

REBELTIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH



TEMAT NUMERU

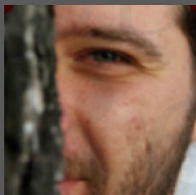
KONCEPT™

**W NUMERZE
RÓWNIEŻ:**

Berserk: Knights and Villains
Carcassonne: Karczmy i Katedry
Forbidden Desert
Galactic Strike Force
Quarriors! Light vs. Dark
Steam Park
oraz wiele innych...



 **REBEL**



OD Redakcji

Mam takie zabawne wspomnienie związane z sierpniem.

Liczę sobie coś koło 10 wiosen, za oknem upalny, piękny dzień, a w moim małym pokoju nad rozłożoną z wszystkimi dodatkami Magią i Mieczem tłoczy się kilka osób. Plansze, karty, znaczniki i kostki zajmują praktycznie cały dywan, a moi kumple i ja siedzimy, gdzie tylko się da – na kanapie, pufie, krzesła – i pochylamy nad tym wszystkim, wykonując swoje tury. Jest gorąco, w pokoju panuje straszny zaduch, a plecy bolą od przyjmowania nienaturalnych dla ciała pozycji. Gdyby ktoś przyjrzał się temu z boku, zapewne zmęczyłby się od samego patrzenia. A jednak - mimo tych wszystkich niedogodności – panuje świetna zabawa. Mijają godziny, na dworze robi się nieco chłodniej, w końcu ktoś sięga po Koronę Władzy. Koniec! Na dzisiaj. Jutro kolejna wyprawa.

Piszę te słowa i uśmiecham się do wspomnień. Obok mnie połowę pokoju zajmuje rozsuwany stół, a na nim Talisman z wszystkimi dodatkami. Gracze niedawno rozeszli się do domów, Korona Władzy została zdobyta. Koniec! Na dzisiaj. W następny weekend kolejna wyprawa.

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

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

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

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

www.wydawnictwo.rebel.pl




www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

REBEL TIMES NR 83

Spis treści

2	Aktualności Czyli co nowego w świecie gier
6	TEMAT NUMERU: KONCEPT 
9	Berserk: Knights and Villains Berserk skromniej, prościej i taniej
12	Carcassonne: Karczmy i Katedry Nowy, lepszy kult
15	Forbidden Desert Poszukiwacze zaginionego miasta
18	Galactic Strike Force Na ratunek Galaktyce
22	Magia i Miecz- Powrót Legendy Felieton Andrzeja Stója
25	Quarriors! Light vs. Dark Kości niezdecydowania
28	Steam Park Czy roboty śnią o parowych konikach?
31	Kącik Gier Historycznych: Ardeny 1944 vs. Ardeny 1944-45

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Sierpniowe zestawienie bestsellerów sklepu Rebel.pl zdominowane zostało przez stałych bywalców rankingu. Mamy wyjątkowo dużo powrotów (aż osiem) - pozycji znanych, lubianych i wciąż cieszących się dużym zainteresowaniem nabywców. Kolejny miesiąc z rzędu niepodzielnie króluje w zestawieniu imprezowa Dobble. Tuż za nią nowość Rebel, czyli Splendor. Drugą i ostatnią w tym miesiącu nowością w rankingu jest kolejny dodatek do Talisman: Magia i Miecz. Jest już w sumie tradycją, że każde nowe rozszerzenie tej kultowej gry spotyka się z dużym zainteresowaniem fanów.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

PĘDZĄCE JEŻE OD EGMONTU

Pędzące Żółwie Reintera Knizi to jedna z najpopularniejszych i najchętniej kupowanych gier rodzinnych, która regularnie powraca do rankingu bestsellerów sklepu Rebel.pl. Każdy, kto polubił tę grę, powinien zainteresować się **Pędzącymi Jeżami**, kolejnym projektem na niezwykle długiej liście planszówek stworzonych przez Knizę. W Polsce **Pędzące Jeże** ukazały się niedawno nakładem wydawnictwa Egmont. Celem rozgrywki jest doprowadzenie jednego z jeży do jego ulubionej przekąski. Zwierzęta przemieszcza się po planszy poprzez zagrywanie specjalnych kart. Gra kończy się, gdy jeden z jeży dotrze do celu, wygrywa zaś ta osoba, która ma na ręce najwięcej kart w kolorze zwycięskiego zwierzątka. Kluczowe na drodze do zwycięstwa jest tutaj nie tylko taktyczne myślenie, ale także umiejętność blefowania.



MUMIA – WYŚCIG W BANDAŻACH

Mumia – wyścig w bandażach to kolejna gra rodzinna w ofercie wydawnictwa Egmont, opracowana przez uznanych na całym świecie projektantów: Wolfganga Kramera oraz Michaela Kieslinga. Uczestnicy rywalizacji wyruszają na wyprawę do egipskich piramid w poszukiwaniu drogocennych skarbów. Plansza budowana jest z kafelków o różnych wartościach. Gracze starają się pozyskiwać kafelki ze skarbami (dające dodatnie punkty), unikając jednocześnie starożytnych pułapek, szkieletów, rabusiów i wielkich pajaków (zapewniających punkty ujemne). Młodszy gracz toczyć będą tu zmagania w oparciu o reguły podstawowe, podczas gdy dla bardziej doświadczonych gra oferuje kilka wzbogacających rozgrywkę rozszerzeń.



LISTA BESTSELLERÓW - SIERPIEŃ 2014

- 1 **Dobble (-)**
- 2 **Splendor (edycja polska) (N)**
- 3 **Sabotażysta (P)**
- 4 **Jungle Speed (edycja polska) (+1)**
- 5 **Story Cubes (+1)**
- 6 **Takie Życie! (-3)**
- 7 **Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (P)**
- 8 **List Miłosny (+6)**
- 9 **Munchkin - Edycja 2013 (P)**
- 10 **Potwory do Szafy (P)**
- 11 **Wsiąść do Pociągu: Europa (+1)**
- 12 **Fasolki (Bohnanza) (-3)**
- 13 **Jungle Speed Safari (P)**
- 14 **Carcassonne (edycja polska) (-6)**
- 15 **Talisman: Magia i Miecz - Puszka Pandory (N)**
- 16 **Small World (edycja polska) (P)**
- 17 **Slavika: Równonoc (Equinox) (-)**
- 18 **7 Cudów Świata (P)**
- 19 **Gra o Tron (-3)**
- 20 **Arkana Miłości Edycja Premium (P)**

N - nowość, P - powrót

PODWÓJNY DODATEK DO GRY AGRICOLA – CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIĘC

Agricola – chłopci i ich zwierzyńiec to gra planszowa dla dwóch osób, stworzona przez znanego wszystkim fanom gier ekonomicznych Uwe Rosenberga. Gra od dłuższego czasu dostępna jest po polsku za sprawą wydawnictwa Lacerata (mającego w swojej ofercie także m.in. inne przeboje tego autora). Niedawno Lacerata rozszerzyła ofertę o zestaw zatytułowany **Jeszcze więcej budynków do zwierzyńca**. Są to dwa dodatki do gry **Agricola – chłopci i ich zwierzyńiec**, w innych krajach sprzedawane osobno, zaś w ofercie Laceraty jako jeden połączony zestaw zawierający łącznie 54 nowe budynki i rozszerzenia gospodarstwa.



CIEŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ

Cieżarówką przez galaktykę to tytuł polskiej edycji klasycznego przeboju **Galaxy Trucker**, znanego czeskiego projektanta Vlada Chvatila. Polska wersja tej planszówki ukaże się nakładem wydawnictwa Rebel.pl. Gra opowiada o **Galaktycznych Kierowcach** – pilotach kosmicznych statków, którzy starają się zbić fortunę, przemierzając niebezpieczne zakątki galaktyki z cennym ładunkiem w magazynach. Chodzi o to, aby transport dotarł bezpiecznie w nieuszkodzonym statku na miejsce, a osiągnięcie tego wymaga unikania po drodze licznych zasadzek i przeszkód. Premiera planowana jest na czwarty kwartał tego roku.



7 CUDÓW ŚWIATA – TRWAJĄ ELIMINACJE

7 CUDÓW ŚWIATA MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w **7 Cudów Świata**, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. W drugiej połowie sierpnia i pierwszej września eliminacje odbędą się w sklepach, klubach i na konwentach w Warszawie, Wrocławiu, Kielcach, Sztumie, Sopocie i Zielonej Górze.

Dokładne terminy i więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod adresem: <http://rebel.pl/mistrzostwa/?7cudow=wездudzial>



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:





TEMAT NUMERU



Znamy się dobrze i gramy razem już od 2009 roku. Jednak nasze spojrzenie na planszówki jest tak różne, jak nasz wiek i doświadczenie. Wbrew pozorom to ten „starszy” jest bardziej wyrozumiałym recenzentem. Zdecydowaliśmy się pisać wspólne teksty właśnie po to, żeby pokazać, że gry są dla każdego. Nieważne czy masz 11 lat i chodzisz do szkoły podstawowej, czy też jesteś 28 letnim prawnikiem.

KONCEPT™

Tredo: Sylwan, wiesz że dedukcja to metoda rozumowania polegająca na wyprowadzaniu logicznych wniosków z założeń uznanych za prawdziwe? To ze słownika języka polskiego.

Sylwan: To ciekawe, ale zaczynamy już recenzję! Może zrobimy to w formie zadania?

T: Dobrze, główna kategoria: „mężczyzna, mąż, męski”, a zielone kosteczki lądują na: „literatura, pismo, książka” oraz „teatr, film, kamera”.

S: Czyli jest to jakaś męska postać - zarówno literacka, jak i filmowa. Ciekawe, czy oglądałem film. Musisz podpowiedzieć coś więcej!

T: To jeszcze jedna zielona kosteczka na: „pomysł, myśl, pojęcie” i „szybki, żywiołowy, zając”.

S: Czyli to ktoś, kto szybko myśli? Może to jakiś filozof?

T: To pora na podkategorię: „praca, zawód, umiejętność” oraz niebieskie znaczniki na: „konflikt, broń, walka” i „obrona, ochrona, mur/ściana”.

S: Czyli nie filozof, raczej ktoś walczący, broniący kogoś i do tego szybko myślący... Czyżby Sherlock Holmes?

S: Koncept to genialna gra planszowa polegająca na pokazywaniu przeróżnych postaci, idei, przedmiotów, książek i filmów za pomocą obrazków, kategorii oraz podkategorii. Mieliśmy przyjemność zagrać w tę grę z wieloma osobami w różnym wieku. Wszystkim bez wyjątku Koncept bardzo się podobał. Ogromnym plusem gry są proste zasady i przystępność instrukcji, która liczy sobie cztery strony (w tym tak naprawdę trzy to przykłady).

T: Koncept to gra oparta na dedukcji, która świetnie ćwiczy umysł. Może grać w nią cała rodzina, bez względu na wiek. Na kartach możemy znaleźć zarówno bohaterów z kreskówek lub najnowszych filmów, jak również postacie historyczne. Może się zdarzyć, że nawet ktoś nie znający tytułu filmu, odgadnie hasło pokroju Stowarzyszenia umarłych poetów.

S: W pierwszym momencie wydawało się, że pokazywałeś wtedy jakieś hasło dotyczące nekromancji! Świetną sprawą jest to, że gra w żaden sposób nas

nie ogranicza. Można grać przy użyciu dostępnych haseł, które mają trzy poziomy trudności lub też wymyślać własne. W grze znajduje się 110 kart, a na każdej karcie po 9 haseł, co daje nam 990 możliwości wyboru różnych kombinacji. Kiedy dodamy do tego naszą wyobraźnię, gra nigdy nam się nie znudzi!

T: Jeszcze jednym, ogromnym plusem jest znakomite wykonanie gry. Bardzo ładne i naprawdę wygodne są plastikowe symbole kategorii głównej (zielony znak zapytania), jak i podkategorii (niebieski, żółty, czerwony i czarny wykrzyknik) oraz kostki wykorzystywane do oznaczania szczegółów podpowiedzi. Karty mogłyby być nieco grubsze, ale widać, że druk jest bardzo dobrej jakości i będą nam one długo służyły.

S: W wielu grach brakuje porządnej (albo wręcz jakiegokolwiek) wypraski. Kostki w Konceptie znajdują się w estetycznej miseczce, bardzo wygodnej podczas rozgrywki. Wszystkie inne elementy również mają swoje miejsce i kiedy dobrze zamkniemy pudełko, nic nie ma prawa się w nim rozsypać.

T: Zasady polegają na tym, że jedna grupa ciągnie kartę i wybiera hasło do pokazania spośród trzech kategorii: łatwa, trudna oraz mistrzowska. Na przykład łatwa: konsola do gier, muszla, nożyczki; trudna: Kopciuszek, sarna, cesarskie cięcie; mistrzowska: błędne koło, zawieszenie broni, Kaplica Sykstyńska. Różnorodność haseł jest olbrzymia. Gdy już wybierzemy frazę lub słowo, musimy przeciwnej drużynie pokazać je w taki sposób, żeby ktoś je odgadł.

S: Im więcej osób gra, tym lepiej. Jeden dwuosobowy zespół pokazuje na przykład hasło „samuraj”. Kładziemy znak zapytania (znacznik głównej kategorii) na polu mężczyzny, następnie zielona kosteczka (główna kategoria) ląduje na polu pracy, a druga na miejscu oznaczającym walkę/konflikt. Żadna z drużyn nie jest jednak w stanie odgadnąć hasła. Dlatego musimy dodać podkategorie. Kładziemy niebieski wykrzyknik (znacznik podkategorii) na polu oznaczającym flagę/kraj/pochodzenie, a następnie niebieskie kosteczki na kwadratach pokazujących: kolor biały i czerwony oraz kółko, a więc Japonia. Jeżeli wciąż trudno zgadnąć, pora na ostatnią podkategorię. Teraz czarny wykrzyknik (znacznik podkategorii) ląduje na polu oznaczającym czas, a czarna kosteczka na kwadracie strzałki w lewy bok (czyli dawno). Czyżby był to japoński wojownik z przeszłości, a więc samuraj?

T: Drużyna, która dobrze pokazywała, dostaje po jednej żarówce symbolizującej punkt zwycięstwa. Ten, kto jako pierwszy wypowiedział dokładnie poszukiwane hasło, otrzymuje dwie żarówki, a każdy z członków jego drużyny po jednej. Według zasad, gra ma toczyć się tak długo aż skończą się podwójne żarówki, a ponieważ jest ich 12, to teoretycznie powinna ona trwać 12 rund. Warto jednak wziąć pod uwagę, że to ograniczenie wcale nie musi nas dotyczyć. Jeżeli graliście kiedyś na imprezie w kalambury z kreatywnymi i dowcipnymi ludźmi, wiecie doskonale, że 12 kolejek może wcale nie wyczerpać ochoty na grę. Dlatego nawet sami autorzy sugerują w instrukcji, że podczas gry można zrezygnować z punktowania i po prostu cieszyć się dobrą zabawą.



S: Oczywiście, jeżeli zależy wam na określeniu zwycięzcy, to licząc indywidualnie punkty każdego gracza (nie sumuje się punktów drużyny), ustala się, kto wygrał całą grę. Po skończeniu partii nie sposób nie powiedzieć: „Może zagramy jeszcze raz?”. Sama przyjemność płynąca ze zgadywania i pokazywania może podsunąć pomysł, że granie na punkty nie ma sensu. Bez nich wiele osób będzie miało większą radość i swobodę podczas zabawy. Determinacja towarzysząca próbom wyprzedzenia przeciwników nie każdemu jest potrzebna do pełni satysfakcji. Poza tym można uniknąć kłótni, jeśli ktoś w sposób zbyt pokrętny pokazywał wybrane przez siebie hasło, uniemożliwiając w ten sposób przeciwnikom zdobycie dwóch żaróweczek. Trzeba pamiętać jednak, że jeśli ktoś pokazuje nieskutecznie, również sam nie otrzyma żadnych punktów.

S i T: Gorąco polecamy Koncept oraz życzymy wielu godzin spędzonych nad tą genialną, rozwijającą intelektualnie, pobudzającą wyobraźnię i po prostu wspianą grą!

Koncept

Liczba graczy: 4-12 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 30-40 minut

Cena: 99,95 zł

Zrecenzowali:

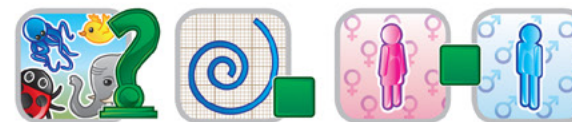
Jan „Sylwan” Podraza & Paweł „Tredo” Potakowski



- proste zasady i przystępna instrukcja (S),
- dobre wykonanie wszystkich elementów (S),
- fenomenalna wypraska (S i T),
- duża różnorodność haseł i dowolność w tworzeniu nowych (T).



- brak (S i T).



To ślimak, który, jak wszyscy wiedzą, jest obojniakiem.



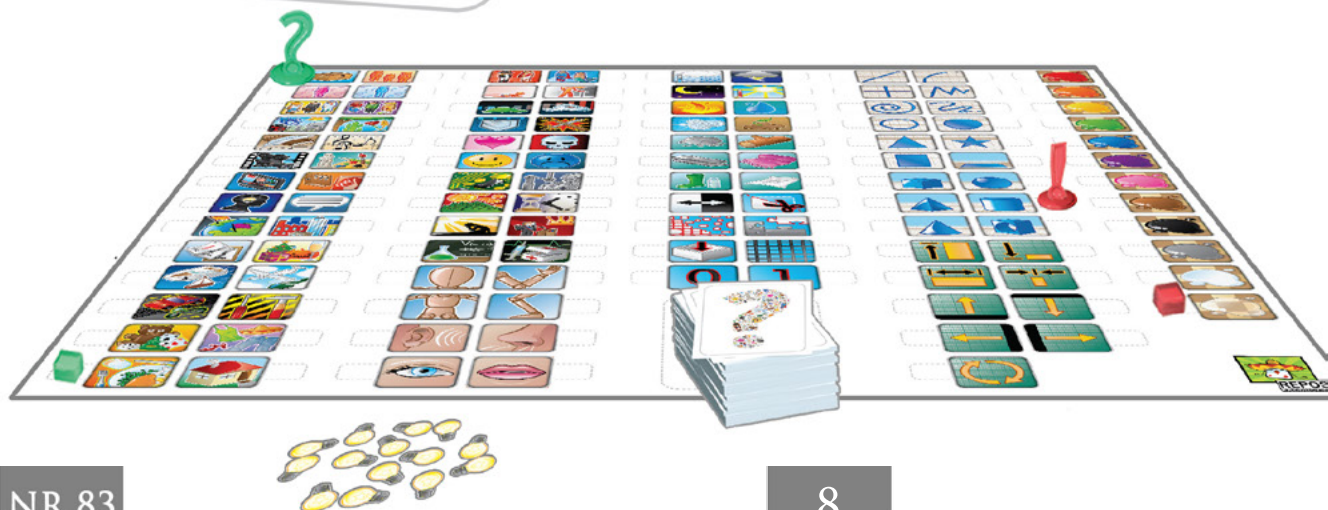
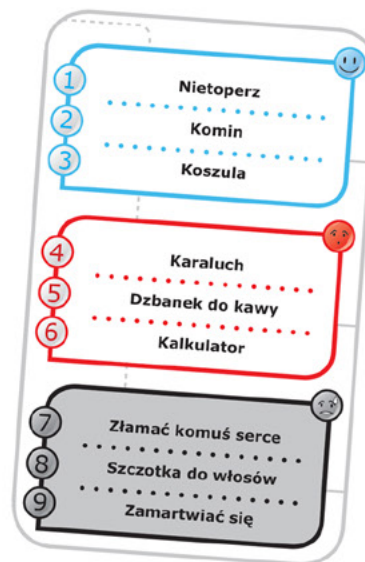
Szukamy kogoś, czyja praca związana jest z walką. Bokser? Wojskowy? Chyba trzeba dodać podkategorię.



My rozpoznajemy flagę Japoni. Kolejna podkategoria?



Ach, więc to japoński wojownik z przeszłości. Samuraj!





Berserk skromniej, prościej i taniej

Miesiąc temu mieliście okazję przeczytać recenzję **Berserk: War of the Realms**, sympatycznej i efektownej gry karcianej, która opowiada o bitwach niezwykłych istot na polach fantastycznego świata Laar.

Najnowsza edycja gry (której poświęcona była wspomniana recenzja) ukazała się w ubiegłym roku i - jak do tej pory - doczekała się tylko jednego rozszerzenia, czyli **Berserk: Knights and Villains**. Zestaw ten to tzw. „samodzielny dodatek”, czyli równie dobrze można go nabyć celem rozszerzenia posiadanej kolekcji kart, jak i jako samodzielną grę, do rozgrywek nie wymaga bowiem większego zestawu, o którym pisałem w ubiegłym miesiącu.

Tak więc, zależnie od zasobności portfela, naszą przygodę z karcianym **Berserkiem** możemy rozpocząć zarówno od dużego zestawu **startowego Berserk: War of the Realms**, jak i od znacznie skromniejszego oraz o połowę tańszego **Knights and Villains**.

W niniejszym tekście nie będę powtarzał informacji o przebiegu i wrażeniach z rozgrywki, gdyż zrobiłem to miesiąc temu. Dzisiaj natomiast skupię się na różnicach pomiędzy obydwooma zestawami oraz spróbuję odpowiedzieć na pytanie, po który z nich lepiej sięgnąć.

Zestaw **Knights and Villains** otrzymujemy w niewielkim, ładnym i trwałym pudełku, wewnątrz którego znajdziemy dwie talie po trzydzieści kart, garść tekturowych znaczników, dwie specjalne kostki, karty pomocy, instrukcję oraz prezentację przebiegu rozgrywki w formie krótkiego komiksu.

Zawartość pudełka jest więc o wiele skromniejsza od podstawowego zestawu **Berserk: War of the Realms**, gdzie płacimy wprawdzie dwukrotnie wyższą sumę, ale otrzymujemy czterokrotnie większy zestaw kart oraz efektowną i świetnie wykonaną planszę. Konsekwentnie stosując porównania do popularnej w naszym kraju **Summoner Wars**, różnica jest tu mniej więcej taka, jak między dużym **Master Setem**, a sporo tańszymi **Starter Setami**.

Instrukcja w **Knights and Villains** to dokładnie ta sama książeczka, co w większym wydaniu **Berserka**, można mieć więc pewne zastrzeżenia, co do klarowności niektórych reguł i ogólnie sposobu prezentacji w sumie dość prostych zasad.

Trzeba powiedzieć kilka słów na temat przynależności kart do frakcji, a w zasadzie do „krain”, taką terminologię stosuje się bowiem w **Berserku**. Wszystkie karty w tej grze mają określoną przynależność do jednej z sześciu krain (Ogień, Bagna, Pola, Lasy, Góry oraz Mroczne krainy), pojawiają się także karty neutralne bądź przypisane do dwóch lub więcej krain. Mieszkańcy każdej z krain mają swoją specyfikę, co przekłada się na charakterystykę talii, którą gramy. Reguły gry pozwalają toczyć rozgrywki zarówno talią, w której karty przypisane są do jednej krainy, jak i taliami kart przypisanych do dwóch lub więcej krain. Im więcej, tym bardziej zróżnicowane istoty w szeregach naszej armii, ale taka różnorodność kosztuje - za każdą dodatkową krainę w talii otrzymujemy bowiem karę w postaci mniejszej liczby punktów na zakup jednostek na początku gry.

Piszę o tym po to, aby wskazać na istotne różnice w konstrukcji talii zaproponowanych w każdym z zestawów. **Knights and Villains** zawiera gotowe talie, z którymi niewiele możemy zrobić bez zakupu większego zestawu. W **Berserk: War of the Realms** dla każdej z sześciu krain dostajemy po jednej talii trzydziestu kart (jest to minimalna wielkość talii wymagana do gry) i oprócz tego 63 karty dodatkowe (neutralne i przypisane do kilku krain) pozwalające na zabawy z przebudową decku. Daje to łącznie naprawdę duży repertuar możliwości tym, którzy prócz samej rozgrywki czerpią radość z zabaw deckbuildingowych.

Tymczasem **Knights and Villains** zapewniają nam dwie gotowe talie po 30 kart - każda zbudowana z dwóch krain (w jednej są karty Bagien i Pól, w drugiej zaś Gór oraz Lasów). Takie talie oczywiście w pełni wystarczają do tego, aby stoczyć wiele interesujących rozgrywek, aczkolwiek w temacie budowy decku możliwości mamy ograniczone do minimum. Jedyne, co możemy zrobić, to dokonać wymiany kart pomiędzy jedną talią, a drugą. Tutaj jednak wydawca uczynił co w jego mocy, aby zada-

nie to nam skomplikować, dla każdej krainy mamy, bowiem inną liczbę kart (w jednej talii w proporcjach 20:10, w drugiej 16:14). Zatem zbudowanie innej kombinacji talii, zachowując liczbę dwóch krain na talię nie jest przy tym zestawie możliwe. Możemy co najwyżej pokusić się o zbudowanie bardziej wymieszanych talii, zawierających po trzy lub cztery krainy, reguły bowiem na to pozwalają. Ogólnie jednak **Knights and Villains** pomyślany został z myślą o rozgrywkach gotowymi taliami i w takiej formie sprawdza się bez zarzutu.

To, czego zdecydowanie mi w tym zestawie zabrakło, to prosta plansza, chociażby w formie cienkiego plakatu. Owszem, w **Berserku** da się grać bez wrysowanej siatki pól, jednak z planszą jest to zdecydowanie wygodniejsze.

Warto zwrócić również uwagę na pewną, istotną różnicę pomiędzy kartami pochodzącymi z obydwu zestawów. Talie z **Knights and Villains** zdecydowanie bardziej nadają się dla początkujących. Jest na nich o wiele mniej tekstu, zaś reguły specjalne jednostek są znacznie prostsze. Nie czyni to rozgrywki mniej ciekawą, za to znacznie ułatwia zaznajomienie się z regułami, symbolami i dość bogatą terminologią. Z tego względu talie z **Knights and Villains** przy pierwszych rozgrywkach sprawdzają się o wiele lepiej, niż którekolwiek z podstawowego zestawu **Berserk: War of the Realms**. Dzięki nim w pierwszym kontakcie gra nie przytłacza mnogością specjalnych reguł i słów kluczowych, a po opanowaniu podstawowych pojęć, łatwiej jest wprowadzić do gry karty o działaniu bardziej złożonym.



Pozostaje zatem spróbować odpowiedzieć na pytanie: co jeśli uznałem, że **Berserk** to gra dla mnie, ale nie wiem, od którego zestawu zacząć? Odpowiedź jest dość trudna. **Knights and Villains** jest połowę tańszy i do tego zawiera karty dobre do nauki gry, na początek wydaje się więc być lepszą opcją, mimo braku chociażby prowizorycznej planszy. Z drugiej strony zakup dużego pudła **Berserk: War of the Realms** jest bezdyskusyjnie bardziej opłacalny (świetna plansza, czterokrotnie więcej kart, duże możliwości manipulacji taliami). Jeżeli budżet specjalnie nas nie ogranicza, to najfajniej mieć oba zestawy i na początku grać na planszy kartami z **Knights and Villains**, później zaś wprowadzać stopniowo karty z większego zestawu. Jeżeli posiadacie już **Berserk: War of the Realms**, dodatek **Knights and Villains** zbyt wiele do rozrywek nie wniesie i w tym przypadku jego zakup powinni rozważyć wyłącznie fani gry, którzy solidnie ograli już posiadane przeszło 240 kart i mają ochotę wzbogacić rozgrywki o coś nowego. Natomiast **Knights and Villains** polecam na początek tym, którzy chcą poznać **Berserka**, nie ponosząc przy tym wógórowanych kosztów.

Berserk: Knights and Villains

Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 13+

Czas rozgrywki: 30-60 minut

Cena: 79,95zł

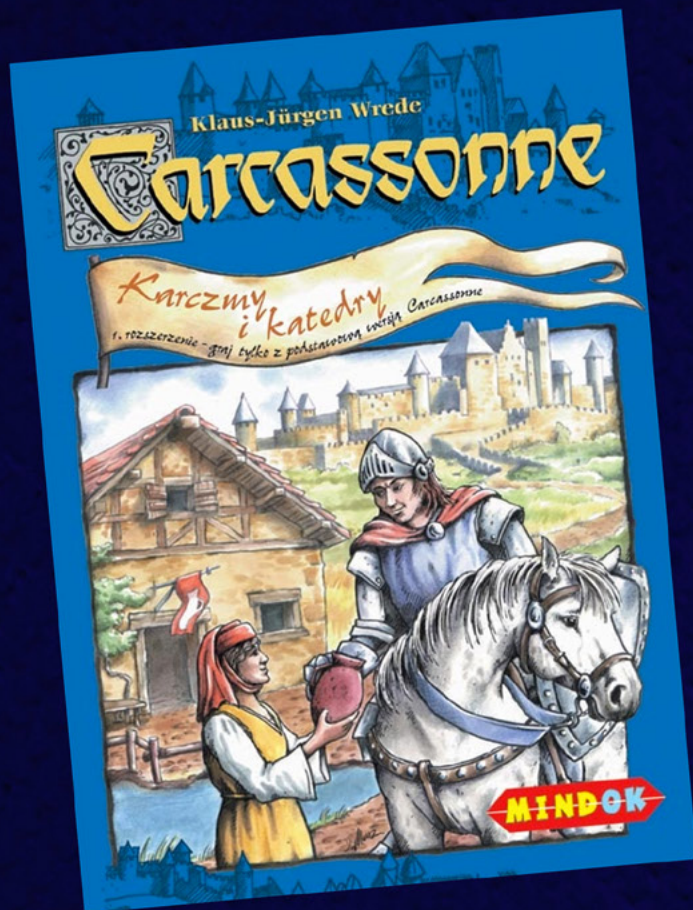


- przepiękne karty,
- odmienność rozrywek,
- ciekawy i emocjonujący przebieg partii.



- słabo napisana instrukcja,
- niejednoznaczności i chaos w niektórych regułach,
- zakup „dużego” zestawu bardziej opłacalny,
- przydałaby się chociaż prowizoryczna plansza.





Nowy, LEPSZY KULT

Słowa takie jak „kultowy” lub „legendarny” bywają ostatnio często nadużywane przez media. We współczesnej popkulturze mamy zatrzęsienie legendarnych zespołów muzycznych, kultowych filmów i książek oraz genialnych gier komputerowych, które faktycznie genialne są chyba tylko w opinii wydawców, ich działów marketingu, a także kilku zaprzyjaźnionych recenzentów. W przypadku rynku planszówek i karcianek nie jest to jeszcze zjawisko aż tak powszechne, jak w innych gałęziach branży rozrywkowej, ale jednak niekiedy występujące. Tymczasem gier, które w pełni zasługują na status tytułu kultowego nie ma znów tak dużo. Jeśli jednak trzeba byłoby taką pozycję wskazać, sądzę, że bardzo wielu graczy bez chwili zastanowienia powiedziałyby: **Carcassonne**. Nie pomylili by się. Gra, której autorem jest Klaus-Jürgen Wrede obecna jest na rynku już od 14 lat, a ogromna liczba sprzedanych egzemplarzy i rzesza fanów jej kultowość zdają się potwierdzać. Ten legendarny tytuł niemieckiego projektanta doczekał się też wielu alternatywnych wersji, dodatków i mini-dodatków, o których jednak jakimś dziwnym trafem nie pisaliśmy do tej pory w RT, choć są nie mniej popularne niż wersja podstawowa gry. W jakiegokolwiek swojej wariacji **Carcassonne** gościło na łamach magazynu tylko dwukrotnie, po raz ostatni w numerze 19, a zatem dość dawno temu. Najwyższy czas zmienić ten niedopuszczalny stan rzeczy i wziąć na warsztat pierwsze z rozszerzeń do gry zatytułowane **Karczmy i Katedry**.

W solidnym pudełku, jakością wykonania i oprawą graficzną nie odbiegającym raczej od „podstawki”, znajdziemy 24 nowe żetony i 14 pionków. Drewno jest przyzwoitej jakości, kafelki zaś wytrzymałe i ilustrowane w sposób prosty oraz estetyczny. Od strony wykonania dodatku nie ma się do czego przyczepić, a spójność graficzna wersji podstawowej i rozszerzenia to dodatkowa zaleta.



Nowe elementy znacznie urozmaicają rozgrywkę, ale nie wprowadzają do niej rewolucyjnych zmian. Podstawą zasad jest dalej to, za co gracze na całym świecie **Carcassonne** pokochali – losujemy kafelek, odkrywamy go i umieszczamy na stole w taki sposób, aby pasował do pozostałych. Potem kładziemy na nim pionek podwładnego i zdobywamy punkty za ukończenie miasta lub traktu, które mamy pod kontrolą, bądź otoczone innymi płytkami żetonu z klasztorem. Jest prosto, elegancko i intuicyjnie, a niewielki stopień skomplikowania reguł pozwala bawić się wspólnie dzieciom i dorosłym – teraz nawet w większym niż dotychczas gronie, ponieważ dodatek zawiera zestaw pionków dla szóstego gracza. To niewątpliwie jedna z jego największych zalet. Dodatkowo, bardzo przydatnym w grze udogodnieniem jest obecność żetonów z liczbami 50 i 100, które znacznie ułatwiają śledzenie aktualnych wyników, zwłaszcza gdy są one mocno zróżnicowane – np. jeśli kilku graczy zrobi już przynajmniej jedno „okrążenie” na torze punktacji, a inni wciąż znajdują się przed pierwszą pięćdziesiątką.

Wymienione wyżej nowości, które przynoszą **Karczmy i Katedry**, są bardzo wartościowe, nie wpływają jednak bezpośrednio na rozgrywkę i jej zasady. To zadanie spełniają głównie płytki terenu zawierające, jak nietrudno się domyślić, tytułowe budynki. Ich specjalną zasadą jest to, że przynoszą więcej punktów za ukończenie danej budowy (karczma przy trakcie, katedra w mieście), jednak gracz nie dostanie za nią w ogóle punktów, jeśli nie zamknie jej przed końcem gry. W wersji podstawowej punktuje się również za niedokończone miasta lub trakty, jednak nagroda jest odpowiednio mniejsza. Dzięki dodatkowi mamy więcej możliwości kombinowania, znacznie wzrasta też negatywna interakcja pomiędzy graczami, do tej pory niemalże nieobecna w tym bardzo przecież rodzinnym tytule. Grając z dodatkiem **Karczmy i Katedry**, zyskujemy opcję złośliwego dokładania „trudnych” płytek do miast i traktów przeciwnika. Wylosowana w dobrym momencie (szczególnie pod koniec gry) i umiejętnie dołożona do rozbudowanego miasta katedra może oznaczać dla naszej „ofiary” dużą stratę, nierzadko decydującą o zwycięstwie w całej partii. Oczywiście sami też możemy podjąć ryzyko, dołożyć żeton do wła-

snego miasta i spróbować takowe ukończyć, a w przypadku sukcesu nagroda punktowa będzie sowita. Żetony karczmy i katedry to główna siła tego dodatku – wprowadzają do **Carcassonne** dużą dawkę rywalizacji i sprawiają, że nie budujemy na zasadzie „każdy sobie”, a uważnie śledzimy sytuację panującą na planszy i poczynania przeciwników, próbując podłożyć im świnię, gdy tylko nadarzy się ku temu stosowna okazja. Do bardzo spokojnej, rodzinnej gry wprowadzono więcej emocji i interakcji dzięki zaledwie kilkunastu płytkom – świetny pomysł. Ostatnią nowością z pierwszego dodatku są duże pionki, które liczą się, jak dwa zwykłe. Można dzięki nim uzyskać przewagę w sytuacjach remisowych, trzeba jednak korzystać z nich rozważnie, gdyż każdy gracz dysponuje zaledwie jedną ich sztuką.



Wiele osób uważa, że dla fanów **Carcassonne** dodatek **Karczmy i Katedry** to pozycja obowiązkowa. W pełni się z tym zdaniem zgadzam, choć jest niestety kilka drobnych zgrzytów, które sprawiają, że nie jest to produkt w stu procentach idealny. Nie są one jednak związane z mechaniką lub jakością wykonania, a raczej z ogólnym podejściem do projektowania gier i prowadzenia linii wydawniczej. Za przykład niech posłużą płytki z liczbami – w mojej opinii spokojnie mogłyby być dołączone już do pudełka z wersją podstawową. Niby są miłym akcentem i dużym udogodnieniem dla graczy, ale czy nie można było o takim drobiazgu pomyśleć wcześniej? Wpływają przecież jedynie na wygodę rozgrywki i w żaden sposób nie rozwijają jej reguł. Nawet gdybym w ogóle nie był zainteresowany dodatkowymi zasadami, i tak musiałbym kupić **Karczmy i Katedry** wyłącznie dlatego, żeby grało mi się płynniej oraz wygodniej. A to przecież tylko sześć żetonów! Na szczęście, nawet jeśli ktoś zaopatrzy się w dodatek tylko dla tych płytek (co i tak uważam za mało prawdopodobne), szybko zdecyduje się używać też i pozostałych – po prostu zmiany w mechanice, które wprowadzają są bardzo dobre. Problemem może być za to cena **Karczmy i Katedry**, zwłaszcza jeśli porównamy zawartość pudełek z dodatkiem i wersją podstawową. Zakup **Carcassonne** to wydatek rzędu niecałych 80 zł, co jest kwotą w pełni akceptowalną. Za te pieniądze dostajemy 72 płytki terenu, planszę punktacji i bardzo dobrze wykonane drewniane pionki dla pięciu graczy. Cena dodatku przekracza połowę ceny „podstawki”, a elementów w pudełku znajdziemy dużo mniej. Nie twierdzę tutaj, że jest to produkt niewarty wydanych na niego pieniędzy. Na pewno nie! 45,95 zł to nie jest przecież kwota zaporowa, choć na pewno mogłaby być o kilka złotych niższa. Zwracam jedynie uwagę na niekorzystny stosunek ceny rozszerzenia do ceny wersji podstawowej, szczególnie w kontekście liczby komponentów znajdujących się w obydwu pudełkach.

Carcassonne to niewątpliwie gra kultowa i legendarna. Pierwszy dodatek do niej też może się tego statusu doczekać, ponieważ ma ku temu wszelkie predyspozycje. Zmiany w mechanice są nieznaczne, ale bardzo ciekawe i podnoszące poziom interakcji, a wprowadzenie możliwości gry sześciu osób na raz i ułatwienie śledzenia punktacji to dodatkowe atuty – dobrze, że znalazły się w grze, chociaż szkoda, iż dopiero w dodatku, a nie w wersji podstawowej. Cena produktu, mimo że nie wypada najkorzystniej w porównaniu z „podstawką”, nie odstrasza, ale mogłaby być jednak odrobinę niższa. Tak czy inaczej,

Karczmy i Katedry - pierwsze z długiej listy rozszerzeń do **Carcassonne**, to po prostu dobry dodatek i nikt, kto zdecyduje się po niego sięgnąć nie powinien poczuć się zawiedziony.

Carcassonne: Karczmy i Katedry

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 30-45 minut

Cena: 45,95 zł

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski



- wprowadzenie kolejnego gracza,
- ciekawe nowe żetony planszy,
- żetony ułatwiające śledzenie punktacji.



- cena (w porównaniu z wersją podstawową),
- część rozwiązań z dodatku mogła z powodzeniem znaleźć się już w podstawce.



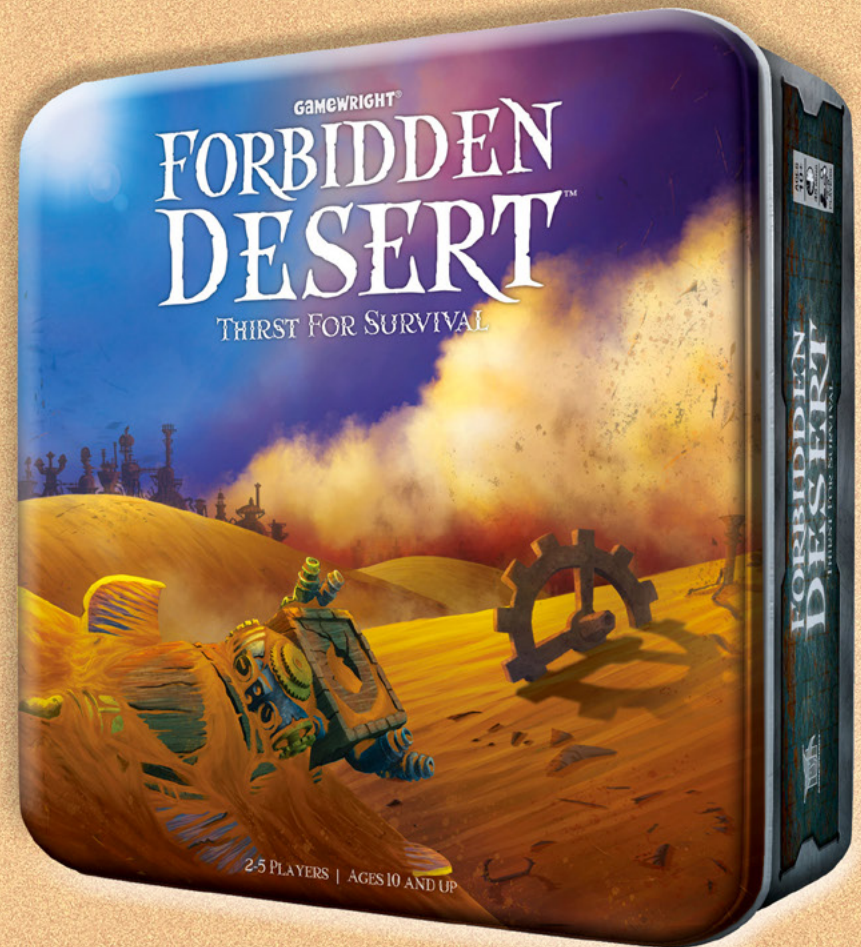
Poszukiwacze zaginionego miasta

Helikopter z ekipą odkrywców planujących odkopać starożytne miasto rozbił się na samym środku pustyni. Z każdą chwilą wiatr nanosi coraz większe hały piachu, woda w manierkach jest na wyczerpaniu, a na horyzoncie majaczy gigantyczna burza piaskowa. Czas nagli, a na jakąkolwiek pomoc z zewnątrz nie ma co liczyć. Jedynym ratunkiem jest skompletowanie czterech części antycznej latającej maszyny, ukrytej w ruinach pod pustynią i ucieczka na jej pokładzie. Tak wygląda tło fabularne gry kooperacyjnej Forbidden Desert, duchowego następcy Zakazanej Wyspy. Gracze walczą o życie z siłami natury, a widmo porażki czyha na każdym kroku.

Pudełko gry prezentuje się fantastycznie – jest metalowe, odporne na zniszczenia i ozdobione piękną grafiką (tak, jak i pozostałe elementy zestawu). W dodatku jego niewielkie rozmiary pozwalają na łatwy transport. Wszystkie komponenty, które znajdują się w środku wykonane zostały bardzo starannie. Na szczególną uwagę zasługuje figurka statku powietrznego oraz cztery części, które po odnalezieniu można do niego dołączyć.

Rozłożenie gry zajmuje tylko kilka minut. Wystarczy potasować trzy talie oraz rozłożyć rewersami do góry kafelki pustyni, tworząc w ten sposób planszę – kwadrat o rozmiarach 5x5 z pustym środkiem symbolizującym centrum burzy piaskowej. Podczas rozgrywki gracze będą odkopywać lokacje, odwracając kafelki na drugą stronę, aby zdobyć karty sprzętu, wykopać studnię, znaleźć miejsce ukrycia statku lub uzyskać wskazówki pozwalające na znalezienie brakujących części.

Na kafelkach rozkładane są żetony piachu, które utrudniają odkopywanie miasta oraz poruszanie się po planszy. Co turę kilka kafelków pustyni zostaje przesunięte i zasypane kolejnymi warstwami piachu, a centrum burzy piaskowej zmienia swoje położenie.



Pojedyncza rozgrywka nie zabiera wiele czasu. Najszybsze, dwuosobowe partie udało mi się zakończyć w około 30 minut, a w przypadku czterech-pięciu osób gra zajmuje około godziny.

Często gracze po zakończeniu jednej partii chcą od razu rozegrać kolejną. Losowy rozkład planszy, możliwość stworzenia grupy badawczej spośród sześciu postaci o zróżnicowanych umiejętnościach oraz cztery poziomy trudności gwarantują niepowtarzalność każdej rozgrywki.

Zasady gry są bardzo proste i z reguły potrzebne są tylko dwie-trzy rundy, aby opanowali je nawet ci gracze, którzy wcześniej nie mieli styczności z grami planszowymi. Klimatyczne wydanie trafi w gusta osób w różnym wieku, a możliwość odnalezienia części i złożenia figurki statku wciągnie zwłaszcza te najmłodsze.

Na najniższym poziomie trudności zagłada przychodzi dość powoli, więc początkujący gracze bawili się będą doskonale. Poziom elitarny oferuje zaś ogromne wyzwanie – w najlepszym przypadku brakowało nam dosłownie dwóch-trzech tur, aby zwyciężyć, w najgorszym konaliśmy z pragnienia już po kilku minutach zabawy.

Czynnik losowy występujący w grze (kolejność kart burzy, odkopywanie właściwych kafelków miasta) przekłada się głównie na regrywalność oraz konieczność dostosowania strategii do zaistniałej sytuacji. Zwycięstwo i porażka w ogromnym stopniu zależą od umiejętności wspólnego planowania, rozsądnego gospodarowania dostępnymi umiejętnościami, zasobami i akcjami oraz od przewidywania możliwych sposobów rozwoju sytuacji.

Każda rozgrywka w **Forbidden Desert** jest niepowtarzalna i bardzo satysfakcjonująca. Na niższych poziomach trudności gra może stanowić świetny przerwany, dobrze sprawdzi się także w partiach z nowymi fanami gier planszowych. Wyższe poziomy trudności usatysfakcjonują zaś fanów „mózgożernych” pozycji. **Forbidden Desert** to doskonały tytuł, który powinien zainteresować głównie miłośników gier kooperacyjnych.

Forbidden Desert

Liczba graczy: 2 - 5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 109,95 zł

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk



- śliczne grafiki,
- solidnie wykonane elementy,
- rewelacyjne, metalowe pudełko,
- bardzo wysoka regrywalność,
- szybka i klimatyczna rozgrywka,
- niska cena.



- brak.





Splendor

Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój.

Wciel się w rolę renesansowego kupca, który próbuje nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyci Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.

"Najbardziej wciągająca gra, jaką ostatnio udało mi się znaleźć. Budowanie tego silniczka jest tak przyjemne, że można zapomnieć o samym celu gry, rozkoszując się jej mechaniką."

Klient



Patronat medialny



REBEL

😊 10+

👤 2-4

🕒 30 min.

NA RATUNEK GALAKTYCE

Wydawnictwo Greater Than Games LLC kojarzy się graczom w zasadzie tylko z jednym tytułem - komiksową karcianką kooperacyjną *Sentinels of the Multiverse*. Mam jednak wrażenie, że niedługo nie będzie to jedyna duża seria w portfolio tego wydawnictwa. Pomysł na obronę świata przed potwornym zagrożeniem spodobał się bowiem na tyle, że Christopher Badell postanowił przenieść tę fabułę nieco wyżej. A w zasadzie tak wysoko, jak tylko się dało, bo w przestrzeń kosmiczną.



Tym razem zagrożona nie jest Ziemia lub jakieś pojedyncze miasto. Siły zła mają bowiem chrapkę na całą Galaktykę. I tylko gracze mogą je powstrzymać. Co ciekawe, nie wcielają się oni w dzielnych obrońców prawa, jednostki kosmicznych marines lub supertajne służby obronne. Formacja Galactic Strike Force, w skład której wchodzi gracze, składa się bowiem z przedstawicieli kosmicznego półświatka. Szmuglerzy, piraci, łowcy nagród i inne szumowiny spod ciemnej gwiazdy stają na drodze najeźdźcom z otchłani wszechświata.

Podczas rozkładania gry, gracze (w liczbie od 2 do 6) losują lub wybierają swoje alter-ego w Galactic Strike Force. Otrzymują sporych rozmiarów kartę „postaci”, na której zaznaczone są podstawowe parametry, takie jak siła ataku i siła obrony, a także spersonalizowaną talię kart. Losuje się też (bądź wybiera) Najeźdźcę, który będzie zagrażał Galaktyce. On również ma swoją dużą kartę „postaci” i talię kart do zagrywania. Następnie układa się trzy sektory, w których toczyć się będzie walka. Na koniec w każdym sektorze wyklada się po trzy stosy kart, które będą mogli kupować w trakcie gry gracze oraz z których ewentualnie będzie korzystał Najeźdźca. Jeszcze tylko rozdanie tekturowych miniatuerek statków graczy i Najeźdźcy oraz rozłożenie żetonów, gdzie trzeba i można grać.

Rozgrywka toczy się w rundach podzielonych na fazy. Faz jest pięć, a ich nazwy tworzą skrót TRIBA, który jest często używany w rozmowach o grze. Te nazwy to: Travel, Requisition, Installation, Battle i Aftermath.

Pierwsza z nich to oczywiście ruch. Statki graczy mogą się w tym momencie przemieszczać pomiędzy sektorami, tak samo jak statki Najeźdźcy. Należy tu pamiętać, że sektory, w których toczy się gra mają zwykle wbudowane „specjalne zdolności”, uruchamiane gdy okręt wleci do sektora, bądź go opuści.

Faza druga, Requisition, pozwala na robienie zakupów, czyli kupowanie kart powiązanych z sektorami, w których przebywają gracze. Każdy z graczy pokazuje karty z ręki i sumuje ich wartość nabywcą, określoną w kredytach. Następnie może dokonać zakupu dowolnej liczby kart ze stosów w danym sektorze, o ile pozwalają mu na to fundusze. Karty te trafiają na stos kart odrzuconych, bo **Galactic Strike Force** opiera się na mechanice budowania talii.

Faza trzecia, Installation, pozwala na zagrywanie z ręki kart modułów i dodawanie ich do okrętu gracza. Moduły mają różne działanie, a najważniejsze z nich to oczywiście dodatkowa siła ognia i obrona. Ale zdarzają się i takie, które dają naszemu okrętowi jakieś specjalne zdolności.

Następna faza to Battle. To moment, który jest jednym z kluczowych w grze. Gracze walcą tu z okrętami Najeźdźcy. Każdy z graczy może związać walką jeden okręt wroga lub wspomóc w swoim sektorze przyjaciela. Walka jest w zasadzie bardzo prosta, bo sprowadza się do porównania wartości ataku z wartością obrony, a następnie odjęcia różnicy z zapasu energii statku. Ten tajemniczy zapas energii to po prostu atak i obrona razem wzięte. Każde uszkodzenie najpierw niszczy osłony, a gdy te się skończą, dostaje się sile ognia. Kiedy okręt nieprzyjaciela straci całą energię, zostaje zniszczony i zdjęty z sektora. Kiedy statek gracza zostaje bez energii, zostaje Uziemiony. Karta „postaci” takiego gracza zostaje odwrócona na drugą stronę i ma on dostęp już tylko do kilku akcji, którymi może wspomóc swoich towarzyszy.



W starciu ważniejsze od samego niszczenia Najeźdźców jest zwiążanie ich walką. Po fazie Battle, następuje bowiem faza Aftermath, w której oprócz zwykłego „czyszczenia” po rozegranej właśnie turze, następuje atak statków Najeźdźcy na sektory. Odbывается bardzo prosto. Każdy okręt Najeźdźcy, który nie został związany walką, przewraca górną kartę z pierwszego dostępnego stosu w sektorze i zagrywa ją. Jeśli w jednej turze zostaną w ten sposób odwrócone karty z wszystkich trzech stosów w sektorze (czyli trzy statki Najeźdźcy nie zostały tam związane walką), sektor zostaje zajęty. Nie można w nim kupować kart i trzeba wyczerpać wszystkie siły, aby go odbić. Odbicie jest proste – przynajmniej mechanicznie. Trzeba doprowadzić do sytuacji, w której na końcu tury w sektorze będą odwracane mniej niż trzy karty ze stosów. Tyle teorii. Praktyka pokazuje, że zawsze jest za dużo statków wroga, warunki są wyjątkowo niesprzyjające, a każdy wróg jest dużo silniejszy od nas. Generalnie sprawa wygląda na przegraną, zanim jeszcze zaczniemy walczyć.

Powyższa rozpiska tury i faz pokazuje, że gra jest dość mało wymagająca. Jednak to tylko pozory. Na początku każdej fazy trzeba sprawdzić bowiem każdą kartę znajdującą się na stole (włącznie z kartami sektorów), żeby sprawdzić, czy nie uruchamia ona jakiejś zdolności specjalnej. Trzeba być tu bardzo uważnym, bo właśnie w tych momentach następuje aktywacja Najeźdźcy. Do tego dochodzi zagrywanie różnych efektów z kart, których można używać w określonych momentach konkretnej fazy. Sam szkielet rozgrywki faktycznie jest nieskomplikowany. Dopiero to, co zostało na nim zbudowane jest mocno rozwinięte i potrafi momentami przyprawić o ból głowy. Bo trzeba się sporo nagimnastykować, żeby w miarę gładko radzić sobie z sytuacją panującą w sektorach.

Osobiście uważam **Galactic Strike Force** za grę nieco „bałaganiarską”. W trakcie zabawy używa się mnóstwo żetonów pokazujących siłę ataku i obrony. Dodać się je, odejmuje, przekłada z karty na kartę. Po stole wala się tego czasem po prostu zbyt dużo. To samo dotyczy wszelkich kart. Czy to misji lub okrętów Najeźdźcy, czy nawet kart graczy. Do gry przyda się spory stół, jeśli nie chcecie zatonać w stosie kart i żetonów. Z drugiej jednak strony, zbyt dużo miejsca również nie jest za dobre. Jeśli karty są rozłożone daleko od graczy, to sprawdzanie co fazę, czy odpalają się na nich jakieś akcje jest prawdziwą mordęgą. Niestety pod względem czytelności karty w **Galactic Strike Force** nie należą do światowej czołówki. Ikony faz są dość ciężkie do odróżnienia z daleka, a tekst mocno zlewa się z kartą. W grze, w której co chwila trzeba coś sprawdzać na stole, taka sytuacja jest niedopuszczalna.

Reszta gry pod względem wizualnym też nie do końca zachwyca. Grafiki są jakby przygaszone i strasznie małe. Estetyka tej gry to połączenie starej gry komputerowej ze stylistyką Tronu. Dodatkowo całość nie jest zbyt czytelna. Swoją drogą to nieco dziwne, bo Adam Rebottaro, który tworzył te grafiki, jest też odpowiedzialny za wygląd *Sentinels of the Multiverse*. A na pierwszy rzut oka tego nie widać. Na drugi zresztą też nie.

Samo wykonanie kart i wszelkich żetonów jest porządne. Wszystkie karty są grube i o przyjemnej dla palców fakturze. Dotyczy to zarówno tych, którymi się gra, jak i kart „postaci”. To duży plus, ale już **Sentinels of the Multiverse** pokazało, że o jakość materiałów użytych do produkcji raczej nie musimy się martwić.

Ogólnie **Galactic Strike Force** to gra nieco nierówna. Z jednej strony mamy trudną i satysfakcjonującą kooperację, w której walczymy z przytłaczającymi siłami wroga i zdolnościami sektorów. Grę, w której trzeba pomyśleć, zaplanować i wykonać plan. Jeśli zrobimy to dobrze, nagrodą jest satysfakcja, gdy statki kosmiczne wrogów obracają się w nicłość, a Galaktyka znów jest bezpieczna.

Z drugiej strony mamy grę, która wygląda dość brzydko, jest słabo zaprojektowana pod względem wygody „użycia” i potrafi zrytować tym, jak trzeba ją obsługiwać. Nic tak nie psuje klimatu rozgrywki, jak ciągle sprawdzanie tekstu i ikon na kartach lub stwierdzenie, że znowu się o czymś zapomniało, bo było to niewidoczne z miejsca, w którym siedzimy.

Przyznam, że w moim przypadku plusy przeważają nad minusami i lubię usiąść do partyjki w **Galactic Strike Force**. Gra zapewnia nam sporą regrywalność w umiarkowanej cenie. Dostajemy w niej pięciu Najjeźdźców i dziesięciu członków **GSF**. Daje to całkiem sporą liczbę kombinacji, którymi można się pobawić. Jeszcze więcej, jeśli dorzucimy do tego dziesięć różnych sektorów. Gra nie powinna się więc zbyt szybko znudzić, zwłaszcza że raczej nie rozbijecie w pył wrogów za pierwszym podejściem. Przynajmniej nie wszystkich.

Tytuł ten powinien przypaść do gustu tym, którym podobało się **Sentinels of the Multiverse**. Co prawda **Galactic Strike Force** zmienia otoczenie i dodaje kilka elementów, takich jak: ruch w sektorach lub deckbuilding, jednak trzon zasad pozostał ten sam. Spodoba się on również osobom, które lubią kooperację, spersonalizowane talie dla graczy i wrogów, rozbudowanie swoich statków oraz walkę w kosmosie. Jeśli jednak lubicie, aby gra toczyła się płynnie oraz nie wy-

bijała z rytmu i klimatu, to **Galactic Strike Force** może was mocno zrytować - tak samo jak chaos i bałagan, który rodzi się na stole podczas rozgrywki. W takim przypadku lepiej trzymajcie się od niego z daleka.

Galactic Strike Force

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 6 osób

Czas gry: ok. 60 minut

Wiek graczy: 8+

Cena: 149,95 zł



- spora liczba kombinacji wpływa na regrywalność,
- wymagająca,
- fajny klimat.



- kiepska czytelność kart,
- konieczność ciągłego sprawdzania, czy coś aktywuje się w danej fazie,
- bałagan na stole.



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.



TAJEMNICZE DOMOSTWO

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, czy też wcielisz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Posłuż 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!



POŚRÓD GWIAZD

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scałą przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przyćmi 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.



CHCESZ ZAGRAĆ? PRZYBĄDŹ KONIECZNIE NA:

PORTALKON

CZWARTY PLANSZOWY ZŁOT FANÓW
12. LIPCA 2014, MDK GLIWICE, UL. BARLICKIEGO 3



PORTAL GAMES

GRY Z CHARAKTEREM



MAGIA I MIECZ

Legenda powraca

Magia i Miecz, magazyn fanów gier fabularnych, którego historia rozpoczęła się w 1993 roku i zakończyła po wydaniu 103 numerów powraca. Ta elektryzująca wiadomość w ekspresowym tempie obiegła e-fandom, co w ciągu kilku dni przełożyło się na przeszło trzy tysiące deklarujących się, jako fani nowej odsłony **MiM-a** na Facebooku. Lwia część komentujących chwali nowego wydawcę, czyli Fajne RPG, deklarując chęć prenumeraty lub współtworzenia pisma. Bardzo długo nie ujawniano wielu informacji. Obecnie znamy już spis treści pierwszego numeru, wciąż jednak istnieje olbrzymie pole do spekulacji – może nie nad ceną i formą dystrybucji oraz cyklem wydawniczym, ale nad tym, co najważniejsze – zawartością. Wśród negatywnych głosów pojawiają się opinie, że nowa **Magia i Miecz** nie będzie miała nic wspólnego ze starym tytułem i w zasadzie stanie się „tubą propagandową” Fajnych RPG.

Czy jednak inaczej było z magowskim MiM-em?

Od wydania ostatniego numeru **Magii** minęło niemal piętnaście lat. Czas uleczył rany i pozwolił zapomnieć o wadach pisma. Nostalgia każe dobrze wspominać **MiM-a** i cieszyć się z jego powrotu. Powrót papierowego magazynu o grach fabularnych sam w sobie jest świetną wiadomością, ale niekoniecznie już życzenia, aby nowa **Magia i Miecz** była tak dobra, jak jej po-

przedniczka. Lepiej, aby była o wiele lepsza i przede wszystkim inna, bo magazyn wydawany według tego samego pomysłu, co **MiM** z lat 1993-2000 nie ma najmniejszych szans na przetrwanie i rozwój.

Ewolucja

„Wraz z upływem czasu może się zdarzyć, że człowiek, który w grze definitywnie zmienia swoją osobowość, przenosi pewne jej fragmenty do rzeczywistości. Jego osobowość ulega dzięki temu korzystnym zmianom, pozwalającym na odbieranie otaczającego świata w zupełnie innych kategoriach”

- Carlos M. „Wpływ gier role-playing na zmiany w psychice”, **MiM** nr 2

Magia i Miecz wychodziła w innych czasach – przemian lat dziewięćdziesiątych, pierwszych kroków polskiego Internetu. Dla młodego fana gier fabularnych była jedynym oknem na hobby – bez serwisów, for, newsletterów lub nawet list dyskusyjnych wymiana informacji i opinii była mocno ograniczona. Pismo musiało wychować całe pokolenie erpegowców – pokazać im, jakie możliwości kryją się za grammi fabularnymi, odpowiedzieć jak można się nimi bawić oraz co może sprawić, że hobby odstraszy lub się znudzi. W tamtych czasach nie istniało coś takiego, jak rynek

RPG. By zdobyć podręcznik do nowej gry, nie wystarczyło wejść na stronę sklepu internetowego. Brakowało wiedzy o poszczególnych systemach. Niejeden fan RPG decydował się na zakup „w ciemno”, byle tylko zdobyć nową grę.

MiM, wydawany przez znane dziś z beletrystyki Wydawnictwo **MAG**, siłą rzeczy publikował niemal wyłącznie teksty do „własnych” systemów – początkowo **Kryształów Czasu**, później **WFRP**, **ZC** i kolejnych, magowskich gier. Prócz nich królowało (przynajmniej do wydania polskiej edycji przez TM-Semic) **AD&D** i ogólne teksty almanachowe. Nad jakością artykułów, przygód i tekstów źródłowych można by się długo rozwozić – część czytelników uważa zapewne, że są infantylne i nie umywają się do współcześnie pisanych materiałów, inni twierdzą, że oparły się zębowi czasu i są świetne nawet dziś. W swoim czasie trzymały poziom – były tym, co gracze i MG z kilkuletnim stażem potrzebowali. Oczywiście nawet dla średnio zaawansowanego erpegowca część z nich (zwłaszcza wspomniane almanachy) będzie się wydawać stroniczymi, ociekającymi subiektywizmem wycopinami, ale wówczas, w latach dziewięćdziesiątych, tak właśnie się grało, a artykuły te pokazywały to, co uważano za mocną stronę RPG.

Magia i Miecz nie stała jednak w miejscu. Zmieniający się świat wpływał na wygląd i zawartość magazynu. Tekstów dla początkujących ubywało, w ich miejsce wrzucano materiały promujące systemy MAG-a, fragmenty dodatków, felietony i scenariusze – to wówczas narodziła się idea „przygód-cebul”, taśmowo produkowanych przez przyszłe małżeństwo Szaleńców. Wtedy też zaczęto piętnować przygody w stylu „hack’n’slash”. Pojawił się **WoD**, pojawiła się narracja, immersja, granie na emocjach...

Mijały lata. Internet przyciągał coraz większe grono osób. **MiM** nie był już najważniejszym źródłem informacji, a fani przestali być skazani na podręczniki drukowane po polsku lub ściągane przez nieliczne, branżowe sklepy. Gdzieś po drodze zagubiła się wizja **Magii i Miecza**. Ostatecznie pismo upadło, po publikacji stu trzech numerów, przekazując pałeczkę świeżemu Portalowi Ignacego Trzewiczka, opartemu na przeciwnym do **MiM-a** pomysłu – magazynie RPG dla zaawansowanych.

Opiniotwórczość

„Gracze RPG są aktorami i to właśnie ich aktorstwo macie oceniać. Punkty doświadczenia są jak brawa publiczności.”

- A. Miskurka, T. Kreczmar „Nagradzać czy karać”,
MiM nr 11

Bardzo łatwo i wygodnie jest się wypowiadać o słabych oraz dobrych stronach **Magii**, patrząc na nie z dodatkowym bagażem piętnastu lat grania. Trzeba pamiętać, że w czasie, kiedy magazyn ukazywał się w druku, jego autorami byli ludzie często o krótszym stażu niż osoby, które zaczęły zabawę z RPG na bazie polskiego wydania **Dungeons & Dragons 3ed**. Nie

można też zapomnieć o diametralnie odmiennych od naszych potrzebach fanów gier fabularnych lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Poruszali się oni na ślepo, po omacku, korzystając z niewielkiej liczby dostępnych materiałów. **Magia i Miecz** była wyrocznią, wrotami do innego świata. Opiniotwórczość i kształtowanie gustów przychodziło autorom naturalnie. Przez długi czas ta funkcja była nie tylko pożądana przez wydawcę, ale również bardzo potrzebna fanom. Z czasem pojawiły się inne firmy zajmujące się RPG, dostęp do Internetu i zachodnich podręczników stał się łatwiejszy. **MiM** wciąż starał się wychowywać, ale liczba tych, którzy nie mieli własnego zdania, wyrażonych preferencji i oczekiwań zmalała. Nie można powiedzieć, że przyczyną zamknięcia **Magii i Miecza** była jej jakość (wygaszając linię gier fabularnych, MAG siłą rzeczy musiał zamknąć i **MiM-a**), ale na jej popularność oraz sposób postrzegania przez fanów na pewno wpływ miały rozbieżności między oczekiwaniami a tym, co im serwowano.

Demoniczna horda

„Proste zasady sprawdzają się tylko wtedy, gdy korzystają z nich dzieci lub bardzo doświadczeni gracze, dla których mechanika jest sprawą drugorzędną, gdyż nade wszystko cenią sobie wczucie się w rolę, prawdziwą ideę roleplay’u.”

- R. Gałęcki „Udana sesja”, MiM nr 28

W treści tekstu znajduje się garść cytatów pochodzących z pierwszych numerów magazynu. Ich zadaniem jest uświadomienie, jak mocno zmienił się erpegowy światek – marka **Magii i Miecza** nie może być budowana na przeszłości. To, co niegdyś było wskazywane za wzór, obecnie śmieszy i budzi politowanie. Oczywiście w **MiM-ie** sporo było tekstów, które wytrzymały

upływ czasu (np. genialne „Interaktywne narzędzia” Christophera Kubasika), jednak równie wiele było tekstów pokazujących RPG w sposób, który obecnie jest mocno piętnowany.

Magia i Miecz to również tytuły, które znane są jeszcze teraz – „Kraina goblinów” i „Thrud Barbarzyńca” były filarem działu humoru. „Demoniczna horda” jest synonimem tępego scenariusza hack’n’slash, zaś „Dom” ideałem przygody w klimacie horroru (choć w rzeczywistości był to jedynie specyficzny loch). „Skrót do R’lyeh” Miłosa i „Walizki...” Łukasza Pogody przyciągały uwagę nie tylko fanów **Zewu Cthulhu**. **MiM** wypracował sobie specyficzny standard recenzji – były to (zwłaszcza na początku istnienia magazynu) niezwykle obszerne teksty, praktycznie pozbawione oceny, ale za to streszczające całą mechanikę, świat oraz inne informacje zawarte w podręczniku. Takich właśnie tekstów – artykułów podobnych do tego, czym „Jesienna gawęda” stała się dla Portalu – potrzebuje nowa **Magia i Miecz**.

Oczekiwania

„Po pierwsze udało nam się przetrwać, a nawet rozwinąć. Już to, samo w sobie, jest znaczącym osiągnięciem, gdyż rozpoczynaliśmy bardzo skromnie – niewielkim nakładem (2000 egz.) i z redakcją, liczącą trzy osoby (J. Musiał, J. Rodek, D. J. Toruń).”

- Jacek Rodek, Wstępniak do MiM nr 11

Przed Fajnymi RPG czeka ciężkie zadanie. Pierwszy krok – zagranie na nostalgii – wydawnictwo już poczyniło. Kolejne będą trudniejsze, bo o ile na sentymentach można sprzedać kilka numerów, o tyle na dłuższą metę to z pewnością nie wystarczy. Tym bardziej, jeśli zgodnie z zapowiedziami **MiM** będzie magazynem

o RPG, ale w sporej części o Fajnych RPG: **Wolsungu**, **Savage Worlds** oraz systemach indie. Czy fanów tych gier jest dość, aby zapewnić odpowiedni poziom tekstów, redakcji i korekty oraz solidną oprawę graficzną? W jaki sposób dobrać inne materiały? Czy lepiej skupić się na kilku systemach, czy też raczej trzeba zadbać o różnorodność? Teksty do wielu gier to z jednej strony szansa na przyciągnięcie uwagi ich fanów, z drugiej na spadek zainteresowania tych, którzy dla jednego tekstu nie sięgną po nową Magię i Miecz. Co z larpami? W Internecie pojawia się sporo głosów przeciw – są to jednak głosy pojedyncze. Mogą równie dobrze reprezentować szersze grono, co być jedynymi, którym larpy w **MiM-ie** przeszkadzają.

To jednak dopiero początek lawiny pytań, na które wydawca musi znaleźć odpowiedź – przy czym to nie są kwestie, które mają „dobre” i „złe” rozwiązania, raczej wybory wymagające podjęcia ryzyka. Bo jak zgadnąć, jaką rolę powinno pełnić pismo? Wychowywać młodych fanów, pokazywać różne oblicza RPG, kształtować gusta, czy może raczej pełnić funkcję czysto użytkową? Jakie miały by być teksty almanachowe – skrajnie subiektywne, pisane centralnie pod wizję autora (jak często miało to miejsce w magazynie Portal), czy raczej wyważone, prezentujące odmienne rozwiązania bez wskazywania lepszych i gorszych?

Pierwszy numer **Magii i Miecza** startował ze „skromnym” nakładem dwóch tysięcy egzemplarzy. Dziś osiągnięcie takiej liczby wydaje się nierealne – nie w czasach, kiedy nakład podręcznika podstawowego do nowej gry to 150 sztuk i ich sprzedanie nazywa się wielkim sukcesem. Pozostaje mieć nadzieję, że redakcji i autorom **MiM-a** uda się ta trudna sztuka i znajdą złoty środek, który przyciągnie a następnie utrzyma przy magazynie większą grupę czytelników.

Prestiż?

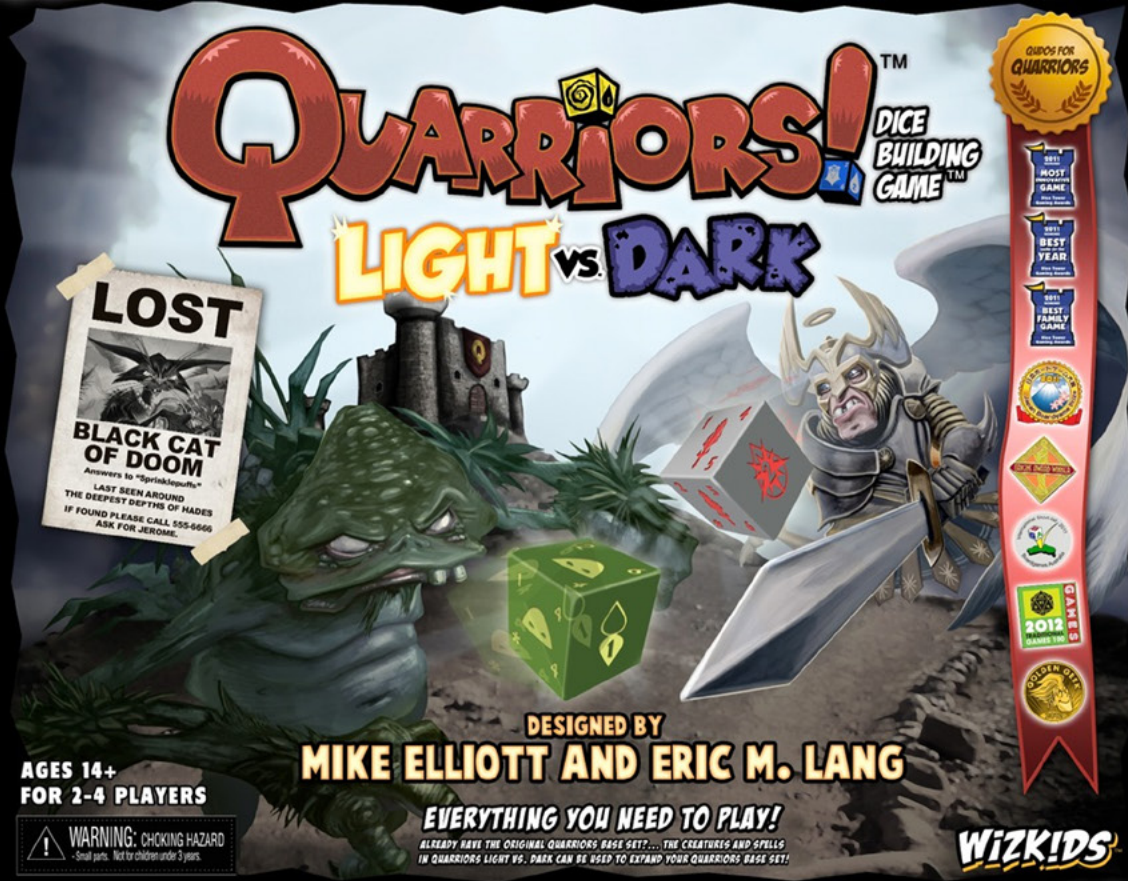
„Wielu autorów zdaje się utożsamiać realizm przedstawionego świata ze szczegółowością jego opisu. A przecież w każdej grze istnieją pewne, stałe elementy, których opisy często pomijamy jako mało interesujące albo zbyt często powtarzane.”

- Smoq, „Więcej realizmu”, MiM nr 14

Publikacja tekstu drukiem znaczyła przed laty sporo. Ktoś, kto „przebił się” do **MiM-a** był osobą, która zdołała pokonać (bliżej nieznaną, ale to już inna kwestia) konkurencję. Dziś ciężko ocenić czy wydrukowanie własnego tekstu w nowej odsłonie **Magii i Miecza** będzie powodem do faktycznej dumy. W dyskusjach na temat magazynu zauważyłem raczej negatywne opinie – czas druku minął, dziś każdy może opublikować swój tekst na blogu lub serwisie i zaistnieć w ten sposób w fandomie. Pozostaje mieć nadzieję, że selekcja oraz fachowa redakcja sprawią, że teksty publikowane w **Magii i Mieczu** Fajnych RPG będą stać na wyraźnie wyższym poziomie, niż materiały umieszczane w Internecie.

Autor: Andrzej Stój





Kości niezdecydowania

Kiedy kupowałem pierwszą odsłonę Quarriors!, znajomi mówili mi, że to bez sensu. Że nikt nie będzie chciał w to grać i pewnie dice building w naszej grupie się nie przyjmie. Okazało się jednak, że wyciąganie kostek z worka i turlanie nimi jest rewelacyjną zabawą a niemal każde planszówkowe spotkanie od ponad roku zaczyna się od rozłożenia Quarriors! z wszystkimi dodatkami.

Dlatego też, kiedy usłyszałem o Quarriors! Light vs. Dark, wiedziałem, że muszę je mieć. Przed zakupem, miałem jednak okazję pograć u znajomego i okazało się to niezwykle szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Ale po kolei.

Light vs. Dark nie jest rozszerzeniem do Quarriors!, ale nową samodzielną grą, która jest jednak w pełni kompatybilna z pierwszą i może być z nią połączona. Aby usprawiedliwić jednak zrobienie z Light vs. Dark osobnej gry, wprowadzono mnóstwo zmian. Tę recenzję napiszę tak, abyście byli w stanie zrozumieć, jak gra się w Quarriors!, nawet jeśli nie znacie pierwszej odsłony gry. Kostkowi weterani łatwo wyłuskają zaś informację o wszelkich zmianach w modelu rozgrywki.

Choć mamy tu do czynienia z grą kościaną, to jednak ważną rolę pełnią w niej też karty, które określają, jakie zdolności posiadają nasze kości. Karty są wystawiane na stole, aby zawsze było wiadomo, czym gramy. W grze dostajemy kartę Asystenta, sześć kart potworów i dwie karty czarów. Każda z nich występuje w kilku wariantach – Asystent ma trzy warianty, a każda istota i czar mają po pięć wariantów. W rozgrywce może brać jednak udział tylko jeden wariant danej karty.

Gracze dostają na początku gry woreczek i sześć podstawowych kości. Są to cztery kości Asystentów i dwie podstawowej Quiddity. Asystentów wrzucają do worka, a podstawową Quiddity zostawiają na stole. Wrzucenie tych dwóch kostek do worka i tak było by bez sensu, ponieważ są one dużo większe od innych kości Quarriors!, więc ciężko byłoby mówić o „losowości” przy wyciąganiu ich z woreczka. Na stole układa się jedną wersję Asystenta oraz po jednej wersji każdego z dwóch czarów i każdej z sześciu kreatur dostępnych w grze. Do każdej takiej karty kładzie się pięć przypisanych do niej kości, które gracze będą mogli kupować w trakcie zabawy. Zatem w każdej rozgrywce biorą udział te same kości, tylko z nieco innymi zdolnościami.

Każda z wystawionych kart zawiera kilka informacji. Po pierwsze, jest koszt zakupu kostki przypisanej do tej karty w Quiddity. Właściwie dwa koszty, bo w grze występują trzy rodzaje Quiddity – neutralny, jasny i ciemny. Niższy koszt jest używany, jeśli do zakupu potwora lub czarownika użyjemy choć jednego punktu Quiddity w określonym „kolorze”. Wyższy koszt płacimy, gdy takiego rodzaju Quiddity nie uda nam się zdobyć. Na przykład Greater Archangel kosztuje 9 Quiddity, jeśli płacimy za niego wyłącznie neutralną i ciemną „maną”, a 8 jeśli choć jeden punkt wydanej Quiddity jest jasny. Ma to też znaczenie przy określaniu rodzaju istoty. Te, które dostają zniżkę za jasną manę to Kreatury Światła. Te, które są tańsze, jeśli płacimy ciemną maną to Kreatury Ciemności.

Kolejna rzecz to liczba punktów zwycięstwa, jakie może nam przynieść istota, czyli Glory. Dalej opisane są różne zdolności specjalne, jakie daje ta kość. Na przykład nasz Greater Archangel zapewnia możliwość „kupienia” za darmo Kreatury Światła o koszcie nie większym niż 4 i wrzucenia jej od razu do worka. Niektóre karty/kostki mają też na ściankach symbole gwiazdek, które mogą, ale nie muszą, dawać specjalne zdolności.

Ostatnia rzecz to coś, co zwiemy się Anchored Spell. Jest to specjalna zdolność, którą może odpalić każdy gracz w swojej turze, nawet jeśli nie posiada kostki skojarzonej z tą kartą. Wystarczy, że karta leży na stole i już można zapłacić odpowiednią liczbą Quiddity i skorzystać z tej zdolności. Oczywiście, jako że są to dość mocne zdolności, nie wszystkie karty je posiadają.

W swojej turze gracz wyciąga kości z woreczka (dwie w pierwszej i drugiej turze, trzy w każdej kolejnej),

dołącza je do tych dwóch dużych kości podstawowej Quiddity i rzuca takim zestawem. Bazując na tym, co wyrzuci, może kupić kostkę z dowolnej karty na stole (o ile go na to stać) lub przyzwać wyrzucone na kostkach kreatury (o ile go na to stać). Zakupiona kość, oraz te wykorzystane w tej turze, lądują na stosie kości zużytych i wrócą do gry, kiedy worek zostanie opróżniony.

Wystawione kreatury wykonują automatyczny atak na wszystkich innych graczy, zaczynając od gracza po lewej stronie. Atakujący sumuje siłę swoich monstrów, a następnie broniący przydziela po jednej swojej wystawionej kreaturze (o ile jakiejś ma) do obrony. Każda przydzielona tak kreatura, obniża wartość ataku o wartość własnej obrony. Atak na gracza trwa do momentu, gdy nie wyzeruje on siły agresora, bądź nie zginą wszyscy obrońcy. Kreatury można stracić tylko w trakcie obrony, podczas ataku są one zaś nie do ruszenia. Kiedy skończy się atak na jednego gracza, monstra od razu ruszają na kolejnego, przy

czym nowy atak jest przeprowadzany z pełną siłą, tak jakby nic wcześniej się nie stało.

Jeżeli gracz zdoła zachować przy życiu choć jedną kreaturę przez całą kolejkę, czyli od jej wystawienia do początku swojej kolejnej turzy, otrzymuje liczbę punktów Glory określoną na jej karcie. Gra toczy się zaś do momentu, kiedy jeden z graczy nie osiągnie zakładanej liczby punktów. Liczba ta różni się w zależności od liczby graczy. Największy pułap jest przy dwóch graczach, najmniejszy przy czterech.

Jakość wydania jest taka, jak to zwykle przy grach z dużą liczbą niestandardowych kości bywa - jest dobrze, ale mogłoby być lepiej. Grafiki na kartach są bardzo ładne i klimatyczne, a kości świetne. Jednak zdarza się gdzieś tam, że kość ma jakiś ubytek, albo farba w żłobieniach się rozmasała lub nie została nałożona. Na szczęście nie ma tych problemów zbyt wiele, a jak już są, da się na nie przymknąć oko.



Czy **Quarriors! Light vs. Dark** broni się jako osobna gra i jako dodatek do **Quarriors!**? Ciężko powiedzieć. Jeśli wcześniej nie graliście w **Quarriors!** i lubicie ekstremalną losowość kostek połączoną z budowaniem „talii”, gra powinna was zauroczyć. Jest szybka, wesoła i bardzo ładnie wydana. A do tego prosta do opanowania. Jedyne, co może irytować, to mała liczba różnych kart. Mam tu na myśli fakt, że w każdej rozgrywce będziemy używać tych samych kreatur i czarów, tylko w różnych wersjach. Większa różnorodność byłaby mile widziana i na pewno ubarwiłaby rozgrywkę.

Jeśli znacie jednak oryginalne **Quarriors!**, to mała liczba rodzajów kreatur i czarów będzie bardziej męcząca. Kilka rodzajów Asystentów to zaledwie miła odmiana. Może was też zdziwić brak możliwości automatycznego odrzucania kości po tym, jak punktują kreatury, ale ma to jednak sens. Z uwagi na zmianę w kostkach podstawowej Quiddity, w worku gracza na samym starcie jest o 8 kości mniej. Dlatego konieczność pozbywania się słabszych kostek nie jest aż tak potrzebna. Bardzo dobrze sprawdza się również mechanika jasnej i ciemnej Quiddity oraz temat Kreatura Światła walczących z Kreaturami Ciemności. A zupełnym hitem są Anchored Spells.

Jako osobna gra, **Quarriors! Light vs. Dark** to bardzo dobry tytuł, choć przyznam, że lepiej działa na graczy, którzy nie znają pierwszej odsłony. Dla mnie, jako maniaka poprzednich **Quarriors!**, ta odsłona jest dużo słabsza. Niby to samo, ale jednak czegoś brakuje. I fakt, że dodano kilka mechanik, a część zmieniono wcale mnie nie zachwyca.

A co z użyciem tego pakietu jako dodatku do poprzednich **Quarriors!**? Według mnie mijają się to zupełnie z

celem. Powód jest bardzo prosty. Kart i kości z nową mechaniką jest zbyt mało, żeby miały znaczenie w morzu kart z poprzednich dodatków z serii. Nowe mechaniki wprowadzone w tej odsłonie stają się słabością tych elementów. Anchored Spells wymagają konkretnego rodzaju Quiddity do odpalenia, więc aby to zrobić, gracz będzie musiał kupić kość przypisaną do nowej karty, bo tylko tak ma szansę zdobyć ten rodzaj many. Tak samo sprawa ma się ze zniżkami przy zakupie. Walka Światło kontra Ciemność też staje się niuansiem, jeśli na stole jest na przykład tylko jedna kreatura Ciemności, a reszta to stworzy z pierwszego zestawu, bez określonej przynależności. Niby fajnie mieć nowe karty i kostki, ale faktycznie ma się wrażenie, że ich działanie jest okrojone. Jedyne nowi Asystenci są fajnym pomysłem jako dodatek.

Jeśli nie graliście w **Quarriors!** i chcecie zobaczyć, czemu ludzie je chwala, **Light vs. Dark** jest dobrym wyborem. Fajne mechaniki, zachowany klimat serii, no i przede wszystkim niższa cena, niż w przypadku pierwszej odsłony. Jeśli jednak jesteście weteranami **Quarriors!**, istnieje duże prawdopodobieństwo, że gra was odrzuci. W moim przypadku nie sprawdziła się ani jako osobny tytuł, ani jako dodatek. W obu wariantach oferowała zbyt mało, żeby z jednej strony być konkurencją dla poprzedniej odsłony, a z drugiej dorzucić do gry tyle elementów, aby były one widoczne w trakcie połączonej rozgrywki. Jedyna nadzieja w dodatkach do tej wersji. Oby szybko i dużo.

Quarriors! Light vs. Dark

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 125,00 zł



- niska cena,
- nowe mechaniki,
- dobre na start dla nieznających **Quarriors!**.



- może odrzucić weteranów **Quarriors!**,
- nie sprawdza się jako dodatek do poprzedniej wersji,
- okazjonalne problemy z jakością kostek.



CZY ROBOTY ŚNIA O PAROWYCH KONIKACH?

Od kilku numerów Rebel Timesa Piotr Żuchowski opisuje słynne targi SPIEL. Tam mają swoją premierę gry, które potem trafiają do nas. I nim nastąpiły kolejne targi w Essen, wydawnictwo Trefl zdążyło wydać polską wersję gry, która miała swoją premierę na poprzednich, mianowicie Steam Park. Osoby będące na bieżąco, widziały jak w relacjach z Essen często przewija się ten tytuł. Śmiało można więc nazwać go hitem ostatnich targów. I zapewne istnieją ku temu jakieś powody.

Nazwę gry tworzy zmyślna gra słów: „steam punk” i „theme park”, co rosyjski wydawca przezabawnie przetłumaczył na Paropark (*paaroparkiem w długi zjaazd, parkiem na paare...*). Ilość steampunka w Steam Parku nie sprostą oczekiwaniom fana fantastyki parowej, ale jest wystarczająca dla ogólnego adresata gry kojarzącego np. grę wideo Machinarium. Temat parku nie może być jednak ważniejszy od samego parku. Szalona jazda w górę i w dół, frytki i wata cukrowa, a przede wszystkim zawrót głowy od ferii kolorowych, wirujących świateł. Na kolejki, jako najważniejszy element każdego parku rozrywki, położono główny akcent. Typowe dla planszówek płaskie żetony zastąpiono wielokształtnymi, przestrzennymi miniaturami. Niestety są one ciut delikatne i przy pierwszym składaniu warto zachować ostrożność. Pani Marie Cardouat stworzyła 18 atrakcji dla naszego parku marzeń. Buchające parą i zgrzytające zębatkami kolejki górskie, domy strachów, zjeżdżalnie oraz niesamowita karuzela z mechanicznych macek ośmiornicy. I tylko różowy pałac rozkoszy, zamiast pary wypuszcza bańki mydlane. Wszystkie konstruk-



cje z Dixita rodem wyglądają równie nietypowo i intrygująco, co ich przyszli użytkownicy. Budujemy bowiem park dla robotów (*wsiadajcie roboty, roboty; do bryk sześciomechanicznych, ściokonych*).

Roboty będą wizytować nasze wesołe miasteczko przez 6 rund, co przekłada się na niecałą godzinę gry. Każda runda przebiega według tego samego schematu - rzucanie kośćmi i w oparciu o ich wyniki zarządzanie swoim parkiem. Pierwsza faza odbywa się w czasie rzeczywistym. Gracze rzucają jednocześnie. Zaakceptowany wynik na danej kości lub kościach zachowujemy na osobistej planszy-świnie, a pozostałe kości tur-lamy dalej. Czynność powtarzamy dowolną liczbę razy, aż do odłożenia sześciu kości na mechanicznie nakręcaną świnie. Nasuwa się pytanie o sens powtarzania rzutów w nieskończoność. Otóż ogranicza nas czas, w jakim pozostali gracze odłożą swoje kostki na świnki. Im później skończymy przerzucanie, tym większy problem będziemy mieli z brudem. I tu przechodzimy do fazy drugiej, czyli zarządzania parkiem. Nim cokolwiek zrobimy, musimy policzyć, ile nabrudzili nasi goście. Jeśli zakoń-

czyliśmy rzucanie kośćmi jako ostatnia osoba, nie tylko nie otrzymamy dodatkowej pomocy w sprzątaniu (jak dwóch najszybszych graczy), lecz jeszcze zostaniemy ukarani dodatkowym brudem. Jest to o tyle istotne, że brud zgromadzony przez nas w ciągu gry jest odejmowany od końcowego rezultatu.

A wcale nie trzeba być skrzyżowaniem żółwia ze ślimakiem, aby obudzić się z ręką w nocniku, uboższym o połowę zgromadzonych punktów zwycięstwa. O ekologię trzeba dbać, takie mamy zasady.

Do tej pory gra przypominała szybką oraz stromą jazdę wagonikiem w górę i w dół pętli. Teraz czas na chwilę wytchnienia. Możemy poczuć się, jak typowy gość parku - na swoją kolej czekamy niczym w kolejce do kolejnej kolejki. Ruch odbywa się według kolejności odłożenia kości. To, co wylosowaliśmy na nich, to nic innego jak akcje, które możemy teraz wykonać. Możliwe jest posprzątanie brudu, wybudowanie atrakcji, zaproszenie na nie gości, roztawienie budek wzmacniających efekt powyższych działań lub zagranie karty specjalnej zapewniającej punkty zwycięstwa. Szósta ścianka jest pusta i nie możemy zrobić nic. Ponadto dowolny wynik poza "mydłem" możemy poświęcić, aby rozbudować nasz park o dodatkowe miejsce. Jest to gra, w której nie tylko musimy szybko rzucać kośćmi, ale również rozsądnie



gospodarować przestrzenią. Miejsca na wszystkie atrakcje nie wystarczy, dlatego kluczowe będzie to, co wybudujemy, a czego już nie zmieścimy.

Gdzie tkwi pomysł na grę? Gier kościanych przybywa jak grzybów po deszczu, ale większość opiera się na

mechanice rzutu i dwóch przerzutów. Innowacyjne w Steam Parku jest zbiorowe przerzucanie, bez limitu i na pełnych obrotach. W grze czasu rzeczywistego nikt nie jest pominięty, nie ma też miejsca na nudę. Plus dodatkowa dawka emocji dla tych, co lubią się ścierać. Kości Steam Parku poza tym, że są mniejsze i zgrabniejsze od tradycyjnych sześćościanów, nie mają żadnych wartości. Nie ma lepszego lub gorszego wyniku. W grze będziemy potrzebowali poturlać kość na każdą ze ścianek. Czy w związku z tym **Steam Park** gra za nas, dyktując nam poprzez rezultaty na kościach, co mamy robić? Oczywiście, że nie.

Przerzucanie kostek (prawie) bez ograniczeń daje dużą kontrolę nad wynikiem. Przy zupełnym braku pomysłu na użycie kostki, można ją wykorzystać na poszerzenie powierzchni parku lub dzięki kartom specjalnym uzyskać za nią punkty zwycięstwa. Nie dochodzi więc do beznadziejnych sytuacji.

Kolejnym błyskotliwym rozwiązaniem jest woreczek na drewniane, kolorowe ludziki. Wrzucamy do niego tyle ludzików w wybranym przez nas kolorze, ile wylosowaliśmy na kościach, a następnie losujemy

taką samą ich liczbę. Jeśli uda nam się wylosować ludzika w takim samym kolorze, jak jedna z naszych kolejek, trafia na nią i pozostaje tam do końca gry, zapewniając stały dochód punktów zwycięstwa (i brudu niestety). Jeśli wylosowany gość nie widzi niczego ciekawego dla siebie w naszym parku (np. jest niebieski, a nasze kolejki są w kolorach czerwonym i czarnym), wraca do rezerwy, a my zostajemy z niczym. Losowość znajduje się jednak pod pełną kontrolą, bez straty całego swojego uroku. Niemożliwe stało się możliwe - zwolennicy planowania wspólnie z miłośnikami spontanicznej zabawy mogą zasiąść przy jednym stole.

Elementy mechaniki gry zostały doskonale zbalansowane. Element zręcznościowy polegający na rzucaniu kośćmi na czas nie skazuje na porażkę osób wolniejszych. Na szali z jednej strony mamy mniej dokładne rzuty, ale czysty park, z drugiej zaś dobry wynik kosztem brudu i ujemnych punktów pod koniec rozgrywki. Osoby, którym jednak szczęście nie dopisuje, mogą wybudować jeden z budynków spe-



cialnych. Równowagę w losowaniu gości parku zachowano dzięki możliwości kontrolowania dostępnej puli ludzików oraz poprzez efekt budynków specjalnych. Pozwalają one na nie wpuszczenie niechcianego gościa i powtórzenie losowania (ochrona), sproszenie większej liczby gości (promocja) lub pokierowanie dowolnego gościa na dowolnego koloru kolejkę, aby przez jedną rundę tam zabawił, zanim nie zorientuje się w pomyłce (informacja). Poza kośćmi i gośćmi, dobrze zbalansowanym elementem losowym są karty specjalne. Nagradzają one punktami zwycięstwa za określone wyniki na kostkach, liczbę klientów lub wielkość parku. Im więcej jednak zagrywasz kart misji, tym mniej możesz zrobić w parku innych rzeczy. To jednorazowy bonus punktowy - tym większy, im bardziej mamy rozbudowany park, kosztem jednak jego dalszej rozbudowy i długofalowej punktacji. To, jakie karty pociągniemy, też zostało perfekcyjnie zrównoważone. Zawsze dociągamy tyle, aby mieć trzy karty misji, a dobierając nowe, wybieramy jedną spośród dwóch. Równowaga w mechanice gry przekłada się na sprawiedliwe traktowanie graczy. Jak na prawdziwą grę familijną przystało, nawet pechowe czarne owce nie są wykluczone ze stada.

Gra się równie dobrze przy dwójce, trójce i czwórce graczy, jednak z lekkim wskazaniem na komplet. Więcej przeciwników to większa presja czasu przy rzucaniu kośćmi oraz presja kończących się elementów parku do wybudowania. Szybsze rzucanie od innych i ewentualne podbieranie elementów są jedynymi przejawami negatywnej interakcji w grze. To zdecydowanie pozycja nastawiona na rodzinne planszówkowanie. Nikt w trakcie rozgrywki nie zostanie pozbawiony możliwości zwycięstwa przez in-

nego gracza w sposób bezpośredni (negatywną interakcją), jak i pośredni (tzw. efektem śnieżnej kuli). Nie istnieje lepsza lub gorsza droga do zwycięstwa, a także sposób na samonapędzającą się maszynkę do produkowania punktów zwycięstwa. Jeśli ktoś z tych właśnie powodów nie przepadał dotąd za tzw. eurogrami, powinien zagrać w **Steam Park**.

Czytanie o **Steam Parku** jest jak czytanie o rollercoasterach - bez sensu. Warto samemu zagrać, a przynajmniej obejrzeć, jak wygląda gra (czytaj: jak powinna wyglądać gra). Jest ona przemyślana i dość szalona, co wyróżnia ją z szarej masy innych tytułów. **Steam Park** to gra prosta, która nie wymaga zbyt wiele czasoprzestrzeni. Może być nawet przerywnikiem między graniem w inne gry. Nie jest to jednak tytuł do zagrywania się godzinami, dniami i tygodniami. Ze **Steam Parkiem** jest jak z wesołym miasteczkiem - zawsze jest co robić. Pytanie, ile razy można wchodzić do tej samej karuzeli? Po kilku przejażdżkach frajda z jazdy minie i zapomnimy o niej. Wkrótce do naszego miasteczka znów jednak zawita lunapark i ponownie rzucimy się w wir zabawy.



- złożoność: przystępna i rodzinna,
 - oprawa: piękne modele 3D,
 - temat: budowanie parku rozrywki,
 - skalowanie: dobra dla 2, 3 i 4 graczy,
 - losowość: nawet dla taktyków,
 - mechanika: zachowana równowaga.
-
- rozgrywka: elementy zręcznościowe nie dla każdego,
 - powtarzalność: gra do okazjonalnego pogrania (jeśli uznajecie to za wadę),
 - wykonanie: trzeba ostrożnie składać modele, łatwo je bowiem uszkodzić poprzedniej wersji,

Steam Park

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4

Czas rozgrywki: 30-60 minut

Wiek: 10+

Cena: 159,95 zł



Ardeny 1944 vs. Ardeny 1944-45

Ardeny 1944 to jeden z bardziej znanych tytułów nieistniejącego już obecnie wydawnictwa Dragon. Przed laty proste zasady tej gry wielu wprowadziły w świat gier wojennych. Dla fanów II wojny światowej była to długo pozycja obowiązkowa, choć z czasem zdystansowały ją inne tytuły, bardziej złożone i oferujące bogatsze odwzorowanie historyczne. Kilka lat temu wydawnictwo Taktyka i Strategia wydało grę o niemalże identycznym tytule: **Ardeny 1944-45**. Stanowi ona tak naprawdę reedycję gry wydawnictwa Dragon. Co się zmieniło i jak wypada nowa odsłona gry w porównaniu z pierwowzorem? O tym postaram się napisać w niniejszej recenzji.

Pierwsze, co zwraca uwagę to tak naprawdę szata graficzna. Tutaj zmieniło się dużo. Nie ma siły, żeby było inaczej, ponieważ gra Dragona to rok 1990. Gra Taktyki i Strategii jest od niej o mniej więcej 15 lat młodsza. W chwili, gdy powstawała pierwsza z nich, komputery w Polsce dopiero raczkowały. Obecnie robienie grafiki z ich wykorzystaniem jest standardem. Dzięki temu ma ona szansę być lepsza i z wieloma rzeczami jest łatwiej. Stara gra wydawnictwa Dragon, z jej szarawymi kolorami, przywołać może na myśl skojarzenia z czasami PRL-u, jednak zamysł jak sądzę był taki, aby oddać zimową szarugę, która panowała podczas walk w Ardenach. W grze Taktyki i Strategii mamy

w porównaniu z tym dużo więcej kolorów. Minusem może być to, że niektóre elementy terenu zostały trochę nieudolnie wkomponowane w tło, co jest niestety widoczne.

Jeśli chodzi o żetony, również zmieniło się wiele. Obecna produkcja TiS opiera się już na żetonach sztancowanych, w poprzedniej trzeba było je sklejać i wycinać. W nowej wersji gry pokuszono się także o kolorowe obrazki żołnierzy, ale sprzęt pozostał taki sam – czarne sylwetki (a jeśli tło jest czarne to sylwetki mamy białe). Same ikonki żołnierzy także są w niektórych przypadkach niezbyt wyraźne. Co gorsza, na żetonach występują przesunięcia ikonki i współczynników - i to dość wyraźne, tzn. zdarza się, że pewne elementy lądują poza obrębem żetonu. Nie jestem w stanie stwierdzić, jak często się to zdarza, ale w moim egzemplarzu mam sporo takich przypadków.

Ilustracja na pudełku jest bliźniaczo podobna do tej z gry Dragona. Tam był czołg z żołnierzami biegnącymi obok niego na tle wybuchu, tu jest samobieżne działo pancerne i niemalże identyczny wybuch. To zestawienie obu okładek bardzo dobrze oddaje stosunek pomiędzy obydwoma grami. Niewątpliwie Taktyka i Strategia starała się nawiązać do gry Dragona i przyciągnąć tych, którzy dawniej grali

w **Ardeny 1944**. Niestety autor i zarazem wydawca gry, Wojciech Zalewski, mimo że jego gra stanowi tak naprawdę klona gry wydawnictwa Dragon, podpisał się w instrukcji jako wyłączny autor, nie wspominając nawet słowem o pierwotnym twórcy – Michale Rakowskim.

Przejdźmy do tego, co w grach najważniejsze, czyli do zasad lub – jak kto woli – mechaniki rozgrywki. W obu przypadkach mamy do czynienia z grami stworzonymi na planszy heksagonalnej i wykorzystującymi żetony. Przedstawiają one jednostki wojskowe w skali pułku (z możliwymi odchyleniami, tzn. z uwagi na specyfikę bitwy czasami mamy jednostki większe – brygady, czasami zaś mniejsze – bataliony). Zasadniczy mechanizm gry opiera się na aktywacji ogólnej, zwanej popularnie: „I go – You go”. Najpierw jedna strona rusza wszystkie swoje oddziały, a następnie rozstrzyga walki. Potem to samo czyni druga strona. Każdy etap gry podzielony jest więc na fazy ruchu i walki obu stron, do tego pomiędzy nimi występuje jeszcze faza budowy fortyfikacji polowych oraz na początku wspólnej dla obu graczy fazy zaopatrzenia. I to wszystko. W **Ardenach 1944** ten schemat był naprawdę prosty. W **Ardenach 1944-45** mamy w zasadzie to samo, tylko pojawiły się jeszcze dwie fazy ruchu strategicznego, po jednej dla każdej ze stron kon-

fliktu (mają one miejsce po walkach).

Kolejną cechą charakterystyczną obu wersji gry jest walka oparta o tabelkę i stosunek sił zmieniający za pomocą modyfikatorów. W obu grach straty wyrażono za pomocą poziomów siły, których każda jednostka ma dwa (jeden na awersie żetonu, drugi na rewersie, gdzie siła oddziału jest o połowę niższa). Wyjątek stanowią jednostki artylerii i sztaby. Zasadniczo efektem walki dla obrońcy jest jednak wycofanie się, zamiast którego może on pozostać w miejscu kosztem strat (jednak ta opcja wybierana jest tak naprawdę dopiero w ostateczności). Rozgrywka przebiega w ten sposób, że nacierający zmusza do wycofania oddziału obrońcy i wdzierają się coraz głębiej, ponosząc przy tych walkach straty, a obrońca w wyniku walki właściwie tylko się cofa. Tak przynajmniej było w pierwszej edycji. W wydaniu TiSowskim pozmieniano tabelę walki (w pierwotnej wersji rzucano jedną kostką, obecnie dwoma), pozmieniały się też oczywiście rezultaty. Pojawiły się straty obligatoryjne, a także dezorganizacja, będąca dodatkowym efektem walki.

O ile wprowadzenie w niektórych przypadkach możliwości poniesienia obligatoryjnych strat lub dezorganizacji można uznać za korzystną zmianę (w odniesieniu do dawnych **Arden 1944** wielu graczom nie podobało się to, że Amerykanie stale się cofają, nic nie tracąc), o tyle nowa tabela ma swoje minusy. Przede wszystkim efekty walki ułożone są bardzo chaotycznie. Czasami stosunek zmienia się znacznie, a rozkład wyników w tabeli jest taki, że jeśli chodzi o istotne elementy, prawie w ogóle nie różni się od sąsiednich kolumn - z kolei w innych przypadkach mamy gwałtowne skoki, spowodowane nie wiadomo czym.

Nowym rozwiązaniem z wydania TiSowskiego, które miało zmienić oblicze gry, są kolorowe gwiazdki, przyznane głównie oddziałom pancernym i przeciwpancernym. O ile dobrze pamiętam, **Ardeny 1944-45** to był ich początek (tzn. pierwsza gra, w której je zastosowano). Generalnie w porównaniu do dawniejszej wersji, autor starał się w ten sposób oddać właściwości tych jednostek, które wcześniej dostawały po prostu większą liczbę punktów siły. Teraz, z minimalną siłą i dumnie noszonymi gwiazdkami oraz wyodrębnione jako samodzielne jednostki, bataliony te są często dodatkiem do właściwej masy wojsk.

Niestety system gwiazdek, który miał być rewelacją nowej edycji gry, okazał się, najdelikatniej rzecz ujmując, problematyczny. Dla nowych graczy wzajemne zależności pomiędzy gwiazdkami są zawiłe i trudne do zrozumienia, co nie wynika z ich poziomu skomplikowania, ale z chaotycznej redakcji przepisów. Często prowadzą one do sytuacji dziwnych, wręcz absurdalnych, np. w walkach najlepszym rodzajem sprzętu pancernego po stronie niemieckiej są StuGi, a nie – jak by się mogło wydawać obecnym z historią – Tygrysy Królewskie. System ten był zresztą później kilkakrotnie zmieniany, jednak bez większych sukcesów. Moim zdaniem wszystko to przypomina „sąsiedni”, bardziej skomplikowany system Bitwy II wojny światowej, tylko że tamten opiera się na innej skali jednostek – batalionowej. Tutaj mamy system pułkowy, więc te rozwiązania nie do końca pasują. Poza tym pierwotna idea **Arden 1944** i systemu **Wielkie bitwy 1939-1945**, który później z nich wyewoluował, była taka, że miał on być prosty. Te przepisy idą zdecydowanie w przeciwnym kierunku.

W grze pojawiło się też trochę zasad, których nie było w pierwotnych **Ardenach 1944**, a które zaistniały później w grach tworzonych na bazie ich zasad (jak **Charków 1942**, **Bagration 1944** i wiele innych). Nie chciałbym się tutaj rozwodzić nad szczegółami, ale generalnie problem polega na tym, że „nie pasują” one do tej bitwy. Mamy więc np. wklejone do instrukcji zasady o... czołgach radzieckich. W jednym przykładzie w instrukcji jednostka amerykańskich „latających fortet” (bombowce B-17) utrudnia ruch... radzieckim T-26. Nie wiadomo, co zrobić z przepisami o sowieckich nawałach artyleryjskich. Czy Amerykanie też mogą takie nawały wykonywać? A Niemcy? Bo skoro Sowieci mogą, to niby czemu tamci by nie mogli? Z drugiej strony wiadomo, że historycznie Niemcy na tym etapie wojny takich działań raczej nie przeprowadzali. Mógłbym jeszcze podać dalsze przykłady. Jeśli autor usiłował stworzyć instrukcję systemową, to nigdzie nie jest to zaznaczone (a w innych grach tego samego autora i wydawcy owszem bywa). Wszystko to wygląda na pośpieszenie i bez większej refleksji powklejane z wcześniejszej wersji zasad któreś z gier (prawdopodobnie wydanego wcześniej **Stalingradu 1942-43** wykorzystującego zasadniczo te same reguły).

Nowym, dobrym rozwiązaniem w TiSowskiej wersji gry (jednym z niewielu) jest ruch strategiczny, jednak jego wykorzystanie jest w praktyce dość ograniczone. Niepotrzebne jest też moim zdaniem zmniejszenie ruchliwości wojsk wykorzystujących ten tryb ruchu o połowę. W grze brakuje niewątpliwie opcji pozwalającej na przebicie się przez siły przeciwnika i wykonanie blitzkriegu. Nie było tego jednak w ogóle także w pierwotnej wersji gry. Plus, już bez żadnych uwag krytycznych, jestem

w stanie dać za zasadę ograniczającą koncentrację oddziałów po drogach gruntowych. Podczas ofensywy w Ardenach Niemcy mieli z tym poważny kłopot. Szkoda, że dróg podlegających tej zasadzie jest na planszy gry niewiele. Z kolei po raz kolejny wadliwie rozwiązano zasady nawały artyleryjskiej. W grze działa to w ten sposób, że im więcej oddziałów na polu, tym łatwiej im się przed ostrzałem artylerii „obronić”. W rzeczywistości było na odwrót: im większa koncentracja wojsk – tym większe były straty.

Nie jestem tutaj w stanie omówić wszystkich wątków, przejdę więc do samej gry i jej oceny od strony historycznej. W porównaniu z poprzednim wydaniem zmieniona została nieco plansza i skład jednostek. Ogólnie dużo więcej jest na niej terenu pofałdowanego, a drogi są bardziej „powywijane”. To zmiany na plus. Z kolei można mieć uwagi do niektórych odległości i rozmieszczenia obiektów, ale nie ma miejsca, żeby to tutaj rozwijać. Wpływ na rozgrywkę jest taki, że w porównaniu z pierwszą wersją gry Niemcy mają mniejsze pole manewru, a Amerykanie więcej oparcia w terenie, głównie na krawędziach planszy, skąd mogą wyprowadzać kontrataki.

Jeśli chodzi o jednostki, najgorsze co autor nowego wydania gry zrobił to zmiany ruchliwości artylerii i piechoty niemieckiej oraz amerykańskiej. Uderzające jest to szczególnie w przypadku artylerii. Niemcy mają artylerię wyraźnie szybszą niż Amerykanie. W rzeczywistości było na odwrót: to amerykańska artyleria była w całości zmotoryzowana (w grze nie jest w ogóle), podczas gdy niemiecka wykorzystywała jeszcze w większości konie pociągowe. Podobnie wygląda to w przypadku piechoty.

Pod koniec wojny Niemcy mieli poważne problemy z zapewnieniem jej odpowiedniej liczby środków transportu. W starej edycji gry Amerykanie mieli w najgorszym razie taką samą ruchliwość jak Niemcy, co jeszcze było jakoś do zaakceptowania. Z kolei można dla porównania pokazać, jak ten aspekt operacji w Ardenach oddany został w grze wydawnictwa GMT Games **Ardenes 44** – tam artyleria niemiecka w ogóle ma problem, żeby się poruszać, ponieważ Niemcy mają ograniczoną liczbę ciężarówek i starcza ich na przemieszczenie tylko części jednostek, reszta zwykle po pierwszych atakach zostaje na tyłach. Myślę, że choć można mieć do tego rozwiązania zastrzeżenia, we właściwszy sposób oddaje ono ówczesne realia historyczne.

Podobnie jak z ruchliwością, autor nowego wydania kombinował z siłą jednostek. Tutaj również czasami napotkamy dziwne sytuacje, np. niektóre jednostki artylerii, typowo ofensywne (jak artyleria rakietowa), okazują się najlepsze w obronie, a w ataku niekoniecznie lepsze niż reszta artylerii. Najzabawniejsze są jednak występujące (co prawda w niewielkiej liczbie) jednostki „nieśmiertelne”, tzn. oddziały, które mają taką samą siłę po obu stronach żetonu, więc nie można zaznaczyć straty poziomu sprawności bojowej. Inny humorystyczny efekt występujący u Amerykanów to pułki piechoty, które wraz z ponoszeniem strat mają większą ruchliwość (po utracie poziomu sprawności bojowej mają więcej punktów ruchu). W pierwotnej wersji gry, mimo że nie była ona ani latami testowana, ani jej wydawca (Dragon) nie miał wcześniej żadnego większego doświadczenia w zakresie robienia gier planszowych, tego rodzaju błędów nie uświadczymy. Można dyskutować o niektórych parametrach starej wersji, ale raczej nie ma tam tego rodzaju

ewidentnych błędów, jak te wspomniane wyżej.

Jak się gra w **Ardeny 1944-45**? Mimo różnych mankamentów gra zachowała pierwotny klimat. Zarówno sam wybór tematu (tej konkretnej bitwy), jak i warunków zwycięstwa okazał się przed laty strzałem w dziesiątkę. Powiem nawet więcej: ta gra stworzyła pewien schemat dla wielu późniejszych rozszerzeń i scenariuszy ukazujących się w czasopiśmie Dragon, a później w Taktyce i Strategii. Generalnie chodzi o to, że mamy zarysowany pewien odległy cel, do którego jedna ze stron dąży i trwa wyścig z czasem oraz nadciągającymi posiłkami amerykańskimi. Obrońca musi się cofać, ale nie może tego robić zbyt pośpiesznie. Atakujący działa w warunkach blitzkriegu. Istotne jest posuwanie się cały czas naprzód, szukanie luk w ugrupowaniu przeciwnika, wchodzenie na jego tyły i próby przerwania linii obronnych zmuszające wroga oddziały do odwrotu na kolejne rubieże.

Dyskusyjna była i jest wśród graczy opcja zwycięstwa automatycznego (przekroczenie trzema jednostkami niemieckimi rzeki Mozy). Zaznaczę tutaj, że warunek ten został nieznacznie zmodyfikowany w porównaniu ze starą edycją. Może się zdarzyć przez przypadek, że Amerykanie czegoś nie dopatrzą i mamy po rozgrywce. Tak samo można zarzucić, że wymóg by była to niewielka liczba jednostek w rzeczywistości nie do końca oddaje realia operacji. W praktyce jednak warunki te się sprawdzają. I tak zazwyczaj Niemcom rzadko udaje się osiągnąć wymagany cel i grę rozstrzygają zwykłe warunki zwycięstwa. Groźba zwycięstwa automatycznego zmusza natomiast obrońców, by nie skupiali się jedynie na zabezpieczeniu dużymi siłami tych drugorzędnych celów, ale także pilnowali głównego

kierunku natarcia armii niemieckiej. Powoduje to konieczność rozkładania sił, i o tyle się sprawdza.

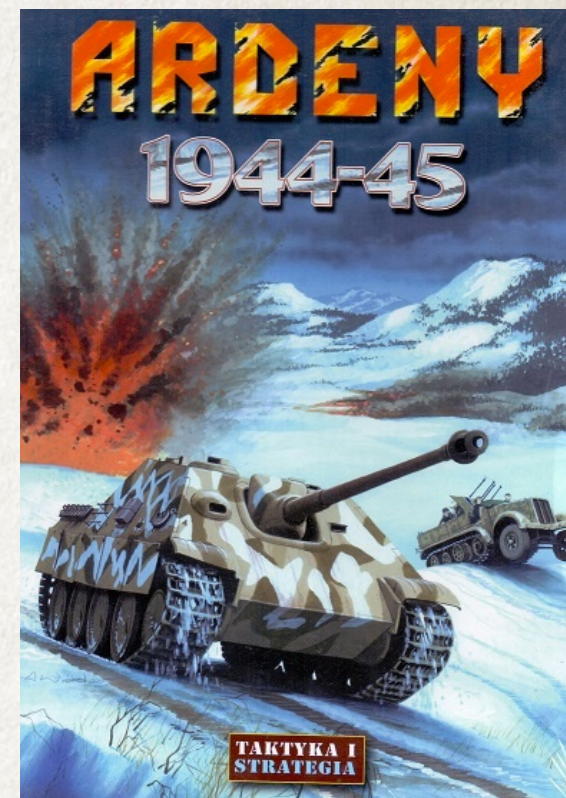
Podsumowując, stara wersja gry jest już dzisiaj przeszłością, choć nadal można ją kupić na rynku wtórnym i z powodzeniem wykorzystywać - tym bardziej, że nie różni się tak bardzo od nowszego wydania Taktyki i Strategii. Nowa edycja gry, mimo że ma teoretycznie lepszą grafikę, posiada szereg mankamentów. Głównie dotyczy to składu sił (w tym żetonów i tego, jak są zrobione od strony edytorskiej), parametrów jednostek i zasad. Produkt Taktyki i Strategii w założeniu miał być nowym otwarciem i czymś, co zachęci świeżych graczy do sięgnięcia po gry wojenne, a tym, którzy grali w **Ardeny 1944** Dragona, pozwoli po latach wrócić do hobby. Niestety, gra została przygotowana nie dbale. Szczęśliwie, jeśli chodzi o samą rozgrywkę, nowy wydawca nie był w stanie za dużo pozmieniać. Na szczęście pod względem czysto grywalnościowym **Ardenom 1944-45** udało się w większości zachować pierwotny charakter i dzięki temu gra nadal się broni.

(Ocena dotyczy nowej edycji gry, wydanej przez Taktykę i Strategię)

Ryszard „Raleen” Kita



- stosunkowo proste zasady,
 - ciekawa, dynamiczna rozgrywka,
 - dobrze dobrane warunki zwycięstwa,
 - wyrazisty temat historyczny.
-
- przesunięcia ikonki i współczynniki na żetonach,
 - przepisy bezmyślnie powklejane z innych gier systemu WB-95,
 - zasady o kolorowych gwiazdkach,
 - błędy historyczne i edytorskie dotyczące parametrów jednostek (szczególnie ruchliwości artylerii).



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

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl