

REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

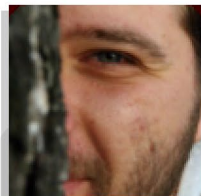
TEMAT NUMERU

ZOMBICIDE SAISON 2
PRISON OUTBREAK
ZOMBICIDE

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Eclipse: Ship Pack One
Legendary: Dark City
Mage Wars
Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy
Zombie Dice
Kącik Gier Historycznych: Conquest of Paradise

ilustracja z gry Zombicide 2: Prison Outbreak



Marzec to na mapie konwentowej wyłącznie jedno miejsce – Poznań. W tym roku Pyrkon przedstawia się wyjątkowo imponująco, jeżeli chodzi o program, i wyjątkowo kontrowersyjnie w przypadku promocji. O dość kontrowersyjnej reklamie, przedstawiającej kobietę i kąpiel w kostkach, zapewne czytaliście już wielokrotnie, być może również sami zajęliście stanowisko w tej sprawie. Zakładam również, że czujecie się coraz bardziej zmęczeni toczącą się kłótnią. Z tego powodu pominię kwestię oceny i skupię na jednym z najbardziej pozytywnych aspektów, który wynikał z „afery Pyrkongate”.

Reklama Pyrkonu otworzyła nam bowiem oczy na to, że niefajnie się czasami dzieje na konwentach, a nieliczne osoby przekraczają nie tylko granice dobrego smaku, lecz również i nietykalności osobistej innych uczestniczek oraz uczestników. Dlatego też reagujcie, kiedy widzicie, że dzieje się coś złego. Tylko w ten sposób pomożecie wyturlać z fandomu negatywne zjawiska, a cała wanna kostek przysłuży się czemuś znacznie ważniejszemu niż medialne bicie piany.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Marcin „ajfel” Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik, Marcin „Seji” Segit

Redakcja: Mateusz „Darcane” Nowak, Tomasz „Gambit” Dobosz, Marcin „Paladyn” Roszkowski, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk, Piotr Stankiewicz

Współpraca: Marcin Wełnicki, Andrzej „ShadEnc” Stój

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

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

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

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2

Aktualności ◀

Czyli co nowego w świecie gier

6

TEMAT NUMERU: **ZOMBICIDE: Prison Outbreak** ◀



10

Eclipse: Ship Pack One ◀

Kosmiczna flota po faceliftingu

12

Coś tu nie gra. Czy Polak potrafi wybić się na kickstarterze? ◀

Felieton Piotra Stankiewicza

13

Legendary: Dark City ◀

Jeszcze więcej superbohaterów

17

Mage Wars ◀

Tak walczą prawdziwi magowie!

21

Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy ◀

Komplikacje przy porodzie

26

Magic na pół etatu. MtG dla niedzielnych graczy ◀

Felieton Andrzeja „ShadEnc” Stója

28

Zombie Dice ◀

Kości mózgożerców

29

Kącik Gier Historycznych: Conquest of Paradise ◀

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Takiego zastoju na liście bestsellerów **REBEL.pl** nie mieliśmy od dawna. W stosunku do notowania z ubiegłego miesiąca różnice są symboliczne: drobne przesunięcia pozycji i kilka powrotów stałych bywalców, którzy najczęściej wypadają z listy tylko na skutek chwilowych braków magazynowych. Po raz pierwszy od dawna nie mamy ani jednej nowości. Biorąc jednak pod uwagę zapowiedzi rodzimych i zagranicznych wydawców, z całą pewnością sytuacja niebawem ulegnie dużej zmianie. Tymczasem listę okupują przede wszystkim lżejsze tytuły, które niezmiennie spotykają się z bardzo dużym zainteresowaniem nabywców.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

LEWIS & CLARK NA BAGNACH LUIZJANY



Kiedy czytacie te słowa, powinna być już dostępna gra planszowa **Lewis & Clark** od wydawnictwa REBEL.pl. Jej tematyka opiera się na ufundowanej przez prezydenta Jeffersona ekspedycji Meriwethera Lewisa i Williama Clarka z lat 1804-1806, która miała zbadać zachodnie tereny obecnych Stanów Zjednoczonych. W **Lewis & Clark** ekspedycji jest kilka, a wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze aż do Fortu Clatsop. Graczy czeka więc podejmowanie wielu trudnych decyzji, zarządzanie dostępnymi zasobami oraz stawianie na właściwych podróżnikach.



STACJE KOSMICZNE POŚRÓD GWIAZD

Pośród Gwiazd to nowa niekolekcyjerska gra karciana od PORTAL Games, która będzie miała swoją premierę już pod koniec marca. Podczas zabawy gracze będą konstruowali stacje kosmiczne, a ich celem będzie stworzyć stację z elementów, które przyniosą najwięcej punktów zwycięstwa. Oczywiście, aby to osiągnąć będą musieli zapanować nad krążącą pomiędzy nimi pulą kart i zdobywać najlepsze sektory dla swojej konstrukcji. Do wszystkich zamówień przedpremierowych zostanie dodane 7 unikalnych kart promocyjnych.



LISTA BESTSELLERÓW - MARZEC 2014

- 1 **Dobble** (-)
- 2 **Galapagos** (-)
- 3 **Arkana Miłości** (+1)
- 4 **Sabotażysta** (P)
- 5 **Arkana Miłości Edycja Premium** (+1)
- 6 **List Miłosny** (P)
- 7 **Story Cubes** (+1)
- 8 **Wsiąść do Pociągu: Europa** (P)
- 9 **Osadnicy z Catanu (nowa edycja)** (-)
- 10 **Small World (edycja polska)** (P)
- 11 **Władca Areny** (-6)
- 12 **Carcassonne (edycja polska)** (-)
- 13 **Dixit** (+1)
- 14 **Fasolki (Bohnanza)** (+3)
- 15 **Cytadela** (-2)
- 16 **Nightfall (edycja polska) + karty dodatkowe** (-9)
- 17 **Abalone Classic (edycja polska)** (P)
- 18 **Time's Up** (P)
- 19 **Arkana Miłości - Kochankowie** (P)
- 20 **Rattus - Szczurołap** (-17)

N - nowość, P - powrót

MISTRZOSTWA POLSKI W 7 CUDÓW

7 CUDÓW ŚWIATA

MISTRZOSTWA POLSKI

Wydawnictwo Rebel serdecznie zaprasza wszystkich graczy do wzięcia udziału w **Mistrzostwach Polski w 7 Cudów Świata**. Jest w nich o co walczyć, ponieważ zwycięzca otrzyma 1000 złotych. Drugie i trzecie miejsca otrzymają zaś po 500 i 250 złotych. Dodatkowo podczas eliminacji będzie można wygrać Timeline, Amber i Szał ciał. Aby wziąć udział w Mistrzostwach, wystarczy odnaleźć najbliższy punkt eliminacyjny i zgłosić swój udział. Najbliższe eliminacje odbędą się już 5 kwietnia w Warszawie.



POLSKA EDYCJA SHOGUNA JUŻ WKRÓTCE!

W pierwszej połowie bieżącego roku nakładem wydawnictwa REBEL.pl zostanie wydana polska edycja legendarnego **Shoguna**. Mechanika tej gry opiera się na wieży bitewnej, do której wrzuca się drewniane kostki walczących armii, a wynik bitwy uzależniony jest od tego, które z nich - i w jakiej liczbie - wypadną na plastikową tackę. Oczywiście miano Shoguna zdobędzie najlepszy Daimyo. Niech zacznie się wielka wojna!



MISTRZOSTWA POLSKI 7 CUDÓW ŚWIATA

WEŹ UDZIAŁ!

GŁÓWNA NAGRODA

1000 ZŁ

ELIMINACJE W CAŁEJ POLSCE! SPRAWDŹ NA NASZEJ STRONIE WWW:

WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

ORGANIZATOR MISTRZOSTW:



PATRONAT MEDIALNY:



The main image is the cover art for Zombicide Saison 2 Prison Outbreak. It features a group of survivors in a prison setting. On the left, a large, multi-headed zombie with a crown and a smaller zombie with a red mask are attacking. In the center, a man in a grey shirt is swinging a baseball bat. To his right, a woman with long black hair and a purple shirt is holding a pickaxe. On the far right, another woman with long black hair and a pink shirt is holding a chainsaw. The background is a greenish, industrial-looking environment with a barbed wire fence.

TEMAT NUMERU

ZOMBICIDE SAISON 2

PRISON OUTBREAK

ZOMBICIDE



Jak grę niemal doskonałą uczynić jeszcze lepszą? Formułę na to odkryli ludzie z Guillotine Games, serwując graczom wszystko to, co zachwytiło ich w Zombicide, dodając jednocześnie więcej figurek, nowe zasady i scenariusze. Zgodnie z zasadą: better, bigger, faster, more... Prison Outbreak jest z pewnością wyzwaniem dla portfela – gra kosztuje grubo ponad trzy stówki. Jeśli jednak przyjrzymy się zawartości pudełka oraz możliwym opcjom rozgrywki (przekładającym się wprost na długie godziny satysfakcjonującej zabawy) to może okazać się, że jest to jedna z najtańszych gier, jakie udało nam się kupić.

ZOMBICIDE SAISON 2 PRISON OUTBREAK



Paradoksalnie największą wadą serii jest jej tematyka. Zapewne znajdą się tacy, choć należy założyć, że ich liczba topnieje z dnia na dzień, którym oblesne żywe trupy skutecznie odbiorą apetyt na niedzielny obiad. Niestety, skojarzenia ze szkołą tandetnego horroru gore są w tym wypadku nieodzowne i nawet próby akademickich dywagacji o reewaluacji humanizmu nie przekonają nieprzekonanych. Jest to zasadniczo kwestia gustu, a o tym wiadomo – nie należy dyskutować. Kwestią za to bezsporną pozostaje fakt, iż jeśli szukalibyśmy wzorca idealnej gry kooperacyjnej, bez wahania należałoby wskazać produkty spod znaku **Zombicide**. Wyróżnia je bardzo wysoki poziom „sztucznej inteligencji” samej gry, świetnie dopasowane zasady i duży dystans do rzeczywistości. Szczególnie ten ostatni stanowi miłą odmianę – instrukcja pełna jest inteligentnych i zabawnych komentarzy, którymi twórcy puszczają oko do odbiorcy. Co ważne, w żadnym wypadku nie cierpi na tym klarowność przekazu. Niestety większość instrukcji to zazwyczaj zbiór beznamiętnych komunikatów pisanych po godzinach przez urzędników skarbowych lub emerytowanych wojskowych.

Pudełko z napisem **Prison Outbreak** jest samodzielną, pełnoprawną grą planszową. Można ją też traktować jak rozszerzenie podstawowej wersji **Zombicide** – jako takie sprawdza się równie dobrze. Modyfikuje część zasad, wprowadza

nowe rozwiązania i przenosi miejsce akcji do opanowanego przez zombie amerykańskiego więzienia. Jeśli ktoś w tym momencie ma jakieś skojarzenia, to bardzo słusznie. Projektanci twórczo wykorzystali popularność seriali (w podtytule dodając nawet: **Zombicide Sezon 2**), nawiązując oczywiście do osławionego **TheWalking Dead**. Sam tytuł przywołuje zapomniany już dziś serialowy przebój **Prison Break**, stąd zaś blisko do zaplanowanej gry słów, gdzie outbreak znaczy nic innego jak wybuch epidemii (zakładamy, że chodzi o zombie). Klaustrofobiczne przestrzenie ogromnego więzienia okazują się wymarzone anturażem zmagania ze spragnionymi ludzkiego mięsa żywymi trupami, otwierając całą mnogość opcji dla nowych zasad i podbijając jeszcze bardziej paranoiczny klimat rozgrywki.



Co nowego otrzymamy wraz z zakupionym produktem? Oczywiście całe mnóstwo figurek, żetonów, kart przedmiotów i elementów planszy. Szkoda, że w instrukcji znalazło się tylko 10 scenariuszy, należy jednak zaznaczyć, że stoją one na nieco wyższym poziomie niż te z podstawki. Jest tak ze względu na dodanie sporej ilości dodatkowych reguł, które nie zmieniają zasadniczo charakteru rozgrywki, lecz w twórczy sposób ją modyfikują, sprawiając, że każdy niemal scenariusz ma własną specyfikę i sugerowany sposób działania. Największym novum są tzw. zombiżery, czyli postaci częściowo zamienione w zombi, które zachowały jednak własną wolę. Podarowano w ten sposób graczom „drugie życie” – jeśli bohater zginie, zamienia się w zombiżercę i gra dalej. Jest trochę wolniejszy, lecz za to dużo twardszy. Z pewnością jest to dobre rozwiązanie dla mniej doświadczonych graczy lub takich, którzy wyżej cenią sobie brawurę niż skrupulatne planowanie. Zamiast frustracji związanej z niepowodzeniem lub sztucznego dołączania do zabawy nową postacią otrzymujemy w miarę eleganckie wyjście z sytuacji, które i tak jest opcjonalne. Jeśli ktoś uzna, że znacznie obniża ono poziom trudności, zawsze może zeń nie korzystać i bawić się na starych zasadach. Doszedł też nowy rodzaj zombiaczej populacji, tzw. berserkerzy. Mają kolor brązowy i trudno ich zabić, przynajmniej z broni palnej. Czy byli potrzebni, trudno wyrokować. W zamyśle projektantów wyrównują prawdopodobnie balans pomiędzy nowymi możliwościami graczy a planszą. Ich druga funkcja to podnoszenie ciśnienia uczestnikom zabawy – pojawienie się berser-

kerów jest zapowiedzią kłopotów i trudnej, prawdopodobnie krwawej przeprawy.

Największą zaletą **Prison Outbreak** (i w dużej mierze całej serii) jest filmowość, a co za tym idzie niesamowita zdolność do wywoływania u graczy silnych emocji. Naprawdę nie trzeba dużo wysiłku, żeby dać się ponieść fabule scenariusza, poczuć jego klimat i nastroj. Szczególnie mocno akcentują się końcówki, które są isticie hollywoodzkie, pełne ścierających się koncepcji, poświęcenia, wybuchów entuzjizmu i jęków zawodu. Próżno szukać drugiej takiej kooperacyjnej gry planszowej, nawet jeśli zestawimy tu takie tytuły jak **Arkham Horror**, **Touch of Evil**, **Shadows over Camelot** bądź **Battlestar Galactica**. Oczywiście trudno będzie dogodzić fanom mózgożernych (sic!) tytułów spod znaku owiec, drewna i niemieckiej „kreatywności”. Jeśli jednak na pierwszym miejscu stawiacie piękne wykonanie i świetną zabawę, a dopiero później niezachwianą logikę zasad i współzawodnictwo zdyscyplinowanych umysłów, nie będziecie mieli problemu z podjęciem decyzji. Nawet jeśli to ponad trzy stowy.

Zombicide 2: Prison Outbreak

Liczba graczy: 1-6

Czas rozgrywki: ok. 160 minut

Wiek: 13+

Cena: 369,95 złotych

Zrecenzował: Piotr Stankiewicz



- wydanie najwyższej jakości,
- „filmowość” rozgrywki,
- wysoka regrywalność,
- berserkerzy i zombiżery.



- mechanika „uderz i rzuć” może,
- być dla niektórych zbyt prosta,
- losowość może zdecydować o wyniku partii dodatkowych.



NEUROSHIMA HEX

Planszowa gra strategiczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

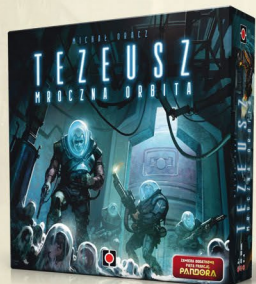
Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!



DZIEDZICTWO

Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi zasadami.



TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA

Tezeusz: Mroczna Orbita to gra planszowa, która zabierze cię na pokład stacji kosmicznej zamieszkaanej przez przedstawicieli pięciu różnych frakcji: marines, naukowców, obcych, szaraków i tajemniczą Pandorę.

Tylko jedna z nich zdoła przetrwać piekło, które wybucha na pokładzie...



NOWOŚĆ!

POŚRÓD GWIAZD

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scałą przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przycmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów!

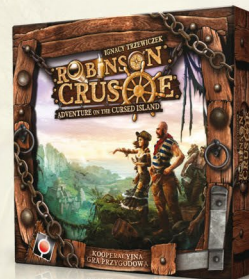
Gra ma w sobie prostotę zasad, frajdę budowania własnej stacji kosmicznej i emocje płynące z konkurowania z innymi graczami. Idealna dla miłośników kosmosu i towarzyskich rozgrywek!

ROBINSON CRUSOE

Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą...

Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.



TAJEMNICZE DOMOSTWO

Tajemnica nawiedzzonego domu czeka na rozwiązanie! Dotychczas do śledczych, by ją rozwikłać? A może wcielił się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Postępuj ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!



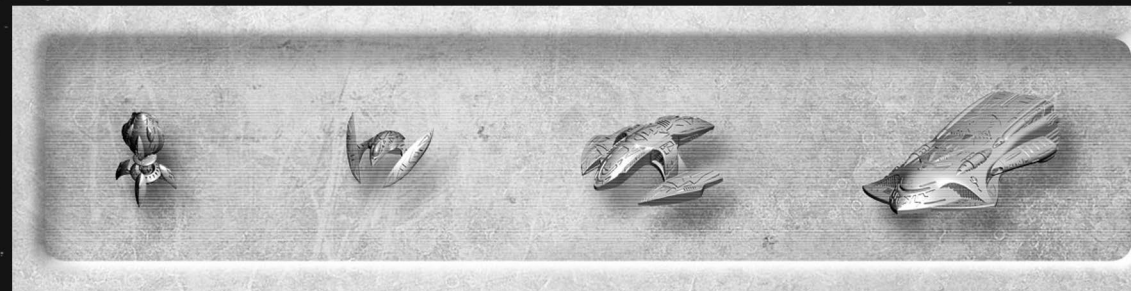
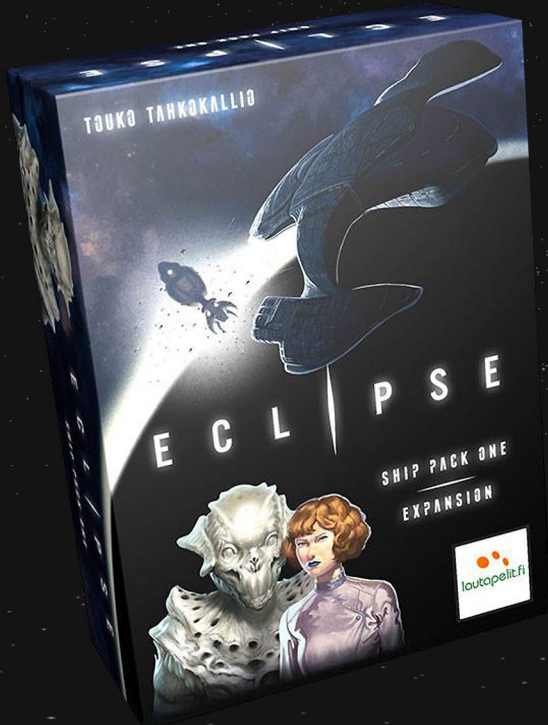
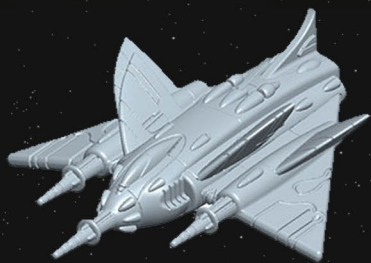
PORTAL GAMES

GRY Z CHARAKTEREM

ECLIPSE

SHIP PACK ONE

EXPANSION



Kosmiczna flota po faceliftingu

Miesiąc temu mogliście zapoznać się z recenzją *Rise of the Ancients*, pierwszego dodatku do fenomenalnej gry *Eclipse*. Rozszerzenie wprowadziło całkiem sporo nowych elementów do rozgrywki, czyniąc ją bogatszą i bardziej zróżnicowaną. Niedawno na sklepowe półki trafił drugi dodatek, któremu przyjrę się bliżej w niniejszej recenzji.

Eclipse: Ship Pack One to dodatek z założenia zupełnie inny niż *Rise of the Ancients*. O ile pierwsze rozszerzenie koncentrowało się na znacznym rozwinięciu reguł i dostępnych graczom opcji, o tyle **Ship Pack One** powstał z myślą o uatrakcyjnieniu gry od strony wizualnej. Jak sugeruje nazwa, najważniejszym elementem zestawu jest kolekcja efektownych, plastikowych modeli statków kosmicznych, które posłużą jako zamiennik modeli z zestawu podstawowego. To główny, lecz nie jedyny element dodatku.

Zestaw mieści się w pudełku identycznych gabarytów jak *Rise of the Ancients* (dokładnie połowa kubatury pudła z podstawową grą). Wewnątrz oprócz woreczka wypełnionego ponad setką plastikowych modeli znajdziemy dwa nowe hekсы, jedną dodatkową planszą gracza, garść tekturowych żetonów oraz instruk-

cję. Ta ostatnia mieści się na jednej kartce, ponieważ, jak wspomniałem wyżej, produkt powstał przede wszystkim z myślą o stworzeniu atrakcyjnych zamienników, a nie rozszerzaniu reguł. Trzeba też przyznać, że zamienniki w postaci nowych statków są bardzo udane. Dostajemy sześć zestawów po osiemnaście figurek przedstawiających pancerniki, krążowniki, myśliwce i bazy gwiazdne. Poszczególne zestawy odróżnia nie tylko kolor plastiku; mamy tu modele w zupełnie innych kształtach. Zaprojektowano je z myślą o rasach obcych z zestawu podstawowego i wyszło to naprawdę fajnie, gdyż każda flota ma swoją unikalną estetykę. Jednocześnie zadbano o to, by gabaryty okrętów jednoznacznie wskazywały na ich typ. Mimo że modele tego samego typu należące do dwóch frakcji mogą się zauważalnie różnić rozmiarami, to nie grozi nam sytuacja, by na pierwszy rzut oka mieć

problem ze stwierdzeniem, czy po sąsiedzku mamy wrogi krążownik, czy pancernik. Poza tym cieszy fakt, że w zestawie dostajemy także plastikowe modele baz gwiazdnych (które wcześniej podczas rozgrywki reprezentowane były na planszy przez tekturowe żetony). Oczywiście także bazy w każdym z sześciu zestawów wyglądają zupełnie inaczej. Nawet jeśli nie są to modelarskie arcydzieła, trzeba powiedzieć, że zawarte w **Ship Pack One** stateczki prezentują się bardzo ładnie, a na tle mało urodziwych modeli z zestawu podstawowego wręcz rewelacyjnie. Mają całkiem sporo detali, a niektóre sklejono z kilku części.

Tytuł dodatku jednoznacznie sugeruje, że w przyszłości możemy spodziewać się kolejnych, podobnych zestawów, w których prawdopodobnie znajdą się unikalne floty ras z rozszerzenia Rise of the Ancients, być może także odmienne statki dla poszczególnych frakcji ludzi, a może nawet statki Starożytnych. Czy tak będzie? Czas pokaże. Tymczasem spójrzmy, co **Ship Pack One** oferuje oprócz woreczka wypełnionego kolorowym plastikiem.

Mamy dwa żetony odkryć zawierające myśliwce Starożytnych – drobne, niezauważalne wręcz urozmaicenie podczas rozgrywki. Mamy także jeden nowy żeton rzadkiej technologii, uniemożliwiającej przeciwnikowi wycofywanie się z bitew – wydaje mi się, że to najmniej użyteczna technologia w całej grze. Co poza tym? Jest alternatywny, dwustronny żeton GCDS dla Centrum Galaktyki oraz jeden, dość ciekawy żeton rozwinięcia, premiujący posiadanie ambasadorów na torze reputacji. Do tego dodatkowa plansza gracza (z jednej strony kolejna frakcja ludzi, z drugiej dodatkowa frakcja Magellan, nieróżniąca się niczym od tej z **Rise of the Ancients**). Teoretycznie plansza zwiększa

możliwości wyboru ras i frakcji, aczkolwiek większą swobodę naprawdę odczuwamy, grając w grupie powyżej sześciu osób (co w moim przypadku prawie się nie zdarza). Jak widać, nieliczne nowe elementy bazują na pomysłach z Rise of the Ancients, jednocześnie nie oferując nic istotnego. Jeżeli ktoś nabydzie **Ship Pack One**, musi się liczyć z tym, że przyjęto w nim znajomość reguł z Rise of the Ancients (zasady specjalne nowej rasy, rzadkie technologie i rozwinięcia).

Niektórym osobom z pewnością przypadnie do gustu zaproponowany w **Ship Pack One** wariant zmiennej kolejności rozgrywania tur. Rzecz jest w sumie prosta: dostajemy pomocniczą planszę i żetony ułatwiające ustalanie kolejności graczy w nieco inny sposób niż zakładają podstawowe reguły. Czyli zamiast zmieniającego właściciela znacznika pierwszego gracza, po którym kolejność jest zgodna z ruchem wskazówek zegara, możemy pokusić się o to, by kolejność w danej turze była zgodna z kolejnością pasowania w turze poprzedniej. Wprowadza to oczywiście trochę zamieszania i lekko spowalnia rozgrywkę (i nijak nie daje się połączyć z wariantem symultanicznym z **Rise of the Ancients**), lecz jest to rzecz, z której niejedna grupa z radością skorzysta.

Dodatek Ship Pack One jednoznacznie ocenić jest dość trudno. To produkt adresowany do konkretnej grupy: oddanych fanów Eclipse, którzy chcą, by ich ulubiona gra prezentowała się podczas rozgrywki bardziej efektownie. Z tego zadania wywiązuje się znakomicie, jako że zawarta tu kolekcja plastikowych stateczków jest bardzo fajna.

Nie byłoby fair zarzucać Ship Pack One, że wywiera

niewielki wpływ na mechanikę gry, gdyż otwarcie stwierdzono, że nie po to powstał ten produkt. Z drugiej strony nie do końca rozumiem decyzję o wzbogaceniu zestawu o garść nowych tekturowych żetonów różnego przeznaczenia, które w praktyce nic nam nie dają, a mają przecież wpływ na cenę. Ship Pack One to dodatek w sumie drogi, można wręcz zastanawiać się, dlaczego takie fajne stateczki nie znalazły się od razu w zestawie podstawowym, kosztującym blisko trzysta złotych. Skoro już trzeba je dokupić osobno, to może lepiej by było nie wpychać na siłę tekturowych elementów o znikomej użyteczności i dzięki temu pozwolić sobie na nieco niższą cenę dodatku?

Niezależnie od tych wątpliwości, mimo odczuwalnej dla portfela ceny, w sumie ani przez moment nie pożałowałem zakupu, jako że **Eclipse** to jedna z moich ulubionych gier i taki facelifting floty od dawna mi się marzył. Myślę, że tylko takim osobom produkt ten można polecić: wiernym, regularnie grającym fanom, dla których wizualne uatrakcyjnienie gry jest nie mniej ważne niż rozbudowa reguł.

Eclipse: Ship Pack One

Liczba graczy: 2–6 osób

Wiek: od 14 lat

Czas gry: 120–180 min.

Cena: 159,95 zł

Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawislak



- ładne modele potęgujące przyjemność płynącą z rozgrywki.



- drogi dodatek do drogiej gry,
- znikoma użyteczność elementów dodatkowych.

Igrzyska w Soczi skończyły się już jakiś czas temu i z braku wrażeń musimy emocjonować się sukcesami rodzimych wydawców (lub quasi-wydawców) na platformach crowdfundingowych. Od jakichś dwóch lat rynek gier wybucha rewelacją związaną z rekordową zbiórką pieniędzy na ten czy inny projekt. Nagle niemal wszyscy marzący o wydaniu własnej gry planszowej bądź tworzonego od dzieciństwa erpega zobaczyli nową nadzieję. Traktują crowdfunding niczym Świętego Graala branży, który zapewni jej powiew świeżości, a im górę kasy. Dodajmy, że wszystko w poczuciu wolności od nacisków lub pazerności wydawców i w duchu demokracji wspartej niewidzialną ręką rynku. Niestety wielu pomyliło ową niewidzialną rękę rynku z hojną dłonią cioci z Ameryki. Druga grupa zaś, miast mieć się miazmatami o spełnieniu marzeń, dostrzegła tłum owiec do ostrzyżenia i przystąpiła do działania, za nic mając szczytne idee.

Sama koncepcja jest w gruncie rzeczy stara jak świat. Nie ma co się czarować dyrdymałami o nowej odsłonie Web 2.0 bądź wynalazku społecznie przyjaznego kapitalizmu. Na takiej zasadzie działały wszelkiego rodzaju akcje z przedpłatami (zapewne polski Warhammer zwrócił się, zanim ujrzał drukarnię). Żebrak z dowolnej epoki robił crowdfunding swojego obiadu, oferując darczyńcom w zamian dobre samopoczucie. To samo dotyczyło chociażby budowy kościołów, gdzie najwięksi donatorzy mogli liczyć na własne ławki, wmurowane tablice czy nawy, a reszta dostawała po prostu kościół. Polacy jak co roku po Nowym Roku crowdfundują sobie służbę zdrowia, z bonusem w postaci Jurka Owsiaka i Przystanku Woodstock. Spieszę donieść, że oczywiście należy wskazać pewną drobną różnicę, która jest z pewnością zasadniczym krokiem naprzód. Otóż w przeciwieństwie do powyższych przykładów, w nowoczesnym modelu, jeżeli cel wpłaty nie został osiągnięty, można żądać zwrotu pieniędzy. Lepiej, nie? Można też dostać więcej niż inni, a to jeszcze ważniejsze.

W obecnej formie crowdfunding pierwsze odkryły zespoły muzyczne, które za zebrane pieniądze chciały wydać swoją płytę, najczęściej pierwszą. Nie ma w tym nic dziwnego, muzyka zdaje się świetnie pasować do zaproponowanej formuły. Muzycy prezentowali swoje kompozycje, których można było od razu posłuchać, informowali, jaki materiał znajdzie się w albumie. Gry jako medium mają również spory wachlarz środków w zakresie nęcenia potencjalnych darczyńców vel klientów vel inwestorów. Mają jeszcze jeden niezaprzeczalny atut – środowisko oddanych fanów, którzy czekają z wytęsknieniem na nowe produkty i wspierają różne inicjatywy zbieżne z ich hobby. Nawet jeśli nic nie wpłacą, zrobią zapewne szum wokół przedsięwzięcia – na tyle duży, że prawdopodobnie dotrze do tych, którzy nie poskąpią już grosza. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że fandom jako twór społeczny jest idealnym „targetem” kampanii crowdfundingowych i dopiero przy okazji takich akcji ma szansę ukazać światu swoją wartość oraz potencjał.

Czy ukazuje? Z tym bywa różnie. Wszyscy znamy rewelacyjne wyniki zachodnich zbiórek. W Polsce kwoty okrzykiwane jako sukces są znacznie mniej spektakularne, żeby nie użyć słowa żałosne. Jednak cieszymy się i z tego, najwyraźniej idziemy w dobrym kierunku, dowodów można poszukać w sieci. Wszyscy zachłystują się sukcesami, co ciekawe, relatywnie mało mówi się o porażkach czy wpadkach, a i takie się polskim firmom zdarzały. Oczywiście nie zależy na tym firmie zarządzającej platformą do zbiórek, lecz reszta może by się czegoś nauczyła. Co zawiodło, czego się wystrzegać. Może kilku kolejnych entuzjastów „łatwych” pieniędzy poczułoby się ostrzeżonych.

Dużo bardziej niebezpieczna tendencja i coraz częściej zauważalna to stale podnoszona poprzeczka kolejnymi zbiórkami. Tylko pozornie jest to pozytywne zjawisko. Wszystko się sublimuje, to normalne i pożądane. Ludzie

mają coraz więcej doświadczenia, lepsze pomysły etc. Jednak już teraz, żeby przykuć uwagę potencjalnych wspierających, projekt musi zawierać mnóstwo elementów, które, gdy się zastanowić, kosztują sporo pieniędzy. Grafiki, figurki, projekty planszy, filmiki, znane w branży nazwiska – powoli zaczyna być to zabawa dla już działających prężnie na rynku firm z doświadczeniem. A potem zadziała już tylko zasada ze Sztosu: „Kto gra grubo, wygrać musi”. Adios ludzie znikąd, bez kasy, ze świetnym pomysłem. Cała koncepcja leżąca u podstaw bierze w łeb. Nie wspomnę, że jest to po prostu nieuczciwe. To tak jakby Borys Spasski wpadał do szkoły na kółko szachowe, żeby podreperować sobie ego.

Z drugiej strony to tylko biznes. I to dobry. Dlaczego? Firmy ustawiają się w kolejce po darmową kasę. Nie muszą starać się o kredyt, który jest drogi. Nie muszą wydawać własnych pieniędzy – z powodzeniem mogą je przeznaczyć na inne cele. Minimalizują wreszcie lub nie ponoszą wcale ryzyka związanego ze wprowadzeniem nowego produktu, gdyż ten albo już się zwrócił na wstępie, albo nie spodobał na tyle, żeby warto było w niego inwestować. Czy wspominałem o darmowych badaniach rynkowych za pośrednictwem wspierających? Same plusy, tylko głupi by sobie odpuścił. Dla funkcjonujących firmy, bez względu na kondycję, darmowy kapitał na obrót to jak gwiazdka w lipcu.

Nie było jeszcze żadnej dużej afery związanej z crowdfundingiem i miejmy nadzieję, że długo takiej nie ujrzymy. Na razie wszyscy się wywiązują, ludzie ufają, wszystko działa. I niech tak zostanie. Jednak jeśli ktoś zamierzał rzucić światu wyzwanie i zebrać na swoją grę pieniądze w ten sposób, powinien się spieszyć, zanim formuła kompletnie zamknie się na fanowskie inicjatywy. Rekin już zwietrzył krew i krąży.

An original game design by Devin Low

LEGENDARY™ DARK CITY



Jeszcze więcej *SUPERBOHATERÓW*

Legendary: A Marvel Deck-Building Game od chwili, kiedy ją kupiłem, stała się moim numerem jeden wśród gier o budowaniu talii. Po jednej rozgrywce zdezonizowała grę o bohaterach ze świata DC i uczyniła ją zbędną w mojej kolekcji. Niestety, mimo że Legendary trafiła niemal idealnie w moje gusta, nie była wolna od pewnych niedociągnięć. Grało się świetnie, lecz czegoś brakowało.

Odpowiedź na to, czego zabrakło, przyszła dość szybko, wraz z pierwszym dodatkiem zatytułowanym Dark City. Rozszerzenie nie zmieniało mocno rozgrywki, choć dodało do niej kilka ciekawych elementów.

Dark City to dodatek, w którym gracze dostają do rąk nowe karty bohaterów, Mastermindów villainów i henchmanów. Ponadto znalazło się tam kilka nowych kart scheme oraz nowi postronni przechodnie. W sumie dostajemy 350 nowych kart (sporo; w podstawce było 500). Jednak jeśli policzymy dokładniej, to wyjdzie na to, że **Dark City** w zasadzie dubluje zestaw podstawowy. Jeśli bowiem od kart z podstawki odejmiemy karty agentów SHIELD, rany, scheme twist, master strike i bystanderów, to zostaną nam 334 karty. Odejmując karty bystanderów z **Dark City**, zostajemy z 339 kartami. Sprawa jest więc jasna – dodatek daje graczom drugie tyle do grania względem wersji podstawowej.

Co dokładnie składa się na te 350 kart? Oczywiście bohaterowie. Jest ich siedemnastu, między innymi nowy Wolverine z X-Force, który jest bardziej brutalny niż jego odpowiednik z podstawki. Jest też Angel, Ghost Rider, Jean Grey, Profesor X, Blade, Colossus, Domino, Nightcrawler, Iron Fist, Punisher, Iceman, Forge, Cable, Bishop, Daredevil i Elektra. Jak widzicie całkiem niezła mieszanka. Mamy dwie nowe grupy superbohaterów. Są to X-Force i Marvel Knights. Oczywiście sporo kart dochodzi do X-Men. Wraz z nowymi postaciami pojawiły się oczywiście nowe słowa kluczowe na kartach: Teleport i Versatile. Teleport pozwala, zamiast zagrywać kartę i zyskać jej punkty ataku lub rekrutacji, na „teleportowanie” jej do następnej ręki. Dzięki temu można przygotować lepszy atak bądź rekrutację w przyszłej turze. Mistrzem teleportacji jest tu oczywiście Ni-



ghtcrawler.

Drugie słowo kluczowe, czyli Versatile, pozwala na wykorzystanie mocy postaci albo do ataku, albo do rekrutacji. Zależnie od tego, co bardziej w tym momencie pasuje



graczowi. Dzięki temu, zamiast takiej sobie ręki, na której mamy za mało punktów, aby kogoś rekrutować, i za mało, aby kogoś pokonać, dostajemy możliwość płynniejszego zarządzania punktami.

Bohaterowie zyskali też zdolności krytyczne, opatrzone dwoma symbolami rodzaju karty bohatera. Wymagają zatem uprzedniego zagrania dwóch kart z wymaganym symbolem. Trudniej odpalić takie combo, lecz jak się uda, to jego efekty są zazwyczaj dużo lepsze niż zwykłych zdolności.

Jedną z ciekawszych i oczekiwanych zmian w przypadku kart bohaterów jest zróżnicowanie ilustracji. Teraz każdy bohater ma zestaw czterech różnych obrazków. To jest jeden z elementów, którego brakowało w podstawce (14 kart z identycznymi obrazkami było nudne). Dodatkowo ilustracje są nieco mroczniejsze i bardziej „złowieszcze” niż te z podstawki – podtytuł **Dark City** do czegoś przecież zobowiązuje.

Po drugiej stronie barykady mamy karty Mastermindów. Dostajemy pięciu nowych łotrów, z którymi trzeba się zmierzyć. Są to Kingpin, Mephisto, Stryfe, Mr Sinister i Apocalypse. Oczywiście, jak się zapewne domyślicie, Apocalypse należy do tych, którzy sprawią najwięcej kłopotu. Nie dość, że ma sporą siłę, to jeszcze obłądne zdolności specjalne. Tu także pojawiło się kilka nowości. Po pierwsze, nowe słowo kluczowe Bribe. Złoczyńcę z takim słowem kluczowym można atakować, używając zarówno punktów ataku, jak i punktów rekrutacji. To niekiedy ułatwia sprawę. Druga zmiana jest nieco gorsza dla graczy. Do tej pory karty taktyk dawały bonusy graczom, którzy pokonali Masterminda. Teraz mogą także podpakować naszego przeciwnika. Skończyło się lekkie i przyjemne rozwalanie bossów.

Wśród przestępczej drobny nie ma raczej zbytniego szалу. Ot Czterej Jeźdźcy Apokalipsy, Mutant Liberation Front, wampiry i tym podobne tałatajstwo. Nadal jednak bardzo fajnie zaprojektowane i umiające sprawić sporo kłopotów.

Sporą nowością są za to dodatkowe karty bystanderów. To nie są byle jacy przechodnie jak w podstawce. Tym razem dostajemy 11 kart, wśród których są trzy typy przechodniów: reporter, medyk i naukowiec.



Karty te, po uratowaniu, oprócz jednego punktu zwycięstwa, dają też określone bonusy. Na przykład reporter pozwala na dociągnięcie jednej karty z talii. Po raz kolejny szkoda, że nie pomyślano o takim zróżnicowaniu już w podstawie, a teraz dano tylko 11 kart.

Nowe karty scheme pozwalają na rozegranie scenariuszy, które nieźle potrafią zamieszać. Jednymi z moich ulubionych są Capture Baby Hope i Detonate Helicarrier z uwagi na nietypowe podejście do celu misji. A poza tym nieczęsto można wysadzić w powietrze Helicarrier.

Cóż jeszcze mogę napisać o tym dodatku? Raczej niewiele poza tym, że jeśli spodobała się wam podstawowa wersja **Legendary**, to **Dark City** jest zakupem obowiązkowym. Daje drugie tyle zabawy, i to w jeszcze lepszym stylu. Poprawiono niedociągnięcia, które przeszkadzały w podstawie, za co należą się wielkie brawa. Można by się zastanawiać, czy zrobią drugie wydanie podstawowego **Legendary**, ze zróżnicowanymi ilustracjami na kartach postaci, aby wyrównać poziom jakościowy.

Cena za 350 nowych i świetnych kart nie przeraża, to tylko 160 złotych. Problemem może być dostępność, jako że gra dość szybko znika z półek. Warto polować.



Legendary: Dark City

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: od 12 lat

Czas gry: 30-60 min.

Cena: 159,95 zł

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz



- nowi bohaterowie, złoczyńcy, przechodnie i scenariusze,
- zróżnicowane ilustracje na kartach bohaterów,
- świetny zestaw postaci,
- nowe słowa kluczowe.



- brak



Bruno Faidutti

Mascarade



Jesteś Złodziejem, Wiedźmą, Królem, Inkwizytorem..?
Wyśmienita gra blefu i dedukcji!

😊 10+

👥 2-13

🕒 20 min.



REBEL.PL
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

MAGE WARS[®]

Tak walczą prawdziwi magowie!

Był czas, kiedy była tylko jedna słuszna karcianka traktująca o odwiecznej walce między magami. Mam tu oczywiście na myśli Magic the Gathering. Potężną maszynę CCG, która sprawiała, że każdy mógł poczuć się jak potężny czarnoksiężnik, kontrolujący moce żywiołów, życia i śmierci.



Jednak w 2012 sytuacja uległa zmianie. Oczywiście MtG nadal jest niekwestionowanym królem kolekcjonerskich karcianek. Jednak jeśli mowa o karcianych starciach magów, to na tronie zasiadł nowy władca. Jego imię to Mage Wars, gra zaprojektowana przez Bryana Pope'a i Benjamina Pope'a. Wspominam o tym na początku, żeby od razu było wiadomo komu dziękować. A jest za co.

Mage Wars już od początku prezentuje się okazale. Spore i ciężkie pudło, z rewelacyjną ilustracją przedstawiającą dwóch walczących magów, przyciąga wzrok. Intryguje też podtytuł brzmiący **The Customizable Strategy Game of Duelling Mages**. W środku jest jeszcze lepiej. Duża plansza, przedstawiająca arenę w jakichś lochach, dwa komplety znaczników, mnóstwo kart, specjalne kostki i dwie książki, w których można przechowywać karty. Całość sprawia niezwykle wrażenie i kiedy przegląda się zawartość pudełka, człowiek wie, że nie przepłacił, wydając te 200 złotych.

Jak się gra w **Mage Wars**? Bardzo prosto. Gracze wcielają się w magów walczących na arenie przedstawionej na planszy. Fostajemy do dyspozycji czterech magów. Są to Wizard, Warlock, Beastmaster, oraz Priestess. Każdy z nich ma swój zestaw cech, takich jak punkty życia, zbroja, pobieranie many, a także mnóstwo różnych zdolności specjalnych. Arena podzielona jest na dwanaście pól, po których będą poruszać się walczący, a także wezwane przez nich stwory. Na polach będą również pojawiały się wszelkiego rodzaju wezwane przez czarodziejów

byty, takie jak świątynie, ściany, kryształy, magiczne rośliny, pułapki i inne.

Skąd będą brały się te wszystkie rzeczy? Oczywiście z talii, którą dysponuje każdy mag. Do talii można wrzucić dowolną liczbę czarów, które dzielą się na kilka typów i przynależą do wielu szkół magii. To jedno z ciekawych rozwiązań **Mage Wars**. Budowanie talii przypomina budowanie armii w grach bitewnych. Każdy mag ma określoną pulę punktów, które może wydać na stworzenie swojej księgi zaklęć. Za każdy czar, który chce do niej wrzucić, musi zapłacić liczbę punktów odpowiadającą poziomowi czaru. Jednak ma tu także znaczenie szkoła, do której należy czar. Każdy mag jest specjalnie wytrenowany w jednej z nich. Mamy podstawowe szkoły elementarne, mamy też szkołę Dark, Holy i Arcane. Jeśli mag bierze do księgi czar ze swojej szkoły, płaci za niego tyle, ile pokazuje poziom czaru. Jeśli czar pochodzi ze szkoły, której nie zna, płaci podwójnie. Może się też zdarzyć, że będzie chciał wziąć czar ze szkoły przeciwnej swemu treningowi (na przykład kapłanka będzie chciała wziąć czar ze szkoły Dark). Jest to możliwe, lecz za taki czar trzeba zapłacić trzykrotność jego poziomu.

Czary, które można „zapisać” w księdze, dzielą się na kilka grup. Mamy Przedmioty, które wspomagają magów w walce. Są Stwory, które przyzwane walczą z przeciwnikami i oddają życie za tego, który je wezwał. Są Inkantacje, czyli coś, co ja nazywam „czarami do użytku codziennego”. To wszelkie teleporty, rozproszenia magii, pchnięcia, masa różnych czarów. Dalej mamy Zaklęcia, czyli czary rzucające na stwory i pola planszy, które oddziałują na cel w jakiś sposób. Znajdziemy tam wszelkie bonusy dla

stworów (większy atak, lepsza zbroja itp.), a także kłutwy spowalniające bądź zmniejszające obronę. Są tam także pułapki, które można zastawić na wybranych polach areny. Mamy też zaklęcia z grupy Przyzwania. Pozwalają one wezwać na arenę byty, które nie są stworami. Tam znajdziemy ściany, świątynie, gniazda potworów i kryształy. Każdy taki byt daje magowi, który go wezwał, konkretne bonusy: pozwala zwiększyć produkcję many bądź atakować wrogów. W końcu są też czary typowo bojowe. To tam kryją się kule ognia, błyskawice i wszystko to, co zwyczajowo kojarzy się z dwoma magami próbującymi przekonać się, który z nich jest silniejszy.

Każdy czar ma swój koszt i masę opisów ze słowami kluczowymi, piktogramami i tym podobnymi. Zresztą **Mage Wars** jest bardzo rozbudowane, jeśli chodzi o kwestię słów kluczowych i oznaczeń. (rozpiska słów kluczowych zajmuje w instrukcji całe pięć stron). To naprawdę dużo, jeśli chcemy się tego wszystkiego nauczyć i w miarę szybko ogarnąć. Sprawia to, że **Mage Wars** moim zdaniem jest dużo bardziej rozbudowane niż **MtG**, choć to nie jedyny powód.



Sporą rolę odgrywa tu też plansza. **Mage Wars** nie jest statycznym wykładaniem kart na stół, tylko po to, by je tapować i używać ich efektów. Tutaj ważne jest gdzie co leży, czy i o ile może się poruszyć, jaki ma zasięg, czy jest schowane za ścianą. W **Mage Wars** te rzeczy stają się niezwykle istotnym elementem taktyki.

Jest jeszcze jedna sprawa. Mechanika, która postawiła tę grę na głowie i sprawiła, że **Mage Wars** to nie gra, w której wygrywa ten, kto ma szczęście w dociąganiu z talii potrzebnej karty w odpowiednim momencie, lecz ten, który lepiej zagra swoją talią. To wspomniane przeze mnie wcześniej księgi czarów.

Każdy gracz trzyma swoją talię nie w postaci klasycznego decka, lecz w specjalnej księdze czarów. Każda karta ma swoje miejsce w segregatorze. Gracz w swojej turze nie losuje kart z talii, lecz przegląda swoją księgę i wybiera dwie karty, które chce w danej turze zgrać. Co ciekawe, wybór ten nie oznacza,

że musi tych kart użyć. W wielu przypadkach można zablokować, co daje naprawdę mnóstwo możliwości.

Oczywiście, pewna doza szczęścia jest potrzebna w **Mage Wars**. Podczas wykonywania ataków gra wymaga rzutów specjalnymi kośćmi. To właśnie element, który niekiedy może popsuć nawet najbardziej inteligentny plan. Jednak w porównaniu do szczęścia przy dociąganiu kart jest to moim zdaniem poziom losowości, który można pominąć.



Mage Wars jest grą, która została stworzona dla dwóch graczy. Zasady jednak dają możliwość gry nawet w cztery osoby w dwóch wariantach. Wariant pierwszy, dwóch na dwóch, można rozegrać, korzystając w zasadzie z jednej podstawki. Jedynie, czego będzie

brakować, to specjalne markery, którymi oznacza się karty poszczególnych magów (można je dokupić osobno), księgi dla trzeciego i czwartego maga (można dokupić osobno) oraz tabliczek, na których oznacza się punkty życia, zasoby many i channeling. Z tymi tabliczkami jest dziwna sprawa. Podstawka w zasadzie zawiera cztery sztuki. Jednak ktoś wykazał się dziwnym poczuciem humoru i zrobił dwie dwustronne tabliczki. Niewytłumaczalna decyzja.

Jest też wersja dla czterech graczy, w której każdy mag walczy samotnie przeciw reszcie przeciwników. Do tej rozgrywki jest jednak wymagana druga plansza, którą można nabyć na dwa sposoby. Albo

kupujemy planszę na stronie Arcane Wonders (w Polsce nie znalazłem sklepu oferującego samą planszę, choć markery można kupić bez problemu).

Mage Wars doczekało się już kilku dodatków. Mamy dwa małe dodatki zwane Spell Tome, w których znajdują się dodatkowe kopie części kart z podstawki, dzięki czemu łatwiej zbudować własne talie. Choć przyznam, że podstawka też spokojnie wystarczy. Są dwa dodatki wprowadzające zupełnie nowych magów oraz jeden dodatek, w którym znajdują się nieco zmienione wersje Beastmastera i Kapłana. Innymi słowy, każdy znajdzie tu dla siebie coś miłego, a co istotne, nie ma wymogu kupowania dwóch podstawek, jeśli zamierzacie grać tylko we dwójkę. Jak już pisałem, wystarczy jeden komplet nawet na cztery osoby, jeśli myślicie o grze 2 na 2.

Wtrączę jeszcze kilka słów na temat samego wykonania gry. Nie będę tu pisał o jakości, lecz o estetyce. Mage Wars pod względem oprawy graficznej jest jedną z ładniejszych gier, jakie widziałem, jeśli nie najładniejszą. Rewelacyjne obrazki na kartach sprawiają, że przeglądanie ksiąg czarów jest czystą przyjemnością. Również same księgi są świetnie zaprojektowane. No dobrze, te dwie, które są w podstawce, może niespecjalnie porywają, lecz już te dostępne osobno są bardzo ładne.



Czy **Mage Wars** ma jakieś wady? Oczywiście, że tak. Pierwszą jest cena. Nawet mimo tego, że płacimy za sporą liczbę świetnie wykonanych komponentów, to wysupłanie minimum 200 złotych może być bolesne. Druga wada w pewien sposób łączy się z pierwszą, gdyż jest nią „dojenie” gracza. I nie mam tu na myśli dodatków z nowymi magami. Chodzi o dodatkowe markery dla trzeciego i czwartego gracza, drugą planszę do trybu Deatchmatch i dodatkowe księgi, które w zasadzie trzeba dokupić, nawet mając podstawkę.

Dla wielu osób minusem może być spora złożoność gry. Sama rozgrywka jest prosta, a złożoność objawia się w postaci zdolności na kartach i niezliczonej liczby kombinacji i interakcji, jakie można uzyskać między poszczególnymi czarami. Gra stara się powoli wprowadzać graczy w świat magicznych pojedynków, lecz i tak może to być trudne, nawet jeśli przebrnie się po kolei przez samouczek z okrojoną talią, a potem zacznie grać sugerowaną talią startową. Trudność bierze się paradoksalnie z największej zalety gry, czyli możliwości wyboru dowolnych kart z talii do zagrania.

Mimo wszystko wady przynajmniej w moich oczach zostały całkowicie przyćmione przez zalety gry i Mage Wars wskoczyło niemal natychmiast do mojego prywatnego Top 3 gier planszowych, dzieląc podium z **Descentem** i **Mage Knightem**. Ta gra wciąż. Wygrana daje olbrzymią satysfakcję, a przegrana powoduje, że chcę przeanalizować talię oraz moje konkretne zagrania, ponieważ wiem, że mogę coś poprawić w przyszłych rozgrywkach. Tego nie dała mi jeszcze żadna karcianka. Magic poszedł płakać do kąta, a ja zaczynam się zastanawiać nad nowymi rozwiązaniami w mojej talii Warlocka.



Mage Wars

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: od 8 lat

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 199,95 zł

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz



- ilustracje na kartach,
- mechanika księgi czarów,
- łatwa do nauczenia, ciężka do opanowania do perfekcji,
- pomysł.



- konieczność dokupienia znaczników i ksiąg czarów, jeśli gramy w cztery osoby,
- dość droga.

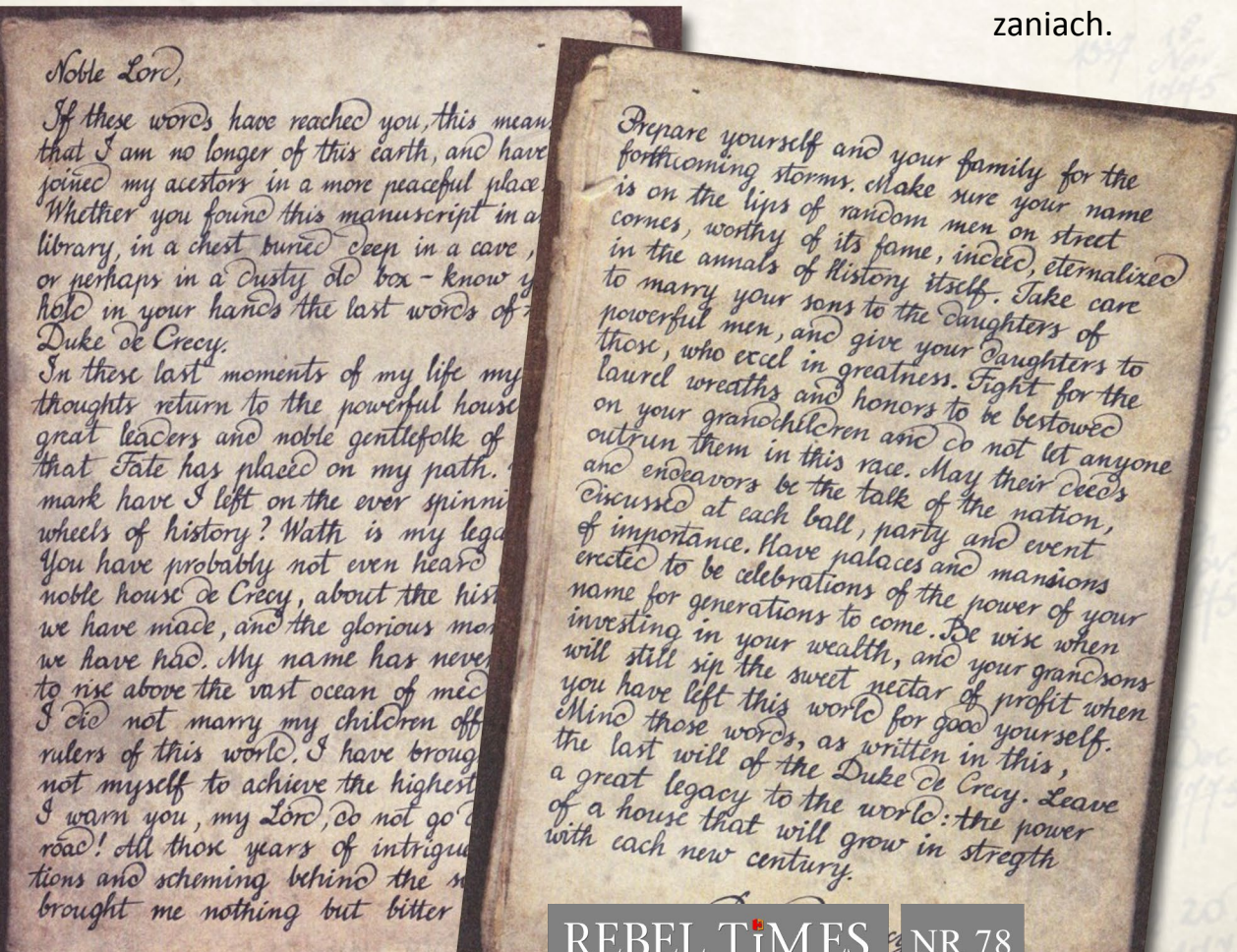
Komplikacje przy porodzie.

Komplikacje przy porodzie.

Michiel Hendriks

DZIEDZICTWO TESTAMENT DIUKA DE CRECY

Fabuly gier planszowych często stanowią jedynie pretekst do przedstawienia mniej lub bardziej udanych zasad. Gra historyczna mogłaby rozgrywać się w kosmosie, elfy można byłoby zamienić na kreskówkowe zwierzątka, a mimo to rozgrywka w ogóle nie musiałaby się zmieniać. W ten sposób działa wiele uznanych tytułów, np. Alien Frontiers, Osadnicy z Catanu oraz Wsiąść do pociągu. Tematyka jest w nich przyjemnym uzupełnieniem mechaniki o wysokiej grywalności i udanych, nowatorskich rozwiązaniach.



Są jednak gry, które ściśle łączą te dwie płaszczyzny. Ich reguły oddają ducha epoki, specyfikę miejsca lub smaczki kultury, o których opowiada planszówka. Świetnym przykładem jest **K2** Adama Kałuży, gra niemalże przenosząca uczestników w najwyższe partie Himalajów. Taka cecha jest dla mnie istotnym czynnikiem przy wyborze planszówki, która za chwilę trafi na stół. Łatwo można bowiem przewidzieć, że gra wciągnie graczy i zapewni emocje, a nie jedynie chłodne kalkulacje nad liczbą zyskiwanych punktów zwycięstwa. Dlatego z przyjemnością stwierdzam, że jedną z takich gier jest **Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy**.

Budowanie nastroju

Zwiększanie prestiżu rodu z XVIII-wiecznej Francji za pomocą mariaży i znajomości nie brzmi jak pomysł na wciągającą planszówkę. Mimo to Michielowi Hendriksowi udało się zaprojektować grę w taki sposób, by oddawała najbardziej intrygujące zależności tego procesu. Swoją drogą wydawnictwu Portal należy się uznanie za wydanie gry zagranicznego autora. To również oznaka żywotności polskiego rynku gier planszowych.

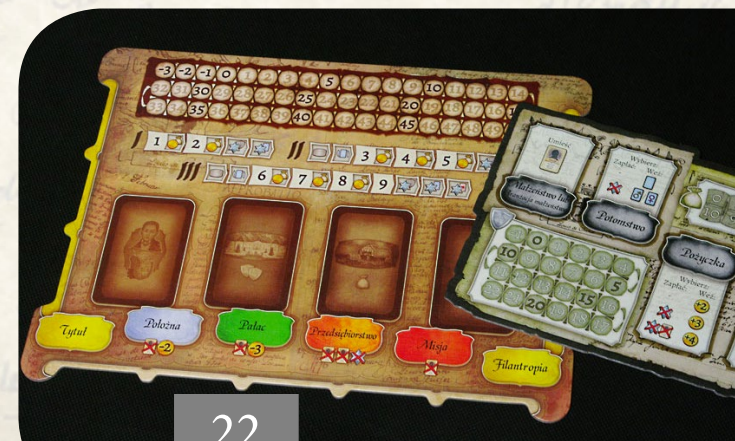
Sam **Testament Diuka de Crecy** przyciągnął moją uwagę kontrastowym zestawieniem stylów graficznych. Część z elementów gry – pudełko z klimatyczną grafiką, instrukcja, karty Złota i fabularyzowany

„testament” diuka de Crecy – wskazuje na „poważne” podejście do tematyki. Tymczasem karty Znajomych prezentują lżejszy, nieco komiksowy styl, puszczając do graczy oko karykaturalnymi portretami. Od strony estetycznej zgrzytów nie ma, oba style dobrze do siebie pasują, a gra, ogólnie rzecz biorąc, prezentuje bardzo wysoki poziom wydania i wyglądu imponująco. Z kolei od strony konwencji zabawy takie zestawienie nie tylko „odciąża” trudną tematykę, lecz pozwala także lepiej oddać różnorodność napotykanych znajomych.

W nieco za dużym pudełku otrzymujemy aż 341 kart, garść drewnianych żetonów w różnych kolorach i kształtach, planszę główną, cztery plansze graczy oraz instrukcję i tytułowy „testament”. To jednak owe 75 kart Znajomych jest najsilniejszym atutem Testamentu diuka de Crecy. Każda z nich przedstawia innego przedstawiciela społeczeństwa XVIII wieku. Znajomi mają swoje narodowości (jest dwójka Polaków), zawody lub tytuły, specjalne cechy (aktywowane w razie zawarcia z nimi małżeństwa) i wreszcie niezwykle udane portrety. Nie znajdziemy dwóch podobnych do siebie osób, każdy jest na tyle unikalny, że wręcz prosi się o dopowiedzenie historii jego życia i charakteru. W talii znajdziemy zarozumiałą córkę korsarza, brawurową rewolucjonistkę z Ameryki, chytręgo i knującego wydawcę (to ciekawe) i pochmurnego

brytyjskiego odkrywcę. Gwarantuję, że zanim siędziecie do pierwszej partii, spędzicie czas na oglądaniu i komentowaniu kart Znajomych. Co ciekawe, autor gry był przeciwny takiemu rozwiązaniu, w jego założeniach cała szata graficzna gry miała być utrzymana w realistycznym stylu. Ostatecznie przekonał się jednak do zastosowanego pomysłu.

Przyjemne dla oka ilustracje i niebanalna tematyka znajdują wsparcie w mechanice. Przed wszystkim rozgrywka dzieli się na generacje, w których czasie kolejne pokolenia dorastają, wchodzą w związki małżeńskie i płodzą dzieci, a uczestnicy budują rozległe drzewa genealogiczne swoich rodzin, włączając w nie Znajomych. Karty Znajomych są ponadto właściwą walutą gry. Złoto i Dochód to sprawa drugorzędna, rozsądnemu graczowi nie powinno ich zbyt często brakować. Tymczasem wzrost potęgi rodziny, kolejne posunięcia wynoszące ją na szczyt arystokratycznego życia w oświeceniowej Francji – wszystko to powoduje zazdrość wśród znajomych i część z nich przestaje utrzymywać z nami kontakty. Mówiąc językiem mechaniki, większość akcji ma swój koszt wyrażony w kartach Znajomych. Zagrywając je, musimy odrzucić określoną liczbę wybranych kart.



Kolejnym nastrojowym, choć początkowo lekko niepokojącym rozwiązaniem, jest przedmiotowe podejście do potomstwa. Dzieci nie mają wyróżniających je cech, część z nich ma jednak specjalne... zdolności. Przykładowo chłopiec może okazać się jurny, co zapewni nam możliwość splodzenia liczniejszego potomstwa w następnej generacji, a dziewczynka może być obdarzona szerokimi biodrami, które zniwelują ewentualne karty Komplikacji przy porodzie. No właśnie, Komplikacje. Ciągnąc kartę dziecka, możemy wylosować komplikację, które spowodują konieczność odrzucenia karty matki lub karty potomstwa z drzewa genealogicznego. Mówiąc wprost, matka lub dziecko umiera. To bardzo realistyczne rozwiązanie mechaniczne może wydać się niektórym nieco makabryczne. Dla mnie to intrygujący i przyjemny smaczek, a wrażliwszych uspokajam: wyciągnięcie z talii kart Komplikacji nie wpływa w znaczący sposób na rozgrywkę.

Właściwie każda z podejmowanych w grze akcji może mieć swoje uzasadnienie fabularne. Utrata wartości Honoru przy korzystaniu z usług ludowej położnej lub strata Znajomych przy zdobywaniu Tytułu – w instrukcji znalazło się miejsce na klimatyczne uzasadnienie ponoszonych kosztów i zyskiwanych atutów. Dodatkową zaletą jest niepowtarzalność tworzonego drzewa genealogicznego, co daje wyobraźni pole do popisu. W trakcie gry zdarzało nam się snuć historię poszczególnych rodzin, z których jedna wżeniała się w arystokratyczne rody z Prus i Francji, inna zaś opierała swoją siłę na ciężkiej pracy rzemieślników i podróżników. Testament Diuka de Crecy ma silne podłoże fabularne, z którego twórca gry umiejętnie skorzystał. Rozgrywka sprzyja wywoływaniu emocji i pozwala na wczucie się w rolę głowy nowo powstającego rodu. Niektórzy

gracze potrafili nawet podejmować mniej korzystne mechanicznie akcje dla dobra „swoich” dzieci i wnuków („nie ożenię go z tą brzydulą!”). To bardzo przyjemna odmiana od abstrakcyjnych, nastawionych przede wszystkim na rywalizację tytułów.

O jeden mariaż za daleko

Od strony stricte mechanicznej **Testament Diuka de Crecy** jest dosyć udaną, choć nieco zbyt przekombinowaną grą planszową z kategorii worker placement. Rozgrywka polega na dysponowaniu dostępnymi w danym momencie Pionami, które pozwalają na aktywowanie jednej z ośmiu akcji. Gdy gracze skorzystają ze swoich Pionów, następuje koniec tury, a po określonych turach również koniec aktualnej Generacji. To sprawdzone rozwiązanie, znane z wielu innych gier planszowych. Bezproblemowo działają również same akcje, które są nie tylko klimatyczne, lecz także bardzo proste do rozegrania. Trudniejszą akcją jest zawarcie lub aranżacja małżeństwa, lecz i ona po kilku próbach zostanie oswojona. Testament... charakteryzuje się jednak nie tylko klasycznymi procedurami, lecz również kilkoma udanymi, nietypowymi rozwiązaniami. Wrażenie robi kreatywne wykorzystanie kolorów, które, zależnie od trybu gry, znaczą zupełnie co innego. Drzewo genealogiczne jest z kolei stale zmieniającą się, ewoluującą w trakcie gry planszą gracza. Na pochwałę zasługuje również

bardzo udany, wciągający tryb gry solo. Pierwszy raz zdarzyło mi się widzieć sens w samotnym graniu, gdyż rozgrywka diametralnie różni się od wariantu wieloosobowego.

Diabeł, oczywiście, tkwi w (zbyt) licznych szczegółach. Prócz stale rozrastającego się drzewa genealogicznego gracze muszą zwracać uwagę na swoje zasoby Złota, położenie znacznika na torze Dochodu, aktualną wartość Prestiżu oraz najważniejszą z nich – wartość Honoru. Trzeba również pamiętać o zadaniach Patrona, wyciągniętych kartach Misji,

a także specjalnych zdolnościach Znajomych. Sama liczba kart Znajomych na ręce jest również ważnym czynnikiem. W zarządzaniu tym wszystkim mają pomagać nowoczesne piktogramy na planszach i kartach. Niestety, opracowany system graficzny bywa momentami nieco mylący. Honor ciągle mylił się moim współgraczom z Prestiżem, a liczba zyskiwanych punktów jednym razem wyrażana jest za pomocą pewnej liczby ikon, drugim razem po prostu wartością liczbową. Podobne trudności pojawiają się przy określaniu, o której Generacji dzieci jest mowa na karcie. Na domiar złego tor punktacji zostały zaprojektowane w sposób nieprzemysłany, gdyż już w pierwszej partii nasze pionki prawie dwukrotnie obeszły tor Honoru.



Wszystko byłoby w porządku, gdyby taki natłok współczynników implikował możliwość stosowania różnorodnych taktyk i strategii w drodze do wygranej. Słowem – gdyby **Testament** był wyzwaniem dla wyjadaczy. Tymczasem jest to gra zdecydowanie zbyt losowa. Losowanie Pionów akcji dodatkowych i kart Znajomych sprawia, że możemy co najwyżej elastycznie dostosowywać swoją taktykę do warunków panujących na planszy, na bieżąco reagując na zmiany. Z losowością idzie w parze niewielka rywalizacja bezpośrednia – możemy co najwyżej sprzątnąć przeciwnikowi sprzed nosa miejsce na polu akcji, lekko uprzykrzając mu życie. Nawet mechanizmy stworzone do gry strategicznej, czyli karty Patronów i karty Misji, nie są w stanie zmienić wiele w punktacji, gdyż myślący krótkoterminowo gracze mogą nadal spokojnie nadrobić punkty, korzystając z Tytułów i Filantropii. Na domiar złego można mieć wątpliwości co do zbalansowania gry.

Legendą zdążył stać się jeden ze Znajomych, stajenny, którego wciągnięcie do rodziny na samym początku gry gwarantuje znaczące ułatwienia w późniejszych Generacjach. Z kolei komplikacje przy porodzie przy grze żeńską głową rodu stanowią poważny problem dla gracza, zostawiając go w tyle już od samego startu.

Z drugiej strony grę rozkłada się dobre parę minut, w trakcie gry elementy zajmują bardzo dużo miejsca (czterosemiorobowa zabawa wymaga pokaznego stołu lub podłogi), a zasady tłumaczone po raz pierwszy mogą przytło-

czyć niedzielnych graczy. No i ta liczba współczynników... To raczej nie jest dobry wybór na pierwszą ani nawet trzecią planszówkę w życiu.

Można powiedzieć, że **Testament Diuka de Crecy** plasuje się gdzieś pośrodku. Nie jest grą dla doświadczonych graczy, szukających zaawansowanych form rywalizacji, lecz nie jest także typową grą rodzinną. W połączeniu z rzeczywiście sprawną warstwą fabularną czyni to z niego planszówkę bez wątpienia godną uwagi, lecz podejrzewam, że nie jest to tytuł, który zachwyci od pierwszych chwil. Z drugiej strony autor wyraźnie podkreślił, że linia wydawnicza Testamentu będzie kontynuowana i pojawi się co najmniej jeden dodatek. Może okazać się zatem, że **Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy** to po prostu smak nabyty.



Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy

Liczba graczy: 1–4

Wiek: 10+

Czas gry: 60 minut

Cena: 135,00 zł

Zrecenzował: Mateusz „Darcane” Nowak



- wywołująca emocje warstwa fabularna,
- różnorodne, interesujące karty Znajomych,
- sensowny i przyje mny wariant solo.



- zbyt wiele rodzajów kart i współczynników,
- za mało czytelne piktogramy,
- błędy w zbalansowaniu.

KRAGMORTHA



Rigor Mortis i Kragmortha ©2013 Giochi Uniti.

Kragmortha to przerażająco zabawna gra planszowa, w której wcielasz się w rolę goblina buszującego po bibliotece Rigora Mortisa. Popchnij kumpla w stronę Mrocznego Władcy, a on być może obdaruje go Złowieszczym Spojrzeniem, zapewniając reszcie rozrywkę do końca gry!



www.kragmortha.pl
www.stratelibri.it

MAGIC

The Gathering®

Uwaga: dla wygody osób nieznających podstaw terminologii MtG na końcu tekstu zamieściłem minisłownik tłumaczący zwroty użyte w tekście.

Najstarsza kolekcjonerska karcianka świata ma (podobnie zresztą jak inne podobne gry) opinię straszego pożeracza pieniędzy. Osoby, które chcą spróbować swoich sił w **Magic the Gathering**, powinny przygotować się na wydatki rzędu kilkuset złotych. Ciągłe zmieniające się formaty wymuszają kupowanie tych samych kart w miarę pojawiania się nowych dodatków. Co gorsze, losowość boosterów sprawia, że gracz pragnący skompletować konkretną talię nie ma innego wyboru jak kupowanie pojedynczych kart w serwisach aukcyjnych. Obraz ten rzecz jasna jest przejawskrawiony. Pasuje do sceny turniejowej, jednak już niekoniecznie do gry ze znajomymi, bez wpisowego, liczenia punktów i wielogodzinnych analiz poprzedzających budowanie talii.

Kwestia podejścia

Sam przez długi czas postrzegałem **Magica** właśnie jako maszynkę do zarabiania pieniędzy przez Wizards of the Coast. Po krótkiej przygodzie z **MtG** przed kilkunastu laty byłem nastawiony dość mocno przeciwko karciankom. Z dyskusji na forach, obserwacji turniejów rozgrywanych na konwentach oraz rozmów z grającymi w **Magica** znajomymi wynikało, że gra wymaga masy czasu i pieniędzy. Okazuje się jednak, że to przede wszystkim kwestia podejścia. W **Magic the Gathering** można się zaangażować równie mocno, co w bitewniaki, RPG lub planszówki – z tą różnicą, że o ile ciężko jest zmieścić się z bitwą w **WFB** lub sesją **WFRP** w dwie godziny, o tyle w takim czasie można rozegrać pół turnieju **MtG**. Karcianki mogą być strasznym pożeraczem czasu, lecz równie dobrze mogą posłużyć jako świetny przerywnik pomiędzy innymi grami. Są przy tym idealnym hobby dla kogoś, kto ma zbyt wiele obowiązków, by móc sobie pozwolić na trwające po 4–5 godzin sesje RPG.

Magic na pół etatu. MtG dla niedzielnych graczy.

Autor felietonu: Andrzej „ShadEnc” Stój

Jednym z ważniejszych powodów, dla których porzuciłem przed laty **MtG**, była przewidywalność partii. Grając ze znajomymi, doszliśmy do takiego etapu optymalizacji talii, że wszelkie zmiany jedynie pogarszały wyniki. Liczyło się to, kto rozpocznie grę, jak potasują się karty, czasem też jak wielkie ryzyko ktoś odważy się podjąć. Z dobrą zabawą coraz mocniej wiązała się kwestia wygrywania – w efekcie największą frajdę przynosiły lokalne miniturnieje. Po latach zdecydowałem się spróbować swoich sił w **MtG** ponownie. Okazuje się, że o ile wygrywanie wciąż jest istotne (to w końcu gra, w dodatku nie fabularna!), o tyle potrzeba budowania superdecku to przede wszystkim kwestia podejścia do samej gry.

Gra towarzyska różni się mocno od turniejowej. Rozgrywając partię w gronie znajomych, nie trzeba przejmować się formatem, nie ma konieczności zbierania kompletów kluczowych kart. Oczywiście, chęć stworzenia naprawdę mocnej talii, która mogłaby zawalczyć na turnieju, wciąż będzie obecna. Jednak dopóki nie zapiszemy się do rozgrywek, dopóty nie ma potrzeby przeczesywania sklepów i serwisów aukcyjnych w poszukiwaniu tych kilku kluczowych atutów. Granie towarzyskie dla zawodowców

Granie „casualowe” to również świetna fabryka zwycięskich talii. Na turnieju nie ma sensu ryzykować i startować niesprawdzoną talią. W przypadku luźnej gry z kumplami można pozwolić sobie na więcej. Korzystanie ze wszystkich kolorów lub wręcz przeciwnie, oparcie się na stworzeniach tylko jednego typu w jednym kolorze. Nowe kombosy, stare decki przebudowane w oparciu o karty z najnowszego bloku, talie na samych stworzeniach lub enchantmentach... Na pewno niejedną pomysł się nie sprawdzi, lecz być może w ten sposób uda się stworzyć nietypową talię, wyłamującą się z utartego schematu? Jest z czego wybierać, dysponując potencjalnym zbiorem kilku tysięcy wzorów.

Z graniem towarzysko z kimś, kto jest bardziej zaangażowany w **MtG** i poświęca grze więcej czasu i środków, wiąże się jednak pewne ryzyko – taka osoba może mieć zdecydowanie lepszy (i na pewno wielokrotnie droższy!) deck, co przełoży się na znacznie wyższy współczynnik jej zwycięstw. Jest z tego bardzo proste wyjście: ograniczenie się do kart powszechnych (lub mniej restrykcyjne – zmniejszenie liczby możliwych do umieszczenia w talii kart nieczęstych i rzadkich). Dla zaspokojenia potrzeb osób nie chcących inwestować w profesjonalne decki powstało kilka nietypowych formatów (np. Commander), dość mocno wspieranych przez wydawcę, np. poprzez umieszczanie w nowych dodatkach kart nieprzydatnych na standardowych turniejach, lecz świetnie radzących sobie właśnie w „casualowych” formatach.

Jak zacząć?

Najgorszym sposobem na rozpoczęcie zabawy z **Magic the Gathering** jest kupienie wielkiej paczki boosterów. W taki sposób nie mamy pewności, czy da się z nich złożyć sensowną talię. Jasne, mogą się tam trafić świetne karty, lecz niekoniecznie pasujące nam kolorem lub działaniem. Zdecydowanie lepszym pomysłem jest wybór jakiegoś zestawu startowego – Intro Pack lub droższego Event Deck. Sięgając po pierwszy z nich, trzeba mieć świadomość, że jest to dokładnie to, na co wskazuje jego nazwa: talia wprowadzająca do gry, niekoniecznie silna, za to na pewno pozbawiona naprawdę cennych kart. **Intro Pack** jest uzupełniany jednym lub dwoma boosterami, zatem teoretycznie już na starcie można wzmocnić sobie talię wylosowanymi atutami. **Event Deck** jest trudniejszy, lecz znacznie skuteczniejszy. To 75 dobrze dobranych kart (60-kartowa talia plus 15-kartowy sidebar). Oba zestawy można uzupełnić za pomocą **Deck Builder's Toolkit**, sporym zestawem częściej spotykanych kart uzupełnionym o paczkę łądów oraz cztery boostery z różnych dodatków. Nie znajdzie się tam wiele kart przydatnych na turniejach, jednak w przypadku partii towarzyskiej dostajemy dokładnie to, czego nam potrzeba: solidną bazę różnych wzorów atutów. Dysponując taką talią, możemy śmiało zabierać się do gry.

Prędzej czy później na pewno poczujemy pokusę dokupienia kolejnych kart. To, czy zdecydujemy się na zakup kolejnych zestawów, boosterów lub pojedynczych atutów, jest już sprawą każdego gracza. Nie ma nic złego w pozostaniu przy jednej talii, jak i w powiększaniu kolekcji. Doświadczenie uczy, że prędzej czy później (zwykle prędzej) każdy fan Magica zaczyna eksperymentować z ta-

lią – nie musi to jednak wiązać się z wydatkami liczonymi w setkach złotych. Wystarczy kilkadziesiąt złotych, by zafundować sobie pudło commonów, a niewiele więcej, by uzupełnić kolekcję o kilka boosterów.

Słowniczek

deck – talia, zwykle musi liczyć co najmniej 60 kart (niektóre formaty turniejowe dopuszczają minimum 40 kart)

sidebar – karty, których gracz nie umieścił w talii, lecz może nimi zastąpić karty w niej się znajdujące (pomiędzy partiami turnieju); zwykle liczy 15 atutów

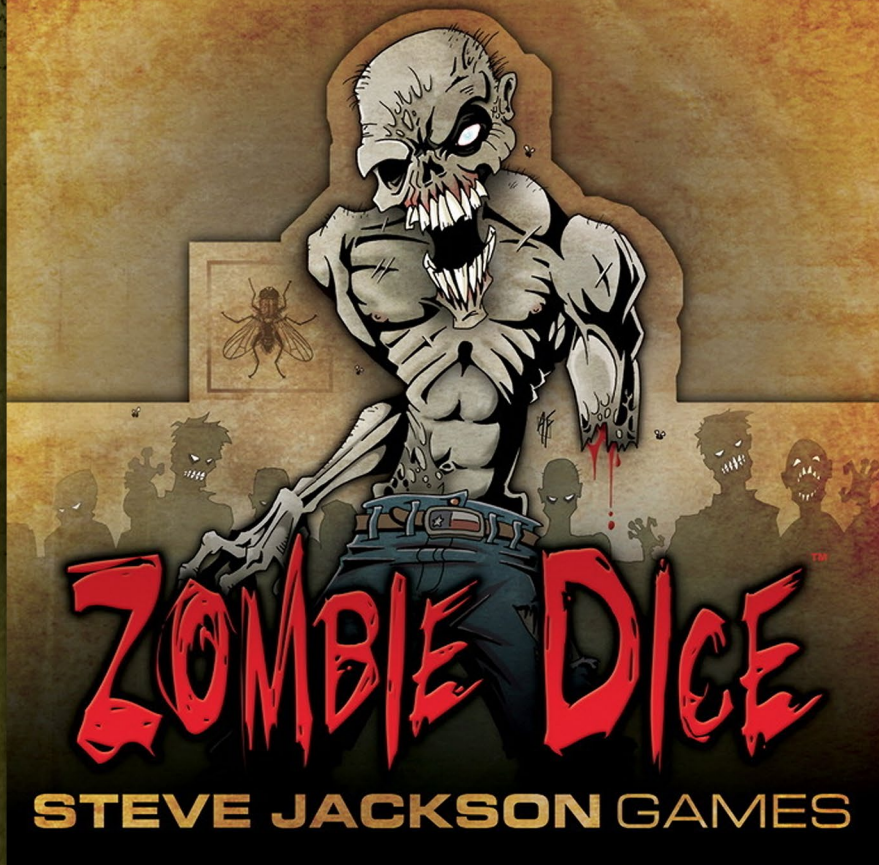
format – ograniczenie używanych kart do określonej listy edycji podstawowych i dodatków, stosowane na turniejach (np. Standard, obejmujący ostatnią edycję podstawową i dwa bloki dodatków)

blok – „zestaw” trzech powiązanych tematycznie dodatków (wydawany co trzy miesiące – prócz niego w danym roku pojawia się oznaczana rokiem edycja podstawowa), np. wydane przed rokiem Innistrad, Dark Ascension oraz Avacyn Restored

commony – karty powszechne, w każdym boosterze jest ich zwykle dziesięć

booster – zestaw dodatkowy, liczy 16 kart (1 bazowy łąd, 10 powszechnych, 3 nieczęste, 1 rzadką lub – w jednym na ok. osiem zestawów – mityczną plus kartę promocyjną)

enchantment – uroki, karty „doczepiane” do innych atutów (ew. graczy) modyfikujące ich działanie, wywołujące własne efekty lub zmieniające ogólne zasady



KOŚCI MÓZGOŻERCÓW

Zombie Dice to gra kościana wydana w 2010 roku przez Steve Jackson Games, w której uczestnicy wcielają się w wygłodniałe żywe trupy i polują na ludzi. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pożre 13 mózgow.

Pudełko przypomina dość wąski kubek na kości i przyozdobione jest klimatyczną ilustracją przedstawiającą zombiaka. Wewnątrz kryje się jednostronicowa instrukcja oraz zestaw 13 kości. Reguły gry są banalne i dobrze napisane, a ich lektura nie pozostawia cienia wątpliwości względem tego, jak powinna przebiegać rozgrywka.

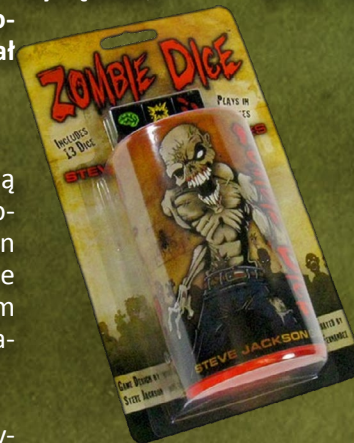
Gracze na zmianę wyciągają trzy losowe kości z pudełka i rzucają nimi. Na kości wypaść może jeden z trzech symboli:

- **mózg** – zombie dopadł i pożarł człowieka; ten symbol daje jeden punkt zwycięstwa;
- **strzał** – zombie spotkał człowieka, lecz niestety oberwał kulką z broni palnej;
- **ślady stóp** – szukamy dalej.

Dodatkowo kości oznaczone są jednym z trzech kolorów: zielonym (trzy mózgi, dwa ślady, jeden strzał), żółtym (po dwa symbole każdego rodzaju) oraz czerwonym (jeden mózg, dwa ślady, trzy strzały).

Po rzucie gracz spogląda na wyrzucone symbole i odkłada na bok „mózgi” oraz „strzały”. W tym momencie musi podjąć decyzję: albo pasuje i wyrzucone „mózgi” doliczane są do jego punktacji, albo kontynuuje polowanie. W tym drugim przypadku gracz bierze do ręki kości z wynikiem „ślady stóp” oraz losuje z pudełka wystarczającą liczbę kostek, by znów rzucić trzema i sprawdzić wyniki. Tura gracza toczy się do momentu, gdy powie pas lub gdy zgromadzi trzy „strzały”, co skutkuje natychmiastowym zakończeniem tury i utratą wszystkich wyrzuconych „mózgów”.

Gdy któryś z graczy zdobędzie 13 punktów zwycięstwa, kośćmi rzucają już tylko ci, którzy nie rozegrali jeszcze swojej kolejki w danej turze. Ostatecznie zwycięża osoba, której udało się zdobyć największą liczbę punktów. Do wygranej potrzebna jest spora ilość szczęścia. Czasem warto ciułać po jeden-dwa punkty, innym razem konieczne jest szarżowanie i próba zdobycia 5 lub 6 sukcesów w jednej turze. W tym wypadku przydaje się umiejętność oceny ryzyka.



W **Zombie Dice** można się bawić już we dwie osoby, przy czym nie istnieje górny limit liczby graczy. Polowanie na mózgi świetnie sprawdzi się na imprezach, choć nadaje się również na przerwę między cięższymi pozycjami. Sama rozgrywka trwa ok. 3-5 minut na gracza i oferuje mnóstwo śmiechu i dobrej zabawy. Jednakże gra nie jest na tyle urozmaicona, by przykuć uwagę na dłużej niż dwie-trzy partie z rzędu. Tematyka gry jest jej dodatkowym atutem. Szata graficzna nie jest na tyle drastyczna, by nie nadawała się dla młodszych graczy. Równocześnie dzięki jej zgrabnemu zastosowaniu **Zombie Dice** pozytywnie wyróżnia się na tle innych gier losowych.

Jedynym mankamentem jest dość wąskie pudełko, z którego ciężko losować kolejne kości. Do tego celu lepiej nadaje się płócienny woreczek podobny do tego z **Jungle Speed**. **Zombie Dice** jest dość tanią grą i zapewnia świetną zabawę, także z ręką na mózgu... tfu, na sercu mogą ją polecić każdemu miłośnikowi gier imprezowych.

ZOMBIE DICE

Liczba graczy: 2–99 osób

Wiek: od 10 lat. Czas gry: ok. 10 minut

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk

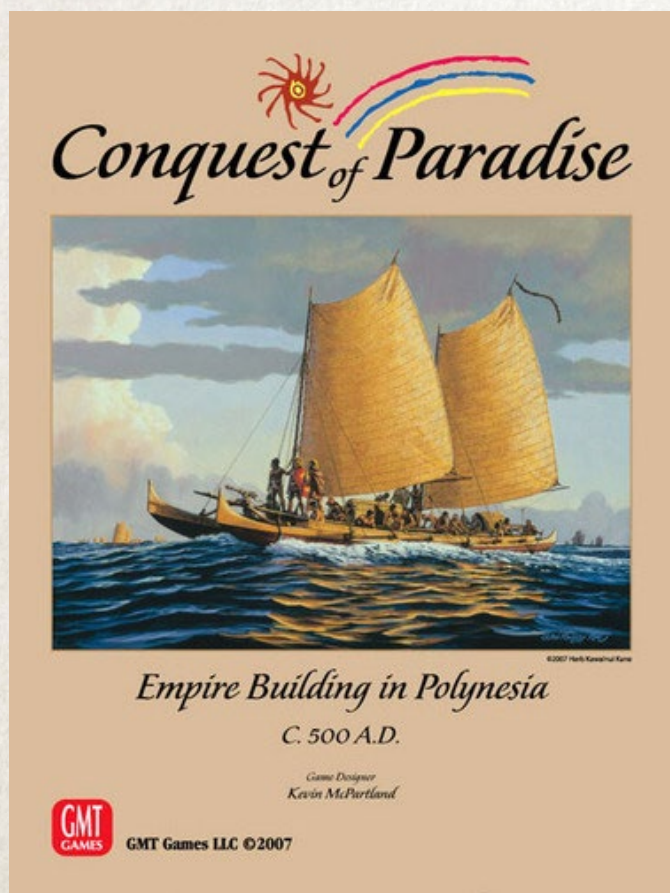


- wysoka jakość wykonania,
- bardzo proste zasady,
- krótki czas rozgrywki.



- niewygodne losowanie kości,
- bardzo wysoka losowość.

Conquest of Paradise



Gier o podboju świata i rozwoju cywilizacji, zwłaszcza komputerowych, powstało wiele, na czele z kultową **Cywilizacją**. Później ów schemat przeniesiono do gier planszowych i chociaż zapewne był on w nich obecny dużo wcześniej, to mam wrażenie, że gry komputerowe bardziej go spopularyzowały. Gra, o której mowa w niniejszym tekście, także opowiada o podboju świata, lecz zarazem starała się podejść do zagadnienia w sposób oryginalny i przyswajalny dla szerokiego grona graczy.

Conquest of Paradise wydawnictwa GMT Games przenosi nas do pierwszego tysiąclecia naszej ery, do dalekiej Polinezji. Odległe, prymitywne czasy, daleki kraniec świata, jak tu rozwijać cywilizację i prowadzić podbój? Z macierzystej wioski wyruszamy na dłubanych łódkach na bezkresne przestrzenie oceanu w nadziei, że odkryjemy jakieś niezamieszkałe wyspy, gdzie będzie choć trochę miejsca na założenie kolejnej wioski. Im większa wyspa, tym więcej wiosek możemy założyć. Na niektórych trafiają się jeszcze nieuprawne ziemie, które trzeba wpieryw przystosować do użytkowania. Dalszych „cywilizacyjnych” prawidłowości nietrudno się domyślić. Im więcej mamy wiosek, tym więcej jednostek możemy zbudować. Tych z kolei nie ma wiele: kanu (czyli łódzie) transportowe i kanu wojenne, wojownicy i koloniści. To wszystko.

Obok pokojowego rozwoju (coś dla eurograczy) mamy także możliwość atakowania wiosek przeciwnika własnymi bandami wojowników przewożonymi przez kanu wojenne (które same w sobie są jednostkami bojowymi). Walka jest prosta. Rzucą się jedną kostką i każda ze stron ma 50% szans na pokonanie przeciwnika, z różnymi efektami (eliminacja bądź panika jednego oddziału wroga, wyłączająca go ze starcia). Każda ze stron walczy, dopóki ma jeszcze niespanikowane jednostki. Gdy takowych zabraknie, przegrywa.



Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie jednostki są podobne do siebie i cała rzecz rozbija się o to, byśmy mieli ich w miejscu bitwy więcej niż przeciwnik, a do tego trochę szczęścia w rzutach. Sytuację mogą jednak zmodyfikować karty bonusowe (o których dalej). Zaatakowane wioski dysponują obroną terytorialną, jednak nie jest ona zbyt silna. Zdobyte wyspy równa się zniszczeniu wszystkich wiosek przeciwnika, przy czym zwycięzca może zamienić jedną grupę wojowników, którzy brali udział w bitwie, na wioskę i w ten sposób zasiedlić zdobyty teren.

Gdy gracze obrosną już trochę w piórka, zasiedlą wyspy i rozbudują swoje siły, dalsze wysiłki kierować powinni ku kartom bonusowym nabywanym za punkty produkcji. Karty dają punkty zwycięstwa oraz różne dodatkowe korzyści, w szczególności podczas walki oraz odkryć geograficznych. Np. jedna z kart pozwala jednorazowo uniemożliwić atak na własną wyspę. Karty są niejawne, można zatem zaskoczyć przeciwnika w kluczowym momencie, gdy np. wylądował swoimi oddziałami na naszej wyspie z zamiarem jej zdobycia. Ponieważ liczba punktów zwycięstwa, które dają karty, jest tajna, ma to także decydujące znaczenie w końcówce rozgrywki. Dzięki temu, przy wyrównanych siłach, nie wiadomo dokładnie, kto ile ma punktów zwycięstwa i kto prowadzi.

Warto wspomnieć także o znaczeniu posiadania w grze sieci połączeń tworzonej przez kanu transportowe. Umożliwia ona przerzucanie między wyspami wojsk i osadników, jak również ma znaczenie przy liczeniu punktów zwycięstwa oraz umożliwia wykorzystanie punktów produkcji w jednym miejscu. Jeśli chodzi o początkową fazę gry, znaczenie mają także zasady prowadzenia odkryć geograficznych.

Bez wątplenia reguły i mechanika gry są proste i łatwo przyswajalne. Nadają się do wytłumaczenia przed rozgrywką, dzięki czemu można zacząć zabawę bez

czytania instrukcji i bezproblemowo grać, a nawet wygrać z bardziej doświadczonymi graczami. Sama rozgrywka także nie powinna zająć nazbyt dużo czasu, choć to już zależy od liczby graczy – im jest ich więcej, tym zabawa trwa dłużej. Dla znudzonych podstawowym wariantem rozgrywki przewidziano dodatkowe karty i opcje związane m.in. z dopłynięciem w pobliże wybrzeży Ameryki i odkryciem ziemniaków.

Conquest of Paradise jest grą przeznaczoną dla 2, 3 albo 4 graczy. Jeśli chodzi o skalowalność, to im więcej graczy, tym ciekawsza rozgrywka, choć mam pewne wątpliwości, czy wariant dla trzech osób nie jest od tego dla czterech. Natomiast najstabilniej wypada bez wątpienia wariant dla dwóch graczy, w którym zdobycie przewagi nad przeciwnikiem w początkowej fazie często będzie przesądzać o wyniku rozgrywki, chyba że przeciwnik popełni poważne błędy lub dopisze nam szczęście.

Problemem gry jest bez wątpienia spora losowość pojedynczych walk oraz częściowo (choć już w mniejszym stopniu) odkryć geograficznych. Większa liczba graczy jest w stanie zrównoważyć te niedogodności. Zawsze, gdy jeden z nich zbyt mocno wysforuje się przed pozostałymi, mogą oni połączyć siły i trochę zniwelować jego przewagę. Klęska w bitwie na dużej wyspie i zniszczenie wszystkich wiosek może przynieść katastrofę.

Duży wpływ na przebieg rozgrywki ma także kolejność wykonywania ruchów i przeprowadzania ataków. Obowiązuje zasada, że wyznacza ją gracz posiadający na koniec poprzedniej tury najmniej punktów zwycięstwa. Ponieważ w grze istnieje ograniczona możliwość reagowania na posunięcia przeciwnika w jego fazie, atakujący ma zdecydowaną przewagę, gdy może wybrać kilka celów ataku. Obrońca może mu się później zrewanżować, lecz dopiero w swojej fazie.

Z częścią tych negatywnych zjawisk autor próbował sobie radzić za pomocą mechanizmu sprawiającego, że w pewnym momencie rozgrywka wyraźnie przyspiesza. Zjawisko to znane jest z wielu gier, gdzie wyznaczony został określony próg punktów zwycięstwa, po którego przekroczeniu gracz wygrywa, a jeśli takich uczestników zabawy jest więcej, to zwycięża ten z nich, który ma najwięcej punktów. Przyznam, że za każdym razem miałem wrażenie, że rozgrywka kończy się za wcześnie.

Na koniec parę słów o oprawie graficznej i wykonaniu elementów gry. Nie mam większych zarzutów do szaty graficznej. Dominuje polinezyjski minimalizm, dobrze dobrany do tematyki gry. Najładniejsze są ilustracje na kartach, niezła jest także ta znajdująca się na okładce pudełka. Żetony są grube i wyraźne. Podobnie mapa, wydrukowana na miękkiej tekturce. Strona edytorska, standardowo w przypadku GMT Games, stoi na wysokim poziomie.

Podsumowując, **Conquest of Paradise** to bardzo klimatyczna gra, zarówno jeśli chodzi o oprawę graficzną, jak i o rozgrywkę, lecz jednocześnie potrafi być dość losowa. Z reguły dość dobrze sprawdza się przy większej liczbie graczy. Wariantu dla dwóch osób proponuję używać wyłącznie do celów szkoleniowych. Mechanika gry jest prosta i na swój sposób urokliwa. W chwili, gdy pojawiają się w użyciu karty, mamy więcej możliwości, jednak wtedy zazwyczaj wszystko gwałtownie przyspiesza i następuje szybki finał zabawy.

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita



- klimatyczna rozgrywka i oprawa graficzna,
- proste, łatwo przyswajalne zasady,
- nieznan moment zakończenia.



- losowość,
- gra kiepsko skaluje się dla dwóch graczy,
- brak możliwości reakcji w fazach przeciwnika.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl