie tylko w wyobraźni), można strzelać do matek z dziećmi itp. Cechą wielu spośród tych gier jest to, że wyłączają w odbiorcy konieczność myślenia i co tu dużo mówić, odznaczają się niskim poziomem intelektualnym. Gracz siedzący przed ekranem czerpie przyjemność z obserwowania, że ktoś zginął, że go trafili itd. Grający w planszowe gry wojenne czerpią przyjemność z czego innego – z tego, że ich kalkulacje (strategia działania) doprowadziły do sukcesu, który często nie musi się wiązać z wyeliminowaniem przeciwnika, ale np. z odcięciem mu zaopatrzenia, ze zmuszeniem go do wycofania się z jakiegoś obiektu terenowego itp. Jak już jesteśmy przy grach komputerowych, to żeby było zabawniej, często te same osoby, które mają uwagi krytyczne na temat przedstawiania przez gry wojen, nie mają nic przeciwko temu, że ta sama tematyka wykorzystywana jest w grach komputerowych, gdzie często krew naprawdę się leje, i że gry te trafiają do dużo młodszych odbiorców, niż planszówki wojenne.

Było sporo teoretyzowania i chyba wystarczy. Teraz parę słów o grze **Majdan**, która temat wywołała. Śmiało można zaryzykować stwierdzenie, że gra jest na tyle ogólna i prosta, iż ma więcej wspólnego z eurogrami, niż z grami symulującymi jakieś realne konflikty. Rozgrywka trwa bardzo krótko, bo do 30-45 minut. Mamy karty przedstawiające co prawda konkretne zbiorowości konfliktu na Ukrainie, ale w takiej formie, że trudno je bezpośrednio z nimi wiązać. Jedyne, co rozkładamy na planszy to żółte i niebieskie żetony poparcia społecznego o wartości „1" i „2" oraz żetony kontroli. Większość gry to „walka o poparcie", czyli walka polityczna (przypomina walkę wyborczą). Do konfrontacji siłowej może w ogóle nie dojść i jest to jedna z dróg, jaką bywa, że toczy się rozgrywka. Frakcji Janukowycza opłaca się jednak zazwyczaj zastosowanie w pewnym momencie rozwiązania siłowego. Walka polega wtedy na porównywaniu wartości kart, a jej efektem może być zdjęcie żetonu poparcia jednej ze stron, zmiana żetonu poparcia na większy oraz położenie żetonu kontroli. To wszystko. Mechanizm analogiczny jak w wielu grach karcianych i planszowych.

W samą grę udało mi się już kilka razy zagrać. Zgodzę się z opinią, że jest losowa i to może być ten czynnik, który niektórych będzie zniechęcał. Występują w niej bowiem poza kartami rzuty kostką – wartość niektórych kart w konfrontacji (politycznej oraz siłowej) zależy od tego, ile wyrzucimy. Sam konflikt na Ukrainie był jednak mocno nieprzewidywalny i gra stara się to oddać. Podczas rozgrywki można przyjąć różne strategie. Dużo zależy od tego, jak zbudujemy sobie talię kart, które dobieramy odkryte z planszy (karty są stopniowo dociągane ze stosu i odkrywane). Początkowa faza gry to właśnie dobieranie kart. Później także można to czynić, ale na ogół nie ma na to czasu. Karty podzielone zostały na trzy kategorie: szare (te dobierać mogą obaj gracze) oraz żółte i niebieskie – odpowiednio dla frakcji opozycyjnej i ekipy Janukowycza. Poza kartami szarymi, nie ma więc możliwości pozbawienia przeciwnika jego kart przez pociągnięcie ich samemu.

Myślę, że na tle gatunku, który mnie najbardziej interesuje, czyli gier wojennych (w domyśle historycznych), **Majdan** jest grą w pewnym sensie wyjątkową. Dlaczego? Ze względu na prostotę i czas rozgrywki. Czas gry jest wyjątkowo krótki, bo spokojnie można skończyć w pół godziny. Prostota zasad też daleko posunięta. Stąd z mojego punktu widzenia jest to wręcz gra imprezowa (w każdym razie dobrze nadaje się do takich celów). Jeśli ktoś szuka prostej, krótkiej, a zarazem klimatycznej gry wojennej (mimo pewnych zastrzeżeń, tak ją określę) i nie przeszkadza mu w grach losowość, **Majdan** to dobry wybór. Gdy zaczniemy trochę bardziej się wgłębiać, zauważymy, że strategii działania nie ma w niej aż tak dużo i pole decyzji też jest do pewnego stopnia ograniczone. Ale to dostrzegać będą głównie bardziej doświadczeni gracze. Dla większości może to być dobra, szybka i prosta gra o tematyce historycznej, a przy tym dobrze odtwarzająca wydarzenia na Ukrainie na takim właśnie ogólnym poziomie. Sprawia on, że gra jest bardzo przystępna, a z drugiej strony pozwala uniknąć zarzutów, że „leje się w niej krew". Jeśli ktoś szuka tego typu prostej, szybkiej, klimatycznej gry, **Majdan** będzie dobrym wyborem.

Kącik Doomtown: Reloaded

Co w saddlebagach piszczy?

Rubrykę przygotował: Maciej „Repek" Reputakowski

Od premiery Doomtown: Reloaded minęło pół roku. AEG, zgodnie z zapowiedzią, co mniej więcej dwa miesiące wypuszcza nowy saddlebag, czyli zestaw 21 nowych wzorów kart. Każdą z nich otrzymujemy w czterech kopiach, dzięki czemu możemy złożyć dowolną talię.

Każdy, kto zetknął się z formatem LCG wie, że to formuła stosunkowo przyjazna dla portfela gracza. Oczywiście pod warunkiem, że dodatki kupujemy na bieżąco. Coś za coś. Wierność tytułowi jest nagradzana, ale próg wejścia przy późniejszym wciągnięciu się w karciankę potrafi być wysoki. W przypadku living card game po prostu ciężko jest, jak chociażby w Magicu, kupić karty do wybranego decku. Jakimś rozwiązaniem tego dylematu może być wspólne zbieranie Doomtown – kart powinno wystarczyć wtedy dla kilku graczy.

Pozostaje pytanie, czy w ogóle warto inwestować w dodatki?

Zdecydowanie tak. Póki co sam zestaw podstawowy pozwala złożyć grywalną talię, ale każde nowe rozszerzenie dostarcza sporo ciekawych opcji. Najbardziej cieszą się chyba fani The Fourth Ring (i kanciarzy w ogóle), którzy co dodatek dostają nowe czary i wreszcie mają z czego wybierać. Nikt jednak nie jest poszkodowany. W każdym z saddlebagów znajdują się kolesie do poszczególnych frakcji, kilka neutralnych postaci oraz nowe akcje, lokacje i przedmioty. W Doomtown: Reloaded karty praktycznie nie są „frakcyjne", więc co rozszerzenie mamy pokusę, aby do sprawdzonego decku wrzucić coś nowego.

W połowie lutego do sklepów w Polsce dotarł najnowszy dodatek Election Day Slaughter i dołączył do New Town, New Rules i Double Dealin'. Jakie najciekawsze wzory znalazły się w dotychczasowych trzech rozszerzeniach?

New Town, New Rules

Jak się okazuje, Morgan Cattle Co. ma wpływową szefową. Lillian jest kanciarką, a na dodatek podczas strzelaniny może wzywać ochroniarzy. Jednak jej największą zaletą jest jej miażdżące Influence na poziomie 5. Lillian, gdy wchodzi do gry, zazwyczaj albo ratuje nas przed porażką, albo dobija rywala. Jeśli stać nas na równoczesne utrzymanie na stole Maxa Baine'a (i zapewnienie im bezpieczeństwa), to wystawienie brakujących punktów kontroli jest zazwyczaj wyłącznie kwestią czasu.

Jednak wśród kolesi na największą gwiazdę wyrósł Ulysses Marks. Sloane Gang wzmocnił się o dobrą startową postać, która łatwo przejmuje saloony przeciwnika. W ten prosty sposób ukrócona została bardzo mocna umiejętność Clementine Lepp, która była praktycznie nietykalna i zapewniała stały dochód. Grając przeciwko Morganom, Ulyssesa warto wystawić w ciemno.

Wśród pozostałych kart znajdziemy kilka świetnych wzorów. Telepathy Helmet pozwala kontrolować rękę przeciwnika, ale – co nawet ważniejsze – chroni właściciela przed akcjami w strzelaninie. Świetne combo czarów tworzą Paralysis Mark i Puppet (ten drugi z najnowszego dodatku Election Day Slaughter). Ten pierwszy Hex pozwala bootować kolesi rywala na przylegających lokacjach, a drugi przejmować nad nimi kontrolę. Naturalne połączenie dla talii kontrolnej.

Osobiście bardzo cenię kartę Too Much Attention. Dwa zastosowania na dwie różne okazje. Rozgrywka w DT:R często zmienia się w partię szachów, a wtedy każda karta bootująca postaci rywala jest na wagę upiorytu.

Double Dealin’

Drugi dodatek to przede wszystkim nowa grifterka – Gina. Wreszcie nie jesteśmy skazani na wysłużonego Travisa Moone’a, a szósta karta na startowej ręce naprawdę potrafi pomóc. Świetną postacią jest również Angélica Espinosa, nowa członkini gangu Sloane z wbudowaną strzelbą na bizony. Swoich fanów ma też najnowszy wygrzebaniec, czyli Mario Crane. Pojawiły się już talie zbudowane wokół tej postaci, która – przynajmniej w teorii – jest niemal nie do zabicia. Praktyka na razie wskazuje co innego, ale Mario pewnie nie powiedział jeszcze ostatniego słowa.

W tle fabularnym DT:R zbliżały się wybory burmistrza, stąd w zestawie takie karty jak Ballot Counter lub Hustings. Ale znów największą uwagę przykuwają czary: Corporeal Twist i Fetch. Ten pierwszy może świetnie sprawdzać się także poza taliami 4R, nastawionymi na strzelaniny. Drugi jest znacznie bardziej uniwersalny i chroni przed rozpaczą, gdy w lowballu lub walce przewinie się nam kluczowa karta. Oczywiście przeciwnik musi jeszcze pokazać nielegalną rękę, ale i tak każda karta generująca dociąg jest bardzo cenna.

Interesującą alternatywą dla jobów typu Kidnappin’ może być ..It’s who you know. Kart pozwalających rzucać wyzwanie w domu przeciwnika nie ma za wiele, a dobra talia strzelecka poradzi sobie i przy mniejszym dociągu.

Election Day Slaughter

Karty już znamy, ale ich potencjał zostanie dopiero zweryfikowany podczas pojedynków w samo południe. Przykładowo, w tej chwili możemy co najwyżej spekulować, czy Dr. Arden Gillman z wbudowanym Soul Blastem będzie stanowił wartościowe uzupełnienie talii Morganów opartej na gadżetach. Jake Smiley to tani wybór dla talii z deficytem wpływów, aby jej partie nie kończyły się w pierwszych turach.

Wśród kolesi największe emocje budzi jednak pierwszy dude typu non-unique (możemy mieć ich kilku na stole i w boot hillu). QUATERMAN to kwintesencja steampunkowego klimatu, bez którego trudno wyobrazić sobie Doomtown.

Jak wskazuje sam tytuł dodatku, wyboru burmistrza nie przebiegły bez zakłóceń. Śladem po tym wydarzeniu jest nowy job Election Day Slaughter, który może przyśpieszyć rozstrzygnięcie partii lub pogrążyć zagrywającego go, zbyt pewnego siebie gracza. W przyszłości takich kart możemy spodziewać się więcej, gdyż jedną z cech DT:R jest prowadzenie w tle historii, w której udział biorą wybierani przez nas rewolwerowcy.

EDS to także pierwszy dodatek, w którym pojawiają się kolesie ze słowem kluczowym Experienced. Gomorra żyje, bohaterowie dorastają, a my możemy wymieniać ich na stole na ich bardziej doświadczone wersje. Albo na odwrót. W końcu to Dziwny Zachód.

Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

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

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

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

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

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

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

Bez Przebaczenia, Kraków, Hex, 28 lutego

Polska scena Doomtown: Reloaded nie ogląda się na nikogo i organizuje się sama. Lokalnie gracze bawią się przy luźnych partiach, a od czasu do czasu organizowane są małe turnieje. Próbą odpalenia większego wydarzenia dla rewolwerowców z całej Polski jest turniej Bez Przebaczenia. Odbędzie się on w krakowskim lokalu dla graczy Hex już 28 lutego.

Jeśli chcesz zmierzyć się z innymi fanami DT:R, a przy okazji zintegrować przy dobrym napoju, to masz jeszcze chwilę do namysłu. Więcej informacji o samym turnieju znajdziesz na Facebooku:

https://www.facebook.com/events/764441696997169/

Kącik gry Veto

Wywiad z Adamem Kwapińskim, przedstawicielem Fabryki Gier Historycznych i nowym wydawcą Veto.

Rozmowę przeprowadził Tomasz „Sting" Chmielik.

Witaj Adamie. Na początek naszej rozmowy chciałbym zapytać cię o to, czy Veto wraca już na dobre do gry, ponieważ nie da się chyba ukryć, że miało odrobinę przestoju...

Miało przestój, to prawda. Wiązał się on z zawirowaniami wokół Kuźni Gier, która była poprzednim wydawcą oraz wszystkim tym, co łączy się z przejęciem przez nas takiego, jakby na to nie patrzeć, ogromnego projektu, jakim jest Veto. Wszystko to spowodowało, że gra mocno wyhamowała i czasy, które ja pamiętałem jako gracz – czasy chyba największej świetności Veta, szczególnie jeśli chodzi o liczbę graczy i osób, które regularnie pojawiały się na turniejach – bardzo mocno różniły się od tego, co zastaliśmy, rozpoczynając wydawniczą przygodę z Veto.

Czym był spowodowany ów kryzys popularności?

mnóstwem czynników. Zaczynając od sytuacji związanej z poprzednim wydawcą, który w efekcie nie był już w stanie wspierać gry w takim stopniu, jak kiedyś. A takie wsparcie jest kluczowe w przypadku karcianek kolekcjonerskich. Na pewno swoje zrobiło też odejście od klimatów sienkiewiczowskich.

No właśnie, ten temat przewija się na oficjalnym forum Veto bardzo często.

Tak, jest to jedna z tych rzeczy, z którą niemalże wszyscy się zgadzali, że była nie do końca dobrym ruchem marketingowym. Osobom, którym nie przeszkadzały klimaty czartowsko-upiorne, tym bardziej nie przeszkadzałyby bowiem klimaty sienkiewiczowskie. Owa zmiana w kierunku zjawisk nadprzyrodzonych znacznie zawęziła krąg odbiorców Veto.

Myślę, że są to chyba dwa najważniejsze powody, chociaż było też i mnóstwo innych, drobniejszych, które działy się wokół tych głównych. Na pewno zmienił się rynek kolekcjonerskich gier karcianych, od czasu rozkwitu formatu LCG funkcjonuje on bowiem zupełnie inaczej.

Cóż, nie da się ukryć, że nawet taka ikona jak Magic zmienia się i zaczynają być wydawane różnego rodzaju zestawy pokroju Commandera, które pozwalają grać casualowo, bez inwestowania w kolejne karty. Natomiast, jak widzieliśmy już przy okazji Malleus Maleficarum, małego dodatku, który zamyka w Vecie sezon Czartów i Upiorów, Fabryka Gier Historycznych wraca do klimatów sienkiewiczowskich. Pojawiły się w nim bowiem takie postaci jak Wołodyjowski, Basieńka, Horpyna, Kmicic. Jeśli dobrze rozumiem, to w nowym dodatku, który ukaże się gdzieś w okolicy kwietnia tego roku...

...najpewniej na przełomie kwietnia i maja...

...wrócicie już całkowicie do klimatu znanego z kart sienkiewiczowskiej trylogii lub książek Jacka Komudy.

Na pewno stawianie Jacka Komudy obok Sienkiewicza mogłoby spowodować palpitacje serca u tego pierwszego (śmiech), bo przez długi czas odżegnywał się on od sienkiewiczowskiej metody pisania o XVII wieku. Natomiast faktycznie wracamy do tego wszystkiego, co stereotypowo z XVII wiekiem się kojarzy. Czy to będzie Sienkiewicz, czy to będzie Komuda, czy też będą to po prostu pewne historyczne materiały, z których będziemy korzystać – w końcu nazwa naszej firmy do czegoś zobowiązuje. Nie oznacza to oczywiście, że nagle pozbędziemy się wszystkich nadprzyrodzonych elementów, ponieważ one w jakimś stopniu były też częścią tego klimatu.

Biorąc pod uwagę, że Horpyna ma bardzo mocną zdolność, która działa wyłącznie na zjawy, możemy się chyba spodziewać, że nie znikną one z Veta tak szybko.

To prawda. Zjawy pozostały w grze.

Dodajmy, że jako jedna z niewielu nadnaturalnych rzeczy po zmianie zasad.

Jeśli chodzi o klimaty czartowsko-upiorne, zjawy są w zasadzie jedyną pozostałością. Elementy nadprzyrodzone będą się oczywiście dalej pojawiały, ale nie będą już dominować. To chyba najważniejsza zmiana. Mają one być dodatkiem, smaczkiem, natomiast nie wyobrażam sobie obecnie możliwości wydania całego dodatku, który skupiałby się na nadprzyrodzonych rzeczach, więc tutaj na pewno sporo zmieniamy w stosunku do tego, co się ostatnio w **Vecie** działo.

Przy okazji przejęcia przez was licencji, nastąpiła również wielce kontrowersyjna, według niektórych graczy, zmiana w zasadach gry. Dlaczego zdecydowaliście się na taką zmianę? Co nie działało w mechanice gry i co zostało usprawnione? Przypomnę tylko, że obecnie pod koniec każdej tury ze wspólnej puli kresek wypadają z gry dwie lub jeśli ich tam już nie ma, każdy z graczy odrzuca po jednej od siebie, a startowa ręka została ograniczona do czterech kart, z możliwością rozbudowy jej do siedmiu poprzez podkładanie kart posesji pod kartę strategii, czyli rozbudowę tzw. włości.

To bardzo szerokie pytanie. Jest to kwestia podejścia do designu i do pewnej filozofii projektowania gier. Ja wychodzę z założenia, że komplikacja pojedynczych elementów gry i pojedynczych kart nie sprzyja żadnemu tytułowi, szczególnie kolekcjonerskiemu. Prościej bardzo często znaczy po prostu lepiej. Wybory w grze nie powinny wynikać z komplikacji pojedynczych elementów zasad. Osobiście stawiam raczej na synergię pomiędzy kartami i na dość częste stawianie gracza przed prostym w realizacji i zrozumieniu wyborem, ale jednocześnie takim, który jest kluczowy dla gry. Stąd pojawienie się włości, zresztą nie ukrywam, że tutaj karcianki LCG miały na to duży wpływ. Veto nie zmieniało swojej mechaniki od dłuższego czasu, a gry karciane zmieniły się bardzo. Przede wszystkim pojawiają się w nich nowe i ciekawe mechanizmy wykorzystywania kart, które kiedyś w tego typu grach były zupełnie niezagospodarowane. Wpływanie na takie rzeczy, jak wielkość własnej ręki jest jedną z dość klasycznie już spotykanych rzeczy.

I chyba najbardziej kojarzących się z Warhammerem: Inwazją.

Fakt, to była dla mnie taka bezpośrednia inspiracja do postawienia gracza przed wyborem – chcesz mieć więcej dukatów, czy też więcej kart, co przełoży się na szersze możliwości zagrań. Tego typu proste wybory, które sprawiają, że nawet najbardziej banalna karta będzie zapewniała nam jakieś opcje, są dla mnie solą każdej karcianki.

Pozwól, że wejdę ci w słowo. Według mnie Veto to karcianka, która kładzie ogromny nacisk na tzw. granie stołem. Trochę kojarzy mi się to z Netrunnerem, ponieważ w Veto nie ma tak naprawdę kart, które po wejściu na stół nie mają żadnych zdolności i mogą wyłącznie wykonywać akcje podstawowe wynikające z samych zasad gry. Jak rozumiem, kolejne dodatki będą kontynuowały ów trend?

Na pewno nie będziemy odchodzić od tego, co jest charakterystyczne dla Veto. Granie stołem jest tym, co odróżnia je od wielu innych gier karcianych, bo liczba opcji w grze jest gigantyczna. Dodatkowo obowiązuje tu zupełnie inny timing, niż w większości innych tytułów, tj. wykonanie jednego czynu oraz dowolnej liczby drobiazgów i przekazanie głosu drugiemu graczowi, a nie naprzemienne granie rund. Sprawia to, że przed graczem stawiane jest mnóstwo interesujących wyborów – jaki czyn wykonać najpierw, w jaki sposób przygotować się do tego, co może zrobić przeciwnik itd.

Tak naprawdę nie ma tego w zbyt wielu grach. Na myśl przychodzi mi w tym momencie wyłącznie Doomtown, w którym występuje takie właśnie rozgrywanie tury. To oczywiście sprawia, że nie możemy wyłożyć w kilka sekund całego swojego kombosa z ręki, tak jak chociażby w Magicu, musimy natomiast cały czas obserwować, co robi nasz przeciwnik i reagować w sposób dynamiczny na jego poczynania.

Zgadza się. Na pewno w Veto dużo ciężej jest skonstruować talie oparte o jedno kombo. Da się to oczywiście zrobić, zawsze się dało, bez względu na to czy projektanci mają coś takiego w planach, czy też jest to oddolną inwencją samych graczy.

Natomiast fakt, że mamy dużą liczbę wyborów i możliwości, która zwiększa się z każdą kolejną rundą, ponieważ stół z reguły się rozbudowuje, a nie skraca, powodowało kolejny problem z Vetem, który musieliśmy

rozwiązać. Mówię tu o długość gry.

Mamy coś, co jest ogromną zaletą Veto, czyli kluczowy zasób – kreski – o który walczymy. Jest on limitowany i walka odbywa się na zasadzie przeciągania liny. Jest to coś, co nie występuje w zbyt wielu karciankach, z reguły skupiają się one bowiem na zdobyciu pewnych punktów szybciej od przeciwnika. W Veto musimy bawić sie w przeciąganie liny i był to ogromny problem, ponieważ gra nie dążyła sama z siebie do zakończenia rozgrywki, mogła więc realnie trwać w nieskończoność. Mogliśmy sobie z łatwością wyobrazić rozgrywkę, w której po kilku godzinach gry stan kresek podzielony był mniej więcej po równo pomiędzy graczy i mogli oni w ten sposób grać jeszcze przez kolejne dwa dni.

Sam pamiętam partie, które potrafiły trwać po sześć godzin i nikomu już tak naprawdę nie chciało się ich kontynuować...

No właśnie. Jest to niedopuszczalne na obecnym rynku gier, więc wprowadziliśmy zmianę, która ukróca tego typu rozgrywki i gra sama z siebie dąży do zakończenia. W każdej rundzie z 21 początkowych kresek dwie wypadną z gry, gra będzie więc trwała maksymalnie 10 rund. Sprawia to, że mamy obecnie w Vecie zupełnie inną dynamikę rozgrywki – gra jest szybsza i sama dąży do rozwiązania. Jednocześnie nie pozbawiliśmy jej tego ważnego elementu przeciągania liny. To jest ogromnie istotne. Teraz ludzie chcą zagrać zdecydowanie szybciej, to raz, a dwa widziałem, jak to wszystko wcześniej działało na turniejach i taka zmiana była po prostu potrzebna. Fakt, że gra nie dążyła samoistnie do końca powodował dość częste narzucanie tego sztucznego warunku zakończenia partii, jakim jest ograniczenie czasowe, tzw. terminacja. Oczywiście ona zawsze musi istnieć, jednak lepiej jest, gdy nie musi być zbyt często wykorzystywana. Obecnie większość gier turniejowych będzie znacznie szybsza.

No właśnie, co ze sceną turniejową?

Liczymy na to, że powróci ona już niebawem do czasów swojej największej świetności, gdy na Mistrzostwach Polski pojawiało się ponad 70 osób. Scena rozkręca się powoli na nowo. Oczywiście warto zauważyć, że nie startuje ona kompletnie od zera. Bardzo szybko okazało się, że Veto w swoim stanie uśpienia nadal miało ogromną rzeszę fanów, którzy posiadali karty i czekali tylko na pewien impuls, zmianę, aktywność i na to, aby wsparcie zapewniane przez wydawcę powróciło do gry. Większość tych osób zaczyna właśnie do Veta wracać. Dzięki temu nie będziemy potrzebowali kilku lat na to, aby powrócić do stanu tej największej świetności. Myślę, że już przyszłoroczne, czyli tak naprawdę najbliższe Mistrzostwa Polski, które odbędą się na przełomie 2015 i 2016 roku, będą zbliżone wielkością do tych największych masterów w historii Veta. Oczywiście zakładając, że my sami nic w tym czasie w grze nie skopiemy, wypuszczając doń kolejne rozszerzenia. Niestety kolekcjonerska gra karciana nie wybacza błędów.

W takim razie życzę wam, sobie i wszystkim graczom zainteresowanym Vetem abyście ich nie popełnili. I czekamy z niecierpliwością na najbliższy dodatek, który pozwoli nam w pełni docenić potencjał tej gry.

Myślę, że już **Malleus Maleficarum** pokazał, iż istnieje potencjał na powrót Veto w wielkim stylu i na ponowne udowodnienie, że jest to druga po **Magicu** gra karciana w Polsce.

Do zobaczenia zatem na najbliższym masterze, który odbędzie się w Lublinie prawdopodobnie już w maju. Dzięki za rozmowę i do przeczytania na łamach naszego kącika, ponieważ mam nadzieję, że od czasu do czasu wspomożesz nas jakimś tekstem.

Jeśli tylko ktoś będzie chciał go przeczytać... (śmiech)

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl