

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

KRÓLESTWO W BUDOWIE

**W NUMERZE
RÓWNIEŻ:**

Carcassonne: Hrabia, Król i Rzeka
CV

DreadBall: Season 2

Firefly: The Game - Blue Sun

Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men

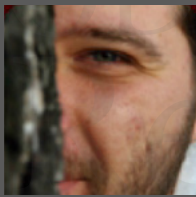
Osadnicy: Narodziny Imperium

Pentos

Valley of the Kings

oraz wiele innych...

 **REBEL**



OD Redakcji

Październik w planszówkowym świecie niepodzielnie należy do targów w Essen. Truizm, to prawda, jednak niezwykle ważny, ponieważ nic, co w tym wstępniaku bym napisał nie mogłoby nie odnosić się do SPIEL. A napisać zamierzam między innymi o osobie, która dołączyła do grona najlepszych światowych twórców gier, ale przeszło to w Polsce jakoś bez większego echa. Mowa oczywiście o Ignacym Trzewiczku, który Robinsonem Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie udowodnił, że doskonale wie, w jaki sposób tworzyć świetne gry. W tym roku do Essen zabrał ze sobą Osadników: Narodziny Imperium, o których możecie przeczytać w recenzji Tomka Sokoluka. Trzymamy mocno kciuki, aby gra odniosła jeszcze większy sukces niż na Gen Conie!

Polskie akcenty w Essen to oczywiście nie tylko Portal Games z Ignacym Trzewiczkiem na czele, ale także wiele innych wydawnictw – na przykład Fabryka Gier Historycznych, która Arką Zwierzaków udowodniła, że również osiągnęła niezwykle wysoki poziom projektowania gier. Nie można również zapomnieć o osobach, które na SPIEL pojechały prywatnie i powrócą do domów z torbami łupów.

Świetne jest jednak to, że doszliśmy do takiego etapu rozwoju hobby, iż nie tylko importujemy gry, ale również je eksportujemy. I całe szczęście, bo lepiej chyba być w świecie znanym ze świetnych planszówek, niż kilogramów – nawet najsmaczniejszych – jabłek.

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 85

Spis treści

2	Aktualności Czyli co nowego w świecie gier
6	TEMAT NUMERU: KRÓLESTWO W BUDOWIE 
9	Carcassonne: Hrabia, Król i Rzeka Promocja „cztery w jednym” – czy zawsze jest korzystna?
12	CV Wyturlaj sobie życiorys
15	DreadBall: Season 2 Dziewczyny i roboty
17	Firefly: The Game – Blue Sun Co kryje się za Błękitnym Słońcem?
21	Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men Supermutanci kontra Quarriors! – 0:1 do przerwy
23	Recenzja Osadnicy: Narodziny Imperium Little Big Imperium
27	Pentos Historia o zaklęciach parzących w palce
29	Valley of the Kings Budowanie talii podstawą bogatego grobowca
31	Kącik Gier Historycznych: Arsuf: Lionheart vs Saladin (Decision Games)

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Półrocznikowe zestawienie planszowych bestsellerów sklepu REBEL.pl praktycznie nie różni się od rankingu sprzed miesiąca. Mamy dwa powroty, kilka przesunięć o pojedyncze pozycje i zaledwie jedną nowość – imprezową grę Koncept wydaną niedawno nakładem Rebeli. Oczywiście, jak to co roku jesienią bywa – mamy w tej chwili ciszę przed burzą, nadchodząca lawina planszówkowych premier z pewnością bowiem zamiesza także w naszym rankingu bestsellerów.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

TARGI SPIEL W ESSEN

Październik to szczególnie miesiąc dla wszystkich związanych z planszówkowym hobby- wydawców, projektantów, dystrybutorów i oczywiście samych graczy. To właśnie w tym miesiącu każdego roku ma miejsce SPIEL – gigantyczne targi gier w niemieckim Essen. Również i w tym roku imprezie towarzyszy masa interesujących premier, także ze strony polskich wydawców. Już teraz możemy więc zapewnić, że na łamach kolejnych numerów Rebel Timesa nie zabraknie miejsca dla recenzji niektórych z esseńskich premier.



LEGENDARNA ARENA OD REBEL.PL

Nakładem wydawnictwa REBEL.pl ukaże się **Tash-Kalar: Legendarna Arena** – polska edycja ubiegłorocznego hitu Vlaady Chvátla. Tym razem mamy do czynienia z nieco mniej złożoną grą tego znanego i cenionego projektanta.

Tash-Kalar: Legendarna Arena to szybka i pomysłowa planszówka dla od dwóch do czterech osób, w której walcząc na tytułowej arenie, staramy się pozyskać uwagę publiczności i przychylność władcy. W grze występują trzy odmienne talie frakcji oraz talia potworów. Dodając naprzemiennie nowe elementy do areny, uczestnicy rywalizacji starają się tworzyć kombinacje pozwalające przywoływać legendarne postaci i specjalne efekty. Prostym regułom i szybkim partiom towarzyszą różne tryby oraz warianty rywalizacji. Premiera jeszcze w październiku.

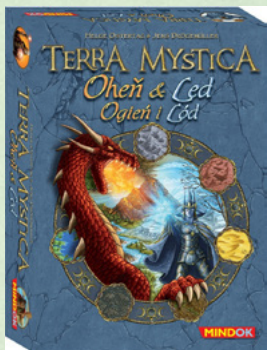


LISTA BESTSELLERÓW - PAŹDZIERNIK 2014

- 1 **Dobble (-)**
- 2 **Splendor (edycja polska) (-)**
- 3 **Jungle Speed (edycja polska) (P)**
- 4 **Story Cubes (-)**
- 5 **Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (-)**
- 6 **Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) (P)**
- 7 **Munchkin - Edycja 2013 (-1)**
- 8 **Potwory do Szafy (-1)**
- 9 **Fasolki (Bohnanza) (-1)**
- 10 **List Miłosny (-1)**
- 11 **Carcassonne (edycja polska) (-1)**
- 12 **7 Cudów Świata (-1)**
- 13 **Slavika: Równonoc (Equinox) (-1)**
- 14 **Takie Życie! (-)**
- 15 **Talisman: Magia i Miecz (-)**
- 16 **Koncept (N)**
- 17 **Small World (edycja polska) (-1)**
- 18 **Arkana Miłości (-1)**
- 19 **Arkana Miłości Edycja Premium (-1)**
- 20 **Rój - dodatek Stonoga (The Pillbug) (-1)**

N - nowość, P - powrót

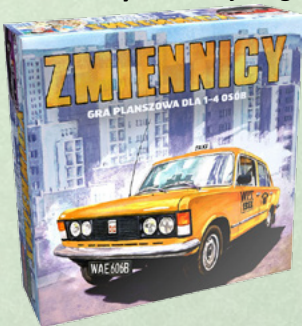
DODATEK DO TERRA MYSTICA



Dobra wiadomość dla fanów świetnej planszowej strategii **Terra Mystica**. Wydawnictwo Bard odpowiedzialne za polską edycję tejże gry, niebawem rozszerzy swoją ofertę o dodatek **Terra Mystica: Ogień i Lód**. Dzięki niemu nasze rozgrywki wzbogacone zostaną między innymi o aż sześć nowych, niezwykłych ras, dodatkową planszę i trzydzieści nowych żetonów terenu. Premiera dodatku przewidziana jest na początek listopada.

NADCHODZĄ ZMIENNICZY

Zmiennicy to kolejna gra planszowa warszawskiego wydawnictwa Inte-Gra, które chętnie sięga do tematyki popularnych seriali telewizyjnych. Tym razem gracze wcielą się w role taksówkarzy Warszawskiego Przedsiębiorstwa Taksówkowego (WPT) i doświadczą związanych z tym absurdów charakterystycznych dla minionej epoki. Urzędnicy, zwykli obywatele, dewizowcy, podejrzane typy i klienci „pod gazem” powinni wsiąść do wszystkich taksówek jeszcze przed końcem października.



STRIFE OD CUBE

Wydawnictwo Cube dało się poznać przede wszystkim jako solidny wydawca polskiej edycji linii produktów do karcianki **Summoner Wars**. Najnowsza premiera Cube to także gra karciana dla dwóch osób, która już w chwili zapowiedzi spotkała się ze sporym zainteresowaniem, a to za sprawą rewelacyjnych ilustracji. **Strife** opowiada o walce Nieskończonych, potężnych bytów w niezwykłym i ogarniętym wojną świecie Aerimu. Grę cechują proste reguły, zapewniające jednak spory repertuar taktycznych możliwości oraz niewielka rola losowego czynnika. W chwili, gdy czytacie te słowa, gra powinna być już dostępna w sprzedaży.



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. Pod koniec października eliminacje odbędą się w Łodzi, Bytomiu, Gdyni, Poznaniu, Warszawie, Sosnowcu i Braniewie.

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



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:



KRÓLESTWO W BUDOWIE

Układanie królestw
na punkty

Donald X. Vaccarino zyskał sławę jako projektant gier przede wszystkim za sprawą wydanej w 2008 roku karcianki Dominion, która zainaugurowała fenomenalną wydawniczą serię. Można tę grę kochać lub nienawidzić, ale nie sposób odmówić jej świetnego połączenia prostoty reguł z dużą odmiennością rozgrywek.

Dominion urzekł mnie przed laty właśnie tym, że tłumaczyłem nowym graczom reguły w dosłownie kilka minut, po czym następowała długa seria emocjonujących partii, z których każda była zupełnie inna. Piszę o tym dlatego, że wydana trzy lata później gra **Kingdom Builder** (także stworzona przez Vaccarino) posiadała bardzo podobne cechy- mimo że była planszówką mechanicznie mająca znikomy związek z serią deck-buildingowych karcianek i jej licznych naśladowczyń. Również i tym razem bardzo proste reguły i przemysłana mechanika gwarantowały duże zróżnicowanie rozgrywek i okazały się kluczem do sukcesu przypięczonego prestiżowym wyróżnieniem Spiel des Jahres w 2012 roku (nagrodę tą trzy lata wcześniej otrzymał Dominion).

Ostatnio nadarzyła się dobra okazja, aby przypomnieć sobie o tej grze. Za sprawą wydawnictwa REBEL.pl, ukazała się bowiem polska edycja **Kingdom Buildera**. W naszym rodzimym języku przyjęto tytuł Królestwo w Budowie.

Jakość wydania nie budzi zastrzeżeń: w solidnym i ładnie zilustrowanym pudełku znajdziemy osiem dużych modułów planszy, talię kart, 160 drewnianych znaczników w czterech kolorach oraz garść tekturowych płytek i żetonów. Gra prezentuje się bardzo ładnie, wszystkie elementy są praktyczne, wytrzymałe i cieszą oko. Instrukcja jest zaś dość krótka i dobrze napisana.

Jak nietrudno wywnioskować po tytule, gra opowiada o budowie królestw. Rozgrywka toczy się na planszy pokrytej siatką heksagonalnych pól, na których każdy z graczy umieszcza drewniane domki w swo-

im kolorze, oznaczając w ten sposób kolejne ziemie swojego rozrastającego się królestwa. Każde pole planszy prezentuje jeden z kilku rodzajów terenu. Rozgrywka polega na tym, że każdy gracz w swojej turze ciągnie jedną kartę z wierzchu stosu, na której to karcie widnieje jeden z rodzajów terenu. Właśnie na takich polach musi umieścić kilka swoich domków, w miarę możliwości w sąsiedztwie wcześniej postawionych (zazwyczaj dostawiamy trzy domki, w niektórych sytuacjach więcej). Oprócz tego w kilku miejscach na planszy znajdują się pola specjalne – postawienie osad w ich sąsiedztwie daje nam różnego rodzaju przywileje pozwalające naginać reguły podstawowe, a co za tym idzie rozbudowywać nasze królestwo w kolejnych turach w sposób bardziej efektywny. Jak więc widać, założenia rozgrywki są banalnie proste: losujemy karty i ustawiamy kolejne znaczniki osad, rozszerzając w ten sposób swoje włości. Inni gracze robią to samo, za bardzo sobie nie przeszkadzając, ponieważ uwagę poświęca się tu bardziej rozszerzaniu własnego dorobku punktowego, a nie próbom blokowania rywali.

Jak wspomniałem na wstępie, siłą gry oprócz prostych reguł jest duża odmienność poszczególnych partii. Wpływ na to mają dwa elementy: modułarna plansza oraz losowane warunki zdobywania punktów. Rozgrywka toczy się na planszy złożonej z czterech modułów, podczas gdy w zestawie mamy osiem dwustronnych, tak więc kraina, na której toczony będzie zmagania przybierała będzie bardzo odmienny wygląd. Kombinacji jest tu naprawdę sporo. To jednak nie wszystko, w każdej rozgrywce obowiązują bowiem inne warunki zdobywania punktów. Oprócz tego, że zawsze dostajemy punkty za sąsiedztwo z oznaczonymi na planszy miastami, na początku gry

losuje się też trzy karty (spośród dziesięciu), które określają dodatkowe warunki zwiększania punktowego dorobku. Sprawia to, że sposób rozbudowy królestw w poszczególnych partiach znacząco się od siebie różni, ponieważ premie punktowe dostajemy za inny układ osad na planszy. Czasem staramy się o jak najdłuższe poziome linie ułożone z naszych domków, innym razem zależy nam na sąsiedztwie z jakimś typem pól, a jeszcze innym kluczem na drodze do zwycięstwa jest po prostu wielkość naszego królestwa, a co za tym idzie dążymy do maksymalnego korzystania z możliwości stawiania dodatkowych znaczników.



Rozgrywka w **Królestwo w budowie** jest szybka, emocjonująca i wciągająca. Nie trzeba tu pamiętać rozmaitych regulek i wyjątków od podstawowych zasad, całość jest naprawdę prosta i klarowna, a jednocześnie nie brakuje okazji do popracowania szarymi komórkami. Odmienność rozgrywek i elegancja zaproponowanej tu mechaniki sprawia, że dobrze się przy tej grze bawią doświadczeni gracze, a jednocześnie prostota reguł czyni **Królestwo w budowie** świetną propozycją dla początkujących. Gra sprawdziła mi się także jako planszówka familijna.

Zastrzeżenie mam w sumie jedno - dla jednych bardzo istotne, dla innych bez znaczenia. Podobnie jak w przypadku **Dominiona**, tak i tutaj podczas rozgrywki niewiele jest interakcji pomiędzy graczami. To dość tradycyjny wyścig po punkty, w którym każdy jest skupiony na własnym, optymalnym rozstawianiu osad i raczej nieczęsto zaprzęta sobie głowę tym, aby komuś z rywali poprzekadzać. Niektórzy to w grach lubią, dla innych jest to cecha dyskwalifikująca produkt – warto więc o tym pamiętać. Po części wynika z tego także atut, jakim niewątpliwie jest dobre skalowanie, tak samo bowiem przyjemnie gra się w **Królestwo w budowie** w cztery, trzy, jak i dwie osoby. Ta gra w swojej klasie jest naprawdę fajną i godną uwagi pozycją. Działa nienagannie, opanowuje się ją błyskawicznie i chętnie się do niej powraca, a przyjemność płynącą z rozgrywki potęguje dodatkowo ładne wydanie.

Królestwo w budowie

Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawislak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 149,95 złotych

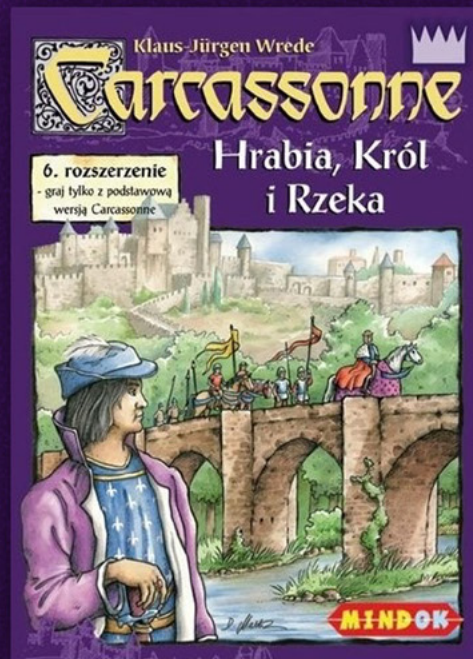


- solidnie i ładnie wydana,
- prosta i nienagannie działająca mechanika,
- duża odmienność rozgrywek,
- sprawdzi się w grupach o zróżnicowanym wieku i doświadczeniu.



- mało interakcji.





Promocja „cztery w jednym” – czy zawsze jest korzystna?

Seria Carcassonne to w tej chwili około 70 różnych edycji, wersji alternatywnych, limitowanych, demonstracyjnych i tym podobnych, a także dodatków oraz mini-dodatków. Szczególnie te ostatnie są bardzo charakterystyczne dla omawianej linii wydawniczej. Rozszerzenia do Carcassonne zawierające tylko kilka kafelków i/lub nowych pionków pojawiają się dość często przy różnych okazjach, takich jak choćby targi w Essen. W niektórych przypadkach są to gadżety promocyjne o dość ograniczonym zasięgu, dostępne jednorazowo i potem już nigdy nie wznawiane. Jednak sporo z nich wydawanych jest również później w zestawach, stając się tym samym komponentami pełnoprawnych „dużych” dodatków. Tak jest w przypadku szóstego rozszerzenia do polskiej edycji gry, zatytułowanego Carcassonne: Hrabia, Król i Rzeka, które składa się z aż czterech niezależnych od siebie, choć możliwych do łączenia mini-dodatków. W niniejszym tekście przyjrzymy się bliżej każdemu z nich.

Zacznijmy jednak od tradycyjnych kilku słów na temat jakości wykonania dodatku. Dość wytrzymałe pudełko oprawą graficzną koresponduje z innymi produktami z serii, podobnie jak elementy, które znajdziemy w jego środku: 36 nowych płytek i jeden drewniany pionek. Ten ostatni wykonany jest naprawdę ładnie, za to kafelki mają bardzo poważną wadę. Kolor rewersów nowych płytek terenu nieznacznie różni się od koloru rewersów wersji podstawowej i wcześniejszych rozszerzeń. To oznacza, że o ile nie dysponujemy materiałowym woreczkiem z **Kupców i Budowniczych** lub jakimś innym nieprzezroczystym pojemnikiem na kafelki, od razu widzieć będziemy, który z losowanych żetonów pochodzi z „podstawki”, a który z dodatku. W przypadku rozgrywki czysto familijnej, w gronie nastawionym raczej na wspólną zabawę niż zwycięstwo, pewnie nie będzie to wielki kłopot, ale już gracze usposobieni bardziej rywalizacyjnie będą mogli bez żadnego problemu wykorzystać tę wiedzę na swoją korzyść. Oczywiście nie zakładam, że wszyscy będą od razu oszukiwać, nie losując, a wybierając swoje płytki, jednak samo dopuszczenie takiej możliwości jest już dużym błędem ze strony wydawcy. Niestety wolna od wad nie jest też instrukcja dodatku. Znajdziemy w niej kilka błędów edytorskich oraz nie do końca klarownie wyjaśnionych zasad pozostawiających pole do własnej interpretacji. Rzućmy jednak okiem na poszczególne przedstawione w niej mini-dodatki.

Król i baron rabusiów

Pierwsze z zaprezentowanych rozszerzeń, wprowadzone na rynek jako osobny produkt w 2004 roku, zawiera 7 nowych płytek, z których 5 to kafelki terenu. Szczególnie jeden z nich jest bardzo ciekawy – zawiera zachodzące na siebie dwa osobne segmenty miasta, pozwalając na wznoszenie skomplikowanych i oryginalnych konstrukcji. Aż szkoda, że jest tylko jeden. Z kolei dwa żetony, które nie stają się nigdy elementami planszy, to tytułowi Król i Baron rabusiów. Płytką Króla wędruje do pierwszego gracza, który ukończy budowę miasta, a potem przejmowana jest przez każdego, kto wzniesie miasto większe niż aktualny Król. Gracz mogący się pochwalić najbardziej okazałym miastem w całej grze na jej końcu dostanie dodatkowo 1 punkt za każde ukończone miasto na planszy, niezależnie od tego, przez kogo jest ono kontrolowane. Baron rabusiów działa analogicznie, ale jego zdolność dotyczy traktów. Obie te płytki często zmieniają właścicieli, dają bonus na koniec gry, a także pozwalają trochę sprofilować swoją taktykę. W zależności od liczby ukończonych miast i traktów, potrafią zapewnić kilkanaście lub nawet więcej dodatkowych punktów. Pomimo niewielkiej liczby elementów w dodatku, mini-rozszerzenie Król i baron rabusiów wnosi do rozgrywki pewien powiew świeżości i jest na pewno jedną z wartościowszych rzeczy, które znajdziemy w pudełku.

Heretyk i siedziba kultu

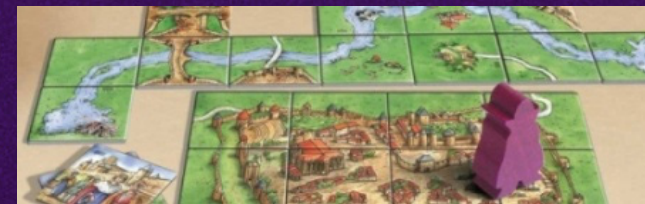
To rozszerzenie to zaledwie 5 nowych kafelków przedstawiających mroczną stronę Carcassonne – siedziby kultu heretyków. Punktują one dokładnie tak samo jak klasztory z wersji podstawowej, mają

jednak ciekawe dodatkowe zasady – nie mogą zostać wzniesione w sąsiedztwie dwóch lub więcej klasztorów (i odwrotnie, klasztor nie może sąsiadować z więcej niż jedną siedzibą kultu heretyków). Gdy jednak dochodzi do sytuacji, że klasztor z mnichem któregoś gracza sąsiaduje z dokładnie jedną siedzibą kultu, na której stoi heretyk przeciwnika, muszą oni rzucić sobie wyzwanie. Ten, kto pierwszy ukończy swój budynek według standardowych zasad gry, otrzymuje 9 punktów, oponent zaś zostaje z niczym i zabiera swój pionek z planszy do rezerw. To rozwiązanie w istotny sposób zwiększa interakcję między graczami i czyni rozgrywkę bardziej konfrontacyjną, szczególnie przy większej liczbie uczestników – im na planszy gęściej od pionków, tym więcej emocji.

Hrabia Carcassonne

Kolejny mini-dodatek wprowadza aż 12 nowych płytek, jednak wszystkie one muszą znaleźć się na stole przed rozpoczęciem rozgrywki. Kafelki te przedstawiają miasto Carcassonne podzielone na cztery dzielnice, po których krąży Hrabia, reprezentowany przez duży fioletowy pionek. Za każdym razem, gdy gracz tak dostawi wyciągniętą przez siebie płytkę, że punkty za nią otrzyma tylko przeciwnik, a nie on sam, ma prawo do położenia swojego wolnego pionka na jednej z dzielnic miasta i przesunięcia Hrabiego. Posiadając zaś swoich podwładnych na terenie Carcassonne, możemy w momencie punktowania przenieść ich z powrotem na zasadniczą część planszy, przejmując w ten sposób niekontrolowane przez nikogo miejsce, doprowadzając do remisu lub nawet w ostatniej chwili zdobywając przewagę w danym mieście czy na trakcie obstawionym przez przeciwnika. Pamiętać jednak należy, że każda z dzielnic

odpowiada tylko jednemu typowi budowli (przykładowo pionka z katedry nie możemy umieścić na trakcie czy gospodarstwie, a jedynie w klasztorze), zaś Hrabia znajdujący się w danej dzielnicy blokuje możliwość skorzystania z niej. Przyznam szczerze, że w teorii to rozszerzenie prezentuje się najsmakowiciej ze wszystkich mini-dodatków składających się na Hrabiego, Króla i Rzekę. Praktyka jednak boleśnie to weryfikuje – zasady, które bardzo fajnie brzmią zapisane w instrukcji, zupełnie nie sprawdzają się podczas rozgrywki i są przez większość uczestników po prostu ignorowane. Umiejętne wykorzystanie pół miasta Carcassonne i pionka Hrabiego nie jest absolutnie konieczne do zwycięstwa, ani nawet nie zbliża do niego w szczególnie wydatny sposób. Dodatkowo przenoszenie do Carcassonne swoich podwładnych w większości przypadków jest zwyczajnie nieoptyczne – znacznie lepiej mieć o jeden pionek więcej w rezerwie i wykorzystać go do własnych celów, niż trzymać go przez pół gry w „zamrożeniu”, aby w jednej czy dwóch sytuacjach uniemożliwić zdobycie punktów przeciwnikowi. Może się oczywiście zdarzyć, że takie zagranie trochę zamiesza na torze punktacji, jest to jednak niezwykle rzadki przypadek. Szkoda, że tak ciekawie pomyślany mechanizm okazuje się tak mało grywalny i po prostu nieatrakcyjny, bo samo jego założenie jest naprawdę dobre.



Rzeka II

Kontynuacja rozszerzenia pod tytułem **Rzeka**, pierwotnie wydanego w 2001 roku, to znów 12 płytek terenu, układanych na stole przed grą, wokół których uczestnicy rozbudowują później planszę według standardowych zasad. W związku z faktem, że oba mini-dodatki modyfikują etap przygotowania do rozgrywki, Rzeka II nie można łączyć z Hrabią Carcassonne. Poza zmianą w startowym układzie planszy i wprowadzeniem trzech żetonów specjalnych, dedykowanych grze z wcześniej wydanymi „dużymi” rozszerzeniami: **Karczmy i Katedry**, **Kupcy i Budowniczości** oraz **Księżniczka i Smok**, **Rzeka II** nie wnosi do rozgrywki wiele więcej i jest niestety w mojej opinii najslabszym z czterech mini-dodatków dostępnych w pudełku.

Podsumowanie

Hrabia, Król i Rzeka to zbiór dodatków nierównych, gdzie obok naprawdę ciekawych rozwiązań znacznie urozmaicających zabawę, znajdziemy mało grywalne elementy o zmarnowanym potencjale. Do wystawienia mu dobrej oceny nie zachęca też istotna wpadka produkcyjna, związana z rewersami płytek. Podsumowując najkrócej – jeśli zagraliście już w kilka dodatków, a partii **Carcassonne** wciąż wam mało, możecie zaopatrzyć się w to rozszerzenie i wykorzystać przynajmniej część dostępnych w nim wariantów. Jeśli zaś dysponujecie tylko wersją podstawową, a ciekawi was jak można rozbudować tę świetną grę, aby dawała jeszcze więcej frajdy – to na pewno nie powinien być wasz pierwszy zakup do kolekcji. Istnieje przynajmniej kilka dodatków do Carcassonne stojących na dużo wyższym poziomie i to po nie warto sięgnąć najpierw.

Carcassonne: Hrabia, Król i Rzeka

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 45,95 złotych



- dodatki Król i baron rabusiów oraz Heretyk i siedziba kultu.



- dodatki Hrabia Carcassonne i Rzeka II,
- kolor rewersów żetonów terenu inny niż w „podstawce”,
- instrukcja.



Wyturlaj sobie życiorys



Każdy, kto chociaż trochę interesuje się grami planszowymi z pewnością zauważył, jak ogromna jest różnorodność podejmowanych przez nie tematów. W obrębie rozmaitych, mniej lub bardziej złożonych gatunków gier znajdziemy tematyki od bardzo poważnych po zupełnie błahę. W zależności od preferencji, bądź chwilowego kaprysu, możemy sięgnąć po grę opowiadającą o gigantycznym konflikcie decydującym o losach świata lub próbie powstrzymania jakiejś globalnej katastrofy, jak i o pieczeniu pizzy albo sprzedawaniu warzyw. Na niemalże każdy temat jakaś planszówka już powstała, albo może powstać w przyszłości. Czemu o tym piszę? Przedmiotem niniejszej recenzji jest bowiem gra rodzinna, której oryginalności podejmowanej tematyki z całą pewnością nie można odmówić.

Tytuł wiele zdradza, ale jednocześnie może nieco mylić. **CV** to nie tyle gra o pisaniu własnego życiorysu, co o drodze przez życie, której towarzyszą sukcesy i porażki oraz gromadzenie doświadczeń i osiągnięć. Od dzieciństwa, poprzez młodzieńcze lata i ścieżkę kariery zawodowej w dorosłym życiu, aż po lata spokojnej starości – podczas rozgrywki staramy się przez każdy z etapów przejść jak najlepiej, aby w ostatecznym rozrachunku mieć za sobą życie w dostatku, zdrowiu, jak również poczucie spełnienia na polu zawodowym i osobistym. Taka jest idea **CV**, pozostaje zatem przekonać się, jak ten całkiem fajny pomysł został zrealizowany.

Gra została świetnie wydana: jest kolorowa, sympatycznie zilustrowana, a jakość wszystkich komponentów nie budzi zastrzeżeń. Wewnątrz solidnego pudełka (o nieco przesadzonej kubatorze, biorąc pod uwagę liczbę elementów zestawu) znajdziemy solidną, plastikową wypraskę, dzięki której łatwo zachować porządek. Na komponenty **CV** składa się talia osiemdziesięciu siedmiu kart, niewielka, ale solidnie wykonana plansza, siedem specjalnych kostek oraz czterdzieści dziewięć żetonów. Całość uzupełnia instrukcja oraz notesik i ołówki – pomocne przy podliczaniu punktacji na koniec gry; nie tyle rzecz niezbędna do rozgrywki, co sympatyczny gadżet.

Na wszystkich elementach zestawu w różnych miejscach pojawiają się proste, okrągłe ikonki. Są one widoczne na tekturowych żetonach, planszy, ściankach kostek i w różnych miejscach na kartach. **CV** to gra

symboli, cała rozgrywka jest o nie oparta, nie licząc zaś tytułów na kartach, próżno szukać tu dodatkowych tekstów. Mimo iż mamy tu planszę i spory zestaw kart oraz żetonów, grę najtrafniej sklasyfikować jako kościaną, cała mechanika rozgrywki toczy się bowiem wokół serii rzutów wspomnianymi siedmioma kostkami i zbieraniu odpowiednich zestawów symboli. Wyjaśnia to na dosłownie kilku stronach instrukcja, której lektura nieco psuje ogólne, świetne pierwsze wrażenie, jakie mamy po otwarciu pudełka.

Reguły gry są dość proste, ale instrukcja jest niestety dość chaotycznie napisana i w pierwszej chwili niektóre przepisy wydają się być nieco bardziej zagmatwane niż są w istocie. Mechaniczne tryby **CV** nie są niczym nowatorskim, aczkolwiek trudno uznać to za mankament, skoro zaproponowany miks sprawdzonych rozwiązań działa tu sprawnie i bez zgrzytów. Całkiem zgrabnie z mechaniką związany jest także sam temat: elementy budowanego przez nas życiorysu stanowią karty, które podzielono na okres dzieciństwa, młodości, dojrzałości oraz starości. Uzupełnienie stanowią karty celów, o których za chwilę.



Gra polega na zbieraniu kart z kolejnych okresów naszego życia, które na koniec zabawy ułożą się w naszą historię, opisując dokonania i doświadczenia. Rozgrywkę stanowi sekwencja tur, w których mamy na planszy kilka odkrytych kart do pozyskania. Każda z nich ma koszt zakupu wyrażony w postaci kilku symboli, które musimy zebrać, wykonując serię rzutów kostkami, dodając ewentualnie symbole ze zdobytych wcześniej żetonów i już posiadanych kart. Zdobyte karty mogą nam dawać różnego typu przywileje w kolejnych turach, jak również punkty zwycięstwa na koniec gry. Korzyści z posiadanych kart są jednak ograniczone – tylko niektóre pozostają aktywne, przesłaniając inne. Rządzi tym wszystkim kilka prostych reguł, które opanowuje się niezwykle szybko już przy pierwszej rozgrywce.

Gdy gracze „przewędrują” przez talie kolejnych etapów życia, stając się posiadaczami części z kart, które pojawiły się na planszy, następuje podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy. Przyznam, że osobiście wolę, gdy rezultat rywalizacji znany jest natychmiast, w chwili zakończenia partii, podczas gdy **CV** należy do tych gier, w których na koniec mamy wielkie liczenie, po którym wyłoniony zwycięzca niekiedy sam jest lekko zaskoczony swoim sukcesem. Nie zmienia to jednak faktu, że sposób gromadzenia punktów jest bardzo fajnie przemyślany: za zdobyte karty związane ze zdrowiem, wiedzą i życiem osobistym dostaniemy tym więcej punktów, im więcej tychże kart zdołaliśmy zebrać (przy czym lepiej premiowana jest duża liczba kart w jednej z dziedzin, niż równomierny rozkład we wszystkich). Za to punkty z kart związanych z majątkiem zależą już od wartości widniejącej na tychże kartach – tutaj nie ilość, a jakość się liczy. Nasz ostateczny wynik uzupełniają wspomniane wcześniej karty celów: każdy z graczy na początku gry dostaje jedną taką kartę (i trzyma ją w tajemnicy przed rywalami), oprócz tego kilka kart celu umieszcza się na planszy

– opisane na nich warunki zdobywania punktów są publiczne i korzystają z nich wszyscy.

Rozgrzywka w **CV** przebiega dość sprawnie, chociaż wiele tu zależy od graczy, bowiem zbieranie symboli z kostek, uzupełnianie ich żetonami i dopasowywanie do dostępnych kart może trochę płynność gry zaciąć. Ma to miejsce szczególnie w sytuacji, gdy mało zdecydowany gracz może dopasować symbole na kilka sposobów, a wskazanie najlepszej z możliwych do pozyskania kart nie jest oczywiste. Nie ma jednak powodu do szukania dziury w całym i uczciwie trzeba **CV** pochwalić za to, że zostało dobrze przemyślane i opracowane naprawdę solidnie. Powody do narzekań znajdą zwolennicy dużej interakcji i nienaganego balansu. Same kostki, wiadomo że potrafią być kapryśne (to jest urok gier z kostkami), nieco bardziej frustrujące mogą się natomiast okazać karty celów, bowiem zdarzają się tutaj spore dysproporcje, a co za tym idzie niejednokrotnie zdarzą nam się rozgrywki, w których jednemu z graczy dużo łatwiej punktować niż innym. Osobiście nie dramatyzowałbym z tego powodu, jedynie to sygnalizuję, mi bowiem nierówne karty celów wrażenia z rozgrywek **CV** nie były w stanie popsuć. Skoro już o kartach celów mowa, to w moim odczuciu nie do końca spełniają swoją rolę cele publiczne, jako element mający różnicować poszczególne rozgrywki. Owszem, na początku inaczej wylosowane karty celów publicznych sprawiają, że kolejne gry różnią się od siebie dość istotnie, ale działa to dość krótko. Częste i regularnie wracanie do tej gry może uczynić ją nużącą, bowiem jest dość powtarzalna i odmienne cele publiczne nie są w stanie tego na dłuższą metę zmienić. Z tego względu przyjemniej się do **CV** wraca raz na jakiś czas, pomiędzy innymi tytułami. Inna sprawa, że trwają już prace nad dodatkiem do tej gry, który niewykluczone, że pozytywnie wpłynie na odmienność rozgrywek. Ale o tym jeszcze z pewnością będzie okazja napisać.

CV to pierwszy tytuł w ofercie wydawnictwa Granna należący do linii Granna Expert, czyli gier z założenia bardziej złożonych i wymagających od innych tytułów z oferty tego wydawcy. O ile samą grę uważam za produkt zdecydowanie godny uwagi, o tyle zainaugurowanie nią serii Expert wydaje mi się dość dyskusyjne. **CV** to z pewnością produkt bardziej złożony i wymagający niż na przykład Potwory do szafy albo Dobre i złe duchy, niemniej wciąż pozostaje lekką, sympatyczną grą familijną – świetnie wydaną, przemyślaną i działającą bez zarzutu, ale relatywnie mało skomplikowaną.

CV

Zrecenzował: Marcin „Ajfel” Zawiślak

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 89,95 złotych

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza do recenzji.



- Ładnie i solidnie wydana,
- Oryginalny pomysł,
- Proste, grywalne reguły.



- Dość powtarzalna rozgrywka,
- Nierówne karty celów,
- Trochę chaotyczna instrukcja.



H.P. Lovecraft KINGSPOORT festival

SZALONA GRA PLANSZOWA STWORZONA W HOŁDZIE
NIEPOWTARZALNYM OPOWIADANIOM MISTRZA GROZY.



Jako guru jednego z mrocznych kultów, musisz zdominować miasto. Będziesz miał okazje przywołać kosmiczne kreatury oraz Przedwiecznych Bogów, aby otrzymać ich "dary". Tym razem, to właśnie Ty jesteś czarnym charakterem.

Bo po co wybierać mniejsze zło?

www.blackmonk.pl



DREADBALL™ SEASON TWO



DZIEWCZYNINY I ROBOTY

W ubiegłym roku, na łamach 69 numeru Rebel Timesa, miałem przyjemność recenzować grę planszową DreadBall opowiadającą o niezwykle brutalnej, a przy tym najpopularniejszej w futurystycznym uniwersum Warpath dyscyplinie sportu. Wspominałem wówczas niejednokrotnie o wyraźnej inspiracji klasycznym Blood Bowlem i o tym, na ile oryginalny oraz godny uwagi jest nowy projekt na tle przeboju sprzed lat.

DreadBall urzekł mnie elegancją mechaniki i zgrabnym połączeniem sprawdzonych pomysłów z zupełnie nowymi rozwiązaniami. Bez zarzutu okazały się także reguły rozgrywek ligowych. We wspomnianej recenzji zaznaczałem, że gra robi świetne wrażenie, ale do pełni sukcesu potrzebny jest jej rozwój: pojawienie się nowych drużyn i dodatkowych reguł. To absolutnie niezbędny warunek do tego, aby DreadBall był w stanie zdetronizować legendarnego Blood Bowla, którego reguły ewoluowały przez przeszło dwie dekady.

Dzisiaj już wiemy, że wydawca gry stanął na wysokości zadania i kolejnymi falami ukazała się obfita porcja dodatków. W tym tekście uwagę poświęcę pierwszej fali rozszerzeń, bo takim mianem określić można DreadBall: Season 2, na który składa się podręcznik z nowymi regułami oraz szereg zestawów z dodatkowymi figurkami do gry.

Liczący sześćdziesiąt cztery strony podręcznik wydano identycznie, jak książkę z podstawowymi regułami gry: miękka okładka, gruby kredowy papier, całość w kolorze. Ogólnie rzecz ujmując, jedyne do czego można się tu przyczepić, to ilość materiału w stosunku do ceny, co by bowiem nie mówić mamy tu do czynienia z dość niewielką broszurą, która nie jest jakością szczególnie napakowaną treścią. Całość czyta się przyjemnie i bardzo szybko, chciałoby się jednak trochę więcej. W pierwszej kolejności poznajemy dwa nowe elementy, które można wprowadzić do rozgrywek, czyli trenerów pomocniczych oraz cheerleaderki. Jak pamiętamy z podstawowych reguł, doping dla drużyny ma często znaczący wpływ na jej poczynania na boisku. Wprowadzenie cheerleaderek potrafi te efekty z wielokrotności. W tym celu musimy naszą drużynę uzupełnić o kilka modeli cheerleaderek, które umieszcza się obok boiska, na torze punktacji. Ich reguły są bardzo proste, jednocześnie stanowią one całkiem fajne urozmaicenie rywalizacji.

Reguły asystentów trenera są nieco bardziej złożone, ale zamysł jest podobny: tak jak na zawodników i cheerleaderki, tak i na trenerów możemy poświęcić posiadane kredyty celem uzyskania pewnych przywilejów podczas meczu (w odróżnieniu od cheerleaderek, obecność trenerów w określonych sytuacjach wpływa na akcje naszych zawodników w sposób bezpośredni).

Cheerleaderki i trenerzy oferują nową porcję taktycznych możliwości, odczuwalną szczególnie podczas rozgrywek ligowych, gdy w obrębie posiadanego budżetu szukamy różnych pomysłów na optymalnie przygotowany do meczu zespół. Zaproponowane tu reguły nie rewolucjonizują rozgrywki i stanowią raczej drobny, aczkolwiek przyjemny dodatek. Z przykrością trzeba jednak stwierdzić, że zarówno jakość figurek cheerleaderek, jak i trenerów waha się pomiędzy przeciętną, a słabą. Niestety prezentują się gorzej niż większość zawodników.

Dalsza część podręcznika rozszerza nieco reguły ligowe, co cieszy bowiem to, co zaproponowano nam na początek, mimo iż działa bardzo fajnie, aż się prosi o rozmaite urozmaicenia. Wiąże się to bezpośrednio z porcją nowych zdolności zawodników, które także zawarto w podręczniku. Część z nich powstała z myślą o nowych drużynach, pozostałe zaś wzbogacą repertuar możliwości wszystkich graczy. Skoro już o nowych drużynach wspomniałem, obok czterech z podstawowej gry za sprawą DreadBall: Season 2 do ligowych rywalizacji dołączają cztery kolejne:

- Chromium Chargers to roboty potrafiące zmieniać swoją formę i rolę na boisku,
- Locust City Chiefs stanowią drużynę owadziej rasy Z'zor, której jednym z atutów jest pomocny w brutalnych starciach naturalny pancerz,
- Pelgar Mystics to reprezentacja niezwyklej rasy Judwan, która prezentuje kompletnie inny styl gry niż reszta galaktyki – mniej brutalny, bardziej przebiegły (niedostępne są dla nich niektóre akcje standardowe, za to mają swoją własną akcję „zwód”, która jest niedostępna dla innych drużyn),
- Void Sirens to drużyna Korporacji w wydaniu żeńskim. Statystyki dziewczyn nie różnią się od zawodników Trontek 29ers, ale różnicę robią zdolności specjalne i aż cztery kostki trenerskie.

Nowe drużyny nie rozczarowują. Przede wszystkim każda ma swój charakter i wprowadza do gry coś nowego.

Są pomysłowe, ale i wymagające. Na pewno gra się nimi trudniej niż wcześniejszą czwórką, dlatego nie polecałbym zaczynania przygody z **DreadBall** od rozgrywek którąś z ekip drugiego sezonu. W moim odczuciu trochę przekombinowani okazali się Chromium Chargers, ciekawi na papierze, jednak w trakcie rozgrywki zmienne role na boisku wprowadzają duże zamieszanie, niekoniecznie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Figurki nowych drużyn prezentują dość przeciętny poziom, niestety nie zauważyłem postępu w stosunku do wcześniejszych projektów. Na pewno modele te nie dorównują figurkom z wydanego nieco później przez tego samego producenta Deadzone.

Co jeszcze oferuje nam **Dreadball: Season 2**? Oprócz nowych drużyn nie mogło zabraknąć kolejnych gwiazd tego sportu. Season 2 rozszerza grę aż o dziewięć kolejnych, których figurki możemy nabyć osobno, wedle gustu i zapotrzebowania, pełne statystyki opisuje zaś podręcznik. Figurki MVPs w relacji do ich ceny są słabe. O ile nabywając jedną z drużyn, mamy poczucie rozsądnie wydanych pieniędzy, o tyle pojedyncze modele gwiazd niestety urodą nie grzeszą, a ich ceny zaczynają się od 25 złotych za sztukę. Lepiej od figurek prezentują się reguły i statystyki – różnorodność gwiazd robi wrażenie i na pewno stanowią one mocną stronę tego rozszerzenia.

DreadBall: Season 2, mimo kilku wspomnianych mankamentów, rozwija grę dokładnie w tym kierunku, w jakim fani mogli oczekiwać, czyniąc DreadBall grą ciekawszą i jeszcze bardziej emocjonującą. Prosta liga i ograniczona liczba zdolności zawodników zostały rozszerzone. Skromny repertuar czterech drużyn podwojono, a całość uzupełniono nowymi gwiazdami sportu i regułami cheerleaderek oraz dodatkowych trenerów. To oczywiście wyraźna inspiracja klasycznym Blood Bowlem – i dobrze, że w DreadBallu nie zabrakło tych elementów.

Wszystkim sympatykom **DreadBall**a, którzy rozważają rozszerzenie i urozmaicenie rozgrywek polecam drugi sezon z czystym sumieniem: jest tu w czym wybierać,

wszystkie elementy opracowano zaś w sposób solidny i przemyślany. Jedyne mankament to jakość niektórych figurek i ich relacja do ceny, ale solidna mechanika oraz emocje towarzyszące rozgrywce są w stanie to zrekompensować.

Dreadball: Season 2

Zrecenzował: Marcin „Ajfel” Zawiaślak

Liczba graczy: 2 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: podręcznik 59,95 złotych; figurki od 25zł za pojedynczy model do 75zł za całą drużynę



- nowe, ciekawe drużyny,
- jeszcze bogatsza i bardziej emocjonująca rozgrywka,
- solidne wydanie.



- dość przeciętna jakość modeli.





Co kryje się za Błękitnym Słońcem?

Planszowa adaptacja rewelacyjnego serialu Jossa Whedona, Firefly, zyskała już całe rzesze fanów. Wydawnictwo Gale Force Nine, postanowiło więc dorzucić kolejny dodatek do swojego hitu. Tym razem, po miniaturowym Breakin' Atmo i nieco większym, choć nadal niewielkim Pirates & Bounty Hunters, dostajemy spore pudełko opatrzone tytułem Blue Sun.

Rozmiar pudełka zwiastuje sporo ciekawych rzeczy i tak też jest w istocie. W środku znajduje się bowiem dodatkowa plansza, dwie figurki statków Reaverów, żetony i oczywiście mnóstwo nowych kart.

Zacznijmy oczywiście od planszy, bo to chyba najciekawsza sprawa. Otrzymujemy nowy kawałek przestrzeni, po której można podróżować. Nową planszę dokłada się z lewej strony oryginalnej, czyli tam, gdzie mają swoje siedziby Patience i Niska. Zawiera ona nowe planety, nowe kontakty, a także nowy sektor. W zasadzie jej większa część to ów nowy sektor zwany Rim Sector. A to oznacza również i nową talię Nawigacji - pełną niebezpieczeństw, ale i szans na ciekawe zdobycze.

Rim Sector to również dom Reaverów. Co gorsza, teraz zamiast jednego okrętu łupieżców, mamy na planszy aż trzy. Wszystkie startują z przestrzeni dookoła Mirandy, gdyż tam właśnie w fabularnym zamknięciu serialu, zatytułowanym Serenity, umieszczono „bazę” tych krwiożerczych istot. W związku z tym otrzymujemy kilka zamienników dla kart z talii nawigacyjnej przestrzeni Reaverów, muszą one bowiem odpowiadać nowym zasadom i wyglądom planszy.

Czy jednak jest po co lecieć do nowej części galaktyki? Oczywiście, że tak. Mamy dwa nowe kontakty, które oferują nowe zadania. Pierwszy to Lord Harrow, który dostarcza zadań polegających na przewożeniu różnych rzeczy (nie zawsze legalnych). Bycie z nim w dobrych stosunkach jest użyteczne, gdyż można od niego kupować legalne towary, a jak wiadomo czasami zdarza się, że brakuje tego w naszych ładowniach. Drugim kontaktem jest Mr. Universe. Jego zadania nie są jednak standardowymi pracami. Są to bowiem spe-

cialne wyzwania, które można dołączyć do wykonywanego właśnie zlecenia. Utrudniają one jego wykonanie, niekiedy nawet dość znacznie, ale w przypadku udanego zrealizowania kontraktu na zmienionych warunkach zapewniają dodatkowe wynagrodzenie. Te dodatkowe warunki mogą być różne. Od braku możliwości używania jakiejś umiejętności w trakcie testów



(na przykład załoga nie może wykorzystywać swoich umiejętności walki) do ciągnięcia większej liczby kart Misbehave w trakcie zlecenia. Wprowadza to bardzo ciekawe wyzwania dla graczy, którzy mogli poczuć się już dość „ograni” na standardowych zasadach gry.

Oczywiście nasi starzy znajomi z podstawki również otrzymali dodatkowe karty zleceń, biorące pod uwa-

gę fakt nagłego rozszerzenia się przestrzeni.

Mamy też nową lokację, w której możemy robić zakupy. Znajdziemy tam mnóstwo ciekawych sprzętów, w tym również i takie, które pozwalają graczom na sprawniejsze radzenie sobie z Reaverami. Ci bowiem stali się dużo większym zagrożeniem niż byli do tej pory. I to nie tylko z uwagi na fakt, że teraz posiadają aż trzy statki.

O zwiększonym zagrożeniu z ich strony stanowi przede wszystkim nowa mechanika. Za każdym razem, gdy statek Reaverów lub Sojuszu opuszcza jakieś pole, kładzie się na nim żeton zagrożenia. Na jednym polu może leżeć więcej niż jeden taki żeton. Kiedy statek gracza wlatuje na pole z żetonami, należy rzucić kością. Wynik mniejszy lub równy liczbie żetonów oznacza, że gracz spotyka odpowiedni statek i natychmiast musi takie spotkanie rozstrzygnąć. To sprawia, że latanie po planszy staje się dużo bardziej ryzykowne niż do tej pory. Nie trzeba wyciągnąć karty z talii nawigacji, aby dopaść nas pech w postaci łupieżców lub Sojuszu. Można się po prostu na nich natknąć w przestrzeni. Z czasem na planszy robi się naprawdę ciasno i pojawia się coraz więcej żetonów.

Do gry dodano też nowe scenariusze, w których czas rozgrywki określono na 2-3 godziny (jednak bliżej im tych trzech godzin, a nawet i dłużej). Są też dwie karty Setup, które mają wprowadzać dodatkowe wyzwania związane z innym niż standardowe rozstawieniem początkowym. Problem w tym, że jedna z tych kart to... właśnie standardowe rozstawienie! Dopiero ta druga wprowadza pewne zmiany w startowych zasobach i ustawieniach graczy.

Blue Sun to świetny dodatek do świetnej gry. Daje on mnóstwo nowych możliwości. W tego typu grach zawsze miło widzieć więcej dobrych rozwiązań. Dodatkowe zlecenia, dodatkowe sprzęty, dodatkowe miejsca do odwiedzenia - to naprawdę świetna sprawa. Jednak najlepszym, co tu dostajemy jest mechanika żetonów zagrożenia. Nie jest to może zasada, tak bardzo zmieniająca rozgrywkę, jak możliwość atakowania innych graczy z Pirates & Bounty Hunters, jednak sprawia ona, że gra się inaczej. Gracze zaczynają bowiem kluczyc i kalkulować ryzyko przelotu przez konkretne sektory. Jest więc dużo więcej zabawy.

Blue Sun posiada tylko jeden poważny mankament. Już sama podstawowa wersja gry zajmowała sporo miejsca na stole. Z dodatkiem robi się koszmarnie ciasno, nawet na sporych powierzchniach. Dodatkowa plansza, dodatkowe talie kart - wszystko to musi się wszak gdzieś pomieścić. Nie powinno to jednak nikogo powstrzymać przed zakupem tego rozszerzenia. Jeśli **Firefly: The Game** przypadło wam do gustu, **Blue Sun** jest dodatkiem, który po prostu musicie mieć - ale dopiero po tym jak kupicie **Pirates & Bounty Hunters**. Bez tego dodatku samotność w przestrzeni, będzie wam bowiem w **Blue Sun** doskwierała jeszcze bardziej.

Firefly: The Game – Blue Sun

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 139,95 złotych



- dodatkowa plansza,
- dodatkowe zlecenia i przedmioty,
- mechanika żetonów zagrożenia.



- zajmuje jeszcze więcej miejsca po rozłożeniu,
- rozgrywka może trwać dużo dłużej.



UCIECZKA

Świątynia Zagłady

Gra przygodowa
w czasie rzeczywistym



 **REBEL**

www.wydawnictwo.rebel.pl



SUPERMUTANCI KONTRA QUARRIORS! 0:1 DO PRZERWY

Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men to połączenie pomysłu z Quarriors! oraz uniwersum Marvela wydane przez WizKids. Z pierwszymi zapowiedziami tej karciano-kościanej gry kolekcjonerskiej zetknąłem się już wczesną wiosną, ale udało mi się ją dorwać dopiero pod koniec lata. Pierwszy nakład był bardzo niski i w maju szedł praktycznie na pniu. Drugi rzut pudełek podstawowych był mocno opóźniony, a w chwili gdy piszę te słowa, nadal są duże trudności z nabyciem zestawów dodatkowych.

Pudełko z grą, ozdobione grafiką przedstawiającą superbohaterów z uniwersum Marvela, prezentuje się całkiem nieźle na sklepowej półce. Po jego otwarciu, okazało się jednak, że nie było ono zbyt przemyślane. Po rozpakowaniu kości i kart z woreczków spotkała mnie niemiła niespodzianka - przy kolejnym podejściu do gry, gdy próbowałem wyjąć ją z pudełka, kości rozsypały się po podłodze. Od tamtej pory, mimo ostrożności, taka sytuacja zdarzyła się jeszcze kilka razy.

W pudełku z grą znajdziemy podstawowy zestaw kart postaci i akcji, reprezentujące je kości, dwa papierowe woreczki oraz instrukcję objaśniającą zasady gry. Podstawowe pudełko wystarcza tylko na początku. Po dokupieniu zestawów dodatkowych, kości i karty przestają się w nim mieścić i trzeba je przenieść do większego pojemnika. Równie szybko okazuje się, że papierowe woreczki nie są zbyt wygodne (lepiej zamienić je na wykonane z materiału) i brakuje mat z planszą gry (rzecz jasna można je dokupić lub wydrukować z BoardGameGeek.com). Jakby tego było mało, kości są kiepskiej jakości. Dwie spośród kilkudziesięciu, które posiadam, zostały nie do końca odlane – wyglądają wręcz jakby były odłupane. Kilka kolejnych nie zostało zaś dokładnie pomalowanych, przez co symbole są nieczytelne.

Jak wspominałem na wstępie, **Marvel Dice Masters** jest grą karciano-kością. Bohaterowie uniwersum Marvela przedstawieni zostali na kartach (niektórzy z nich nawet na kilku - różnią się jedynie umiejętnościami), z którymi związane są kości w konkretnym kolorze i z określonymi statystykami. W zestawie startowym znaleźć można jedynie dwa zestawy ośmiu kości pomniejszych bohaterów oraz po dwie kości dla każdego potężnego bohatera, co pozwala na stworzenie dość ograniczonych kombinacji.

Po wyborze formatu, rozlosowaniu kart akcji i skompletowaniu drużyny, rozpoczyna się właściwa część rozgrywki polegająca na wykonywaniu na przemian rzutów wylosowanymi kośćmi i dokupowaniu kolejnych kości lub wystawianiu wylosowanych bohaterów do ataku i obrony. Jeśli atakujący superbohater nie zostanie skutecznie zablokowany przez postać przeciwnika, zadaje obrażenia graczowi. Gra kończy się, gdy punkty życia jednego z graczy zostaną zredukowane do zera.

Samo pole gry jest dość skomplikowane i podzielone na kilka sektorów, aby więc utrzymać ład konieczne jest wykorzystanie wydrukowanych mat do gry lub dokupienie ich oryginalnych odpowiedników. Mimo tego potrzeba kilku partii, aby nabrać wprawy w zarządzaniu dostępnymi kośćmi. Dodatkowo na początku sporą trudność sprawiają specjalne zdolności bohaterów oraz dostępne akcje zapisane na kartach - ze względu na ich dużą liczbę, często zdarzało się nam nie wykorzystać danej umiejętności w stosownym momencie. Również w tym przypadku potrzeba kilku, a nawet kilkunastu rozgrywek, aby obyło się bez wpadek.

Bohaterowie z zestawu podstawowego nadają się w sam raz do gier próbnych, ale by grać z innymi osobami na poważnie, konieczne jest dokupienie przynajmniej dwóch podstawek lub sporej liczby zestawów dodatkowych. Skoro już o nich mowa, warto wspomnieć także o kilku rodzajach rzadkości kart. Oczywiście im rzadsza karta bohatera, tym potężniejsze zdolności. Karty z kategorii super rzadkich dają olbrzymią przewagę podczas partii i najczęściej właśnie wo-

kół nich tworzone są talie turniejowe.

Podczas gry premiowana jest defensywa. Pojedyncza postać potrafi „zdząć” jednym atakiem nawet 20-30% punktów życia gracza, jeśli nie zostanie zablokowana. Z tego powodu poszczególne partie potrafią przetrwać się w „zimną wojnę”, podczas której obaj gracze gotują się do ostatecznej bitwy. Takie partie z reguły kończą się, gdy jeden z graczy podejmie ryzyko i zaatakuje - albo uda mu się zmieść siły przeciwnika i wygrać, albo odstąpi się, przez co kontra w turze przeciwnika okaże się dla niego śmiertelna.

Rozgrzywka toczy się bardzo płynnie. Tura gracza trwa maksymalnie kilkadziesiąt sekund, a pojedynczą partię da się zakończyć w ok. 15 minut. Niestety, gra kończy się najczęściej zanim gracze zdążą kupić kości najdroższych bohaterów i wykorzystać ich w boju. Do przyjemnej zabawy ze znajomymi w zupełności wystarczy wydatek rzędu 100-150 złotych, dzięki któremu można nabyć zestaw podstawowy, uzupełniony o 10-20 zestawów dodatkowych zapewniających szerzy wachlarz bohaterów. Niestety, przy dłuższym graniu konieczne jest znalezienie alternatyw dla pudełka oraz woreczków, z których dociągane są kości.

Koncepcja wokół której stworzono grę była ciekawa, ale wydaje mi się, że całość nie została w wystarczający sposób przetestowana - stąd duża liczba wad. **Marvel Dice Masters** raczej nie zostanie kościanym następcą **Magic: The Gathering**, ale fani uniwersum Marvela nie powinni przejść obok tej pozycji obojętnie.

Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk

Liczba graczy: 2

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 59,95 złotych



- krótki czas trwania partii,
- duża różnorodność bohaterów i ich zdolności,
- niska cena podstawki oraz zestawów dodatkowych.
- kiepska jakość wydania,
- super rzadkie karty potrafią zaburzyć równowagę rozgrywki,
- spora część gier przeradza się w wyścig zbrojeń zakończony pojedynczym atakiem.



IGNACY TRZEWICZEK

OSADNICY NARODZINY IMPERIUM

Little Big Imperium

“Zmienię Ci obudowę i włożę części nowe i...
I będziesz piękny, jak dawniej i będziesz działać sprawnie!
Znow pokażesz klasę”
(fragment piosenki Czesław Śpiewa)

Co łączy Stocha, Wlazłego, Tuska, polskie jabłka i... Trzewiczka? Sukces goni sukces, teraz o Polsce jest głośno. Pierwszy raz polscy piłkarze pokonali Niemców. Niemieckie gry planszowe do tej pory wiodły prym. Mają swoją renomę, a nawet własną kategorię - eurogry lub tzw. "german style". Sukces **Neuroshimy Hex, K2, Robinsona** (13 miejsce w ogólnym rankingu BGG oraz 3 wśród gier tematycznych), a teraz **Osadników** to być może początek narodzin "polish style" ("polo-gry"?). Czy **Osadnicy** zostaną dostrzeżeni pośród 502 nowych gier prezentowanych na tegorocznych targach w niemieckim Essen? Czy wyprzedzi się cały anglojęzyczny nakład w ciągu 26 minut, tak jak podczas debiutu na Gen Conie? Czy po raz pierwszy, w ponad 60-letniej historii prestiżowego konkursu, polska gra zdobędzie tytuł Spiel des Jahres?

Przejeżdżasz obok stacji benzynowej. Co robisz? Porównujesz cenę za litr z cenami na innych stacjach? Zapewne grasz w gry ekonomiczne. Wstępujesz na hot-doga o trzeciej w nocy? Pewnie lubisz gry imprezowe. Wykupujesz nieruchomością spod hipoteki? Jak nie grasz w Monopoly. Podejmujesz decyzję: czy założyć kartę lojalnościową, aby już zawsze tankować taniej, czy też napełnić bak i uciec bez płacenia? **Osadnicy: Narodziny Imperium** to gra dla ciebie.

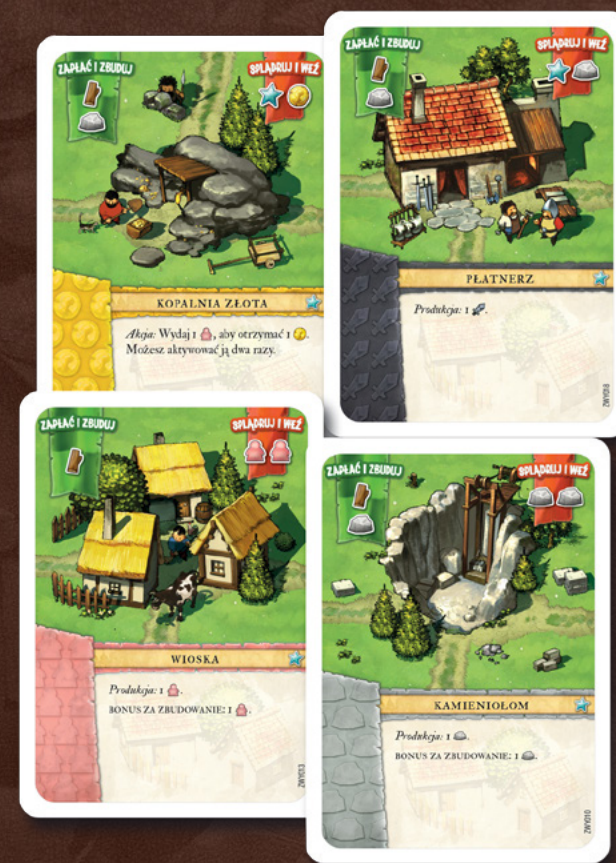
Paradoksalnie Imperium narodziło się z... postapokalipty. "Postpostapokaliptyczni" **Osadnicy** powstał na fundamentach gry **51. Stan**. Gra lubiana przez wszystkich, którzy w nią grali i zbyt zagmatwana dla wszystkich, którzy w nią nie zegrali. Została odchudzona o ikony, limity, ograniczenia oraz niezrozumiałe zasady. **Osadnicy** to gra bardziej kolorowa, prostsza, szybsza, przystępniejsza i swobodniejsza.

Do zwycięstwa prowadzą cztery drogi. Nazywają się Rzymianie, Barbarzyńcy, Egipcjanie i Japończycy. Dlaczego pisze o tym na samym początku, burząc naturalny porządek recenzji? Aby podkreślić, jak kluczowe jest to dla gry. Każda frakcja to zupełnie inny, niepowtarzalny i indywidualny zestaw kart. A co za tym idzie - różne zdolności, sposób rozwoju oraz inne punktowanie. Gracz grający Rzymem może się spodziewać rozgrywki nastawionej na postępujący wzrost Imperium. Gra Barbarzyńcami to zabawa szybka, gwałtowna i konfrontacyjna. Egipt to z pozoru złoto i kamieni kupa, ale do zamiany ich w punkty zwycięstwa potrzeba sprytu i trików (przez starożytnych zwanych magią). Japonia wymaga zaś obeznania z grą i elastycznego podejścia.

Lubimy identyfikować się z czymś charakterystycznym, innym od reszty - czy to będą elfy i krasnoludy, Posterunek i Nowy Jork, Barbarzyńcy i Rzymianie. Możemy mieć jedną ukochaną frakcję lub sprawdzać się w każdej. Bez względu na to, co wybierzemy, każda rozgrywka będzie unikatowa - tak, jak frakcje względem innych oraz samych siebie. Gra Barbarzyńcami różni się od gry Egipcjanami, ale też gra Barbarzyńcami różni się od gry... Barbarzyńcami. W taliach poszczególnych frakcji karty są na tyle różnorodne, że każda kolejna rozgrywka będzie niepowtarzalna. Możliwości kombinacji jest zbyt wiele, aby poruszać się po zamkniętym zestawie rozwiązań. Wojowniczy Barbarzyńcy mogą stać się pokojowymi handlarzami, a pokojowi Japończycy - wojowniczymi samurajami. Satysf(r)akcja gwarantowana.

Osadnicy to gra wyborowa - dosłownie. Rozgrywka polega na nieustannym podejmowaniu kluczowych decyzji. W skali makro to wybór cywilizacji: budowniczej, wojennej, magicznej, handlowej. W skali mikro to wybór taktyczny: co zrobić z pojedynczą kartą. Kar-

ta to budynek, taki jak Kamieniołom, Ogrody, Zamek. Kartę możemy wybudować, wybudować na miejsce innej, splądrować lub się z nią "umówić". To wybór między krótko, a długoterminowym działaniem. Splądrowana karta wypada z gry, dając jednorazowy efekt. Jest opcja pośrednia, czyli podpisanie z kartą umowy - średnie nakłady i średni zysk. Zbudowanie wymaga najwięcej nakładów, ale daje trwały efekt. Wybudowana karta może zostać przez nas odrzucona i posłużyć jako fundament dla innego budynku.



Osadnicy są matematyczną grą karcianą. Mocny akcent postawiono na kombinowanie, odkrywanie niuansów, wyszukiwanie zależności i opracowywanie taktyki. Karty są zestawem funkcji, z której gracz tworzy spójny mechanizm. Budynki produkcyjne dostarczają dóbr. Budynki z cechą zapewniają bonusy. Budynki z akcją dają zaś możliwość wykonania unikatowej czynności, w oparciu o działanie wyżej wymienionych. Taktyczne wybory wykorzystania kart z ręki sumują się w strategiczne ich działanie na stole. Granie w **Osadników** jest jak zabawa w piaskownicy. Gracz swobodnie i samodzielnie buduje swe własne Imperium. W pełni decyduje o ekonomii świata gry. Ma szansę zrealizować własne pomysły. Zaczyna się prosto - mało surowców, mało budynków, ograniczony wybór akcji. Ale z czasem gracz coraz mocniej odczuwa swoją siłę i rolę przywódcy. Gra kończy się w momencie, w którym udaje mu się rozwinąć skromną osadę do prężnie działającego Imperium. Jest ona przy tym na tyle prosta i intuicyjna, że nie wymaga skomplikowanego myślenia. Jeśli się jednak chwilę tak pomyśli, efekt może zaskoczyć. To jak sklepanie modelu samolotu - czasem uda się tak, że polecą.

Gry o budowaniu maszynki do nabijania punktów to często wielosobowe gry solowe. Jeden gracz znacznie oddala się na torze punktacji, a zasady gry nie pozwalają go powstrzymać. Z perspektywy wygrywającego taka gra wydaje się świetna, bo nagradza dobre granie i łechce próżność. Tylko że cała reszta graczy jest sfrustrowana i bezradna. Są też gry, w których gracze

mogą sobie nawzajem przeszkadzać - jak na przysłowiowej drabinie, każdy kto się wespnie trochę wyżej jest ściągany w dół przez resztę. Ale to z kolei rodzi frustracje i poczucie bezradności u wygrywającego. **Osadnicy** znajdują się dokładnie po środku. Z jednej strony mamy możliwość pozbawienia przeciwnika karty. Z drugiej - jego najcenniejsze karty (frakcyjne oraz jedna zwykła osłonięta żetonem tarczy) są chronione. Niezwykle jest również to, że negatywna interakcja



przynosi korzyść obu stronom. Plądrujący pozbawia przeciwnika ważnego dlań budynku oraz zyskuje surowce. Plądrowany znajduje w zgłiszczach co nieco dla siebie, a dodatkowo z ruin może wznieść lepszy budynek. Wilk syty, owca niecała, ale wełna się ostała. Niestety gra pozbawiona jest pozytywnej interakcji. Brak jest pokojowych działań przynoszących zyski obu stronom. Nawet szlaki handlowe Japończyków przynoszą korzyść tylko im samym. Być może pasjansowi i familijni gracze chcieliby czasem oderwać się od swojego fragmentu stołu i zrobić coś wspólnie? Szkoda,

że **Osadnicy** nie wypełnili tej niszy na rynku gier. W wolnej chwili wezmę się za projektowanie frakcji Wenecjan...

Prawie na sam koniec wspomnę o wykonaniu. Z drewnianymi znacznikami w kształcie przedstawianego surowca **Osadnicy** sprawiają profesjonalne wrażenie. Ilustracje Tomasza Jęduzaka, znanego z gier FFG, są dokładnie takie, jakie powinny być. U gracza 25+ przywołują wspomnienie komiksów Asterix i Obelix

lub pecetowej gry **The Settlers**. Karty to budynki, dobrze odwzorowane i różniące się pomiędzy frakcjami. Każda karta otwiera się drogami na sąsiednie karty, więc gdy patrzymy z góry nasze Imperium, tworzy ono całość połączoną siecią dróg. Ale karty to też mieszkańcy. Choć nie mają oni żadnego mechanicznego przełożenia na rozgrywkę, bez nich gra by nie działała. Nie wierzycie? Weźcie dowolną kartę i zastąpcie wszystkich znajdujących się na niej ludzików pustym miejscem. Dzięki mieszkańcom nasze Imperium nie wygląda jak makieta. Nieproporcjonalne, karykaturalne ludziki żyją, pracują, bawią się. Są jak robotnice na farmie mrówek. Z życia Barbarzyńców - hołota rozbiegająca wóz na części; rabusie napadający na damę, której straż się zagapiła; wataha porywająca kobietę, sabotażyści podprowadzający krowę i zamykający ją w forticy; zbrojny wymarsz na szaberek w rytmie tamburyna; ukradziony Miley Cyrus wrecking Ball zamontowany w kamieniołomie... Gra po prostu żyje.



Płyną z tego ciekawe wnioski, niekoniecznie pozytywne dla graczy odrzucających czysto mechaniczne gry (tzw. eurosuchy) na rzecz gier nastawionych na fabułę (zazwyczaj ze "śmieciową" mechaniką). Okazuje się, że eurogra, w której nie ma liniiki narracji opowiada niezwykle historie. Nasza wyobraźnia lubi wypełniać puste przestrzenie treścią - siecią skojarzeń, pomysłów, fantazji. Im mniej fabuły, tym więcej tworzy jej gracz. I choć skupiamy się w czasie gry na aspekcie mechanicznym, to w tle nasze dokonania zapisują się w historię cywilizacji. Wykładane karty układają się w sensowną całość.

Rozgrywka w **Osadników** trwa od pół do półtorej godziny. Ale gra i tak zajmuje cały wieczór, a bywa że i zarywa się noc. Po zagraniu jedną frakcją, chcemy spróbować innych. Po spróbowaniu innych, chcemy sprawdzić jeszcze raz poprzednie. Po wybraniu najlepszej frakcji, chcemy sprawdzić najlepszą strategię. Po przegranej z najsłabszą frakcją, wracamy do grania nią i od nowa sprawdzamy strategię... Uzależniający aspekt **Osadników** widać również w trybie gry dla jednego gracza. Próbujemy osiągnąć jak najlepsze wyniki i pobijać własne, a potem cudze rekordy.

Ci, którzy zegrali, czekają teraz na nowe frakcje. Niektórzy wymyślają własne. Ja wpadłem na pomysł Atlantydy. Wszystkie budynki frakcyjne są zatapiane na koniec gry i nie przynoszą PZ. Oficjalny dodatek frakcyjny zapowiadany jest na sierpień 2015. Wiem o jeszcze dwóch innych. Niestety nie mogę napisać nic więcej.

Ignacy Trzewiczek, autor gry, to mądry gość. Zastosował szereg nowoczesnych i nieszablonowych rozwiązań, które tworzą pozycję unikatową, a przy tym grywalną dla każdego. Tak jak od **Osadników** z **Katanu** wielu graczy rozpoczęło swoją przygodę z planszów-

kami, tak **Osadnicy: Narodziny Imperium** mogą być dla wielu wstępem do karcianek. Do tej pory nie porzywały mnie tego typu gry. To nie ja kupiłem grę, to gra kupiła mnie. Parafrazując JFK, parafrazującego Rzymian - Ich bin ein Siedler.

*"moje małe imperium wzrosło i jest gotowe
moje małe imperium jest dobre tak, jak tylko
może się stać"*

(tłumaczenie z piosenki Manic Street Preachers)

Osadnicy: Narodziny Imperium

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 145 złotych



- cztery indywidualne talie,
- różne wykorzystanie karty,
- przystępne i intuicyjne zasady gry,
- uniwersalny temat.
- brak pozytywnej interakcji.



Historia o zaklęciach parzących w palce

Pentos opowiada o zmaganiach uczniów czarodzieja, którzy podczas Festiwalu Czarów łączą magiczne składniki w celu rzucenia potężnych zaklęć mających zachwyć zgromadzoną publiczność. Magia bywa jednak zdradliwa i uczniowie doznają licznych oraz bolesnych poparzeń.

Nie ukrywam, że sposób wykonania tego tytułu bardzo przypadł mi do gustu, ponieważ lubię gry, które w miarę bezproblemowy sposób mogę wrzucić do plecaka, wychodząc do knajpy lub w odwiedzinach do znajomych. W taki sposób zaraziłem już grami planszowymi mnóstwo osób. Małe i eleganckie czarne pudełko z kilkudziesięcioma kartami w środku, doskonale wpisuje się więc w moje oczekiwania.

Zarówno pudełko, jak i karty wykonane zostały naprawdę solidnie. Karty – jak na Trefla, specjalistę do kartoników, przystało – wydane są na płótnowanym papierze, który sprawia, że dopiero po kilkuset rozgrywkach zaczynają się zużywać. W pudełku znajdziemy dziewięć kompletów liczb w różnych kolorach, dzokery i karty specjalne. Grafiki na kartach reprezentujące różne składniki czarów - od ośmiornic po nietoperze - są ładne i czytelne, przede wszystkim posiadają jednak czarodziejski klimat, który dokładnie kojarzy się z tematyką gry. Podoba mi się również i to, że są narysowane nieco komiksową kreską.

Celem gry jest zdobycie w ciągu trzech partii, jak najmniejszej liczby ujemnych punktów. Otrzymuje się je za niewykorzystane podczas rozgrywki karty, które „parzą” posiadacza. Grę można również wygrać,

zbierając wszystkie karty jednego koloru i rzucając największy czar - Megalos. Na początku gry układamy z kart trzy symboliczne kotły. Gracz w swojej turze może:

1. Dorzucić składnik czaru do jednego z trzech kotłów, losując trzy karty z talii składników i dokładając po jednej karcie do każdego kociołka. Jeśli uda mu się przy tym ułożyć sekwencję kolorów lub cyfr, może zabrać dowolną kartę ze stołu.
2. Skosztować miksturę poprzez zebranie wszystkich składników, które mają ten sam kolor lub wartość.
3. Rzucić efektowny czar poprzez odrzucenie kart z ręki. Czary to Mikros (trzy składniki o tym samym nominale lub kolorze; zapewnia możliwość zagrania jednej z dwóch kart specjalnych na stole lub dobranie dzokera), Pentos (pięć składników o tym samym nominale; kończy rundę i sprawia, że rzucający czar nie ulega oparzeniom - w przeciwieństwie do pozostałych graczy, którzy dostają punkty ujemne za posiadane karty) lub Megalos (sekwencja 9 kart o wartościach 1-9; powoduje natychmiastowe zwycięstwo całej gry dla ucznia czarodzieja, który go rzucił).

Karty specjalne pozwalają na odrzucanie kart, dobieranie kart z talii lub ręki innego gracza, a także zawierają dzokery, które zastępują dowolną inną kartę. Stanowią więc bardzo ciekawe urozmaicenie całej rozgrywki.

Jedna partia kończy się w momencie, w którym gracz



nie może już wykonać w swojej turze żadnej akcji lub ktoś rzucił czar Pentos. Po jednej z takich akcji gracze podliczają ujemne punkty z kart, które mają na ręce. W skrócie - im wyższe wartości kart posiada gracz, tym bardziej dotkliwie będą jego obrażenia (punkty ujemne). Jeśli ktoś rzucił czar Megalos, gra kończy się natychmiastowo zwycięstwem rzucającego.

Jak to wszystko działa w praktyce?

Pentos jest typową grą, w której - podobnie jak w pasjansie - kolekcjonuje się karty. Nie przepadam za tego typu tytułami, ponieważ są one przewidywalne i policzalne. Jeśli trafisz przy stole na matematyka, po kilku partiach będzie on doskonale znał układ kart na ręce każdego z graczy, a jeśli jest do tego złośliwy (co często idzie w parze), zepsuje innym kompletnie zabawę. Na szczęście zaklęcia Pentos i Megalos wprowadzają element negatywnej interakcji, który po prostu uwielbiam. Ratuje to grę i sprawia, że gracze szybko dają się jej ponieść. Oczywiście pod warunkiem, że zagramy kilka partii z rzędu. Na szczęście rozgrywka trwa kilkanaście minut, więc możemy sobie na to pozwolić.

Cała rozgrywka opiera się na szacowaniu ryzyka i skupianiu albo na sobie, albo na przeszkadzaniu innym. Kiedy ktoś z okrzykiem satysfakcji rzuci nagle czar Megalos, wszyscy chcą się odegrać i w następnej grze sami próbują go rzucić, kolekcjonując potrzebne karty. Nagle okazuje się jednak, że ktoś bardziej rozsądny rzucił czar Pentos i zostają oni poparzeni. Ktoś inny zagra zaś kartę specjalną i zabierze komuś tę jedną kartę, która dzieliła go od wygranej. To właśnie ów mechanizm ciągłego wyścigu o rzucenie właściwego w danym momencie zaklęcia sprawia, że rozgrywka potrafi wciągnąć.

Tytuł ten posiada jednak bardzo irytującą wadę. Przede wszystkim nie działa w nim tryb dla dwóch graczy, który jest po prostu nudnym kolekcjonowaniem kart. W grze na kilku graczy nie jest to aż tak odczuwalne, jednak rozgrywka nadal jest dość przewidywalna, ponieważ widać jak na dłoni, do czego dąży każdy z uczestników zabawy.

Pentos to dobry wybór, jeśli szukacie klasycznego „wypełniacza” do wykorzystania w przerwach pomiędzy większymi grami. Sprawdzi się również podczas luźnych spotkań ze znajomymi, kiedy chce się po prostu zagrać w coś niezobowiązującego. Jeśli jednak planujecie zaprosić znajomych na wieczór z grą planszową, Pentos na pewno nie będzie jego główną atrakcją.

Pentos

Zrecenzował: Mateusz „Mati” Zaród

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 35 złotych



- kompaktowe wykonanie,
- negatywne podliczanie punktów,
- premiuje podejmowanie ryzyka.



- przewidywalna rozgrywka,
- bardzo słaby tryb dla dwóch graczy,
- potrafi się szybko znudzić.





BUDOWANIE TALII PODSTAWĄ BOGATEGO GROBOWCA

Valley of the Kings to niekolekcyjnerska gra karciana, która ukazała się w tym roku w ramach serii wydawniczej AEG: Pocket Game (częścią tej serii jest również List Miłosny). Gra oferuje godzinną partię opartą na konstruowaniu talii. Tytuł osadzony został w realiach starożytnego Egiptu. Gracze wcielają się w bogaczy, którzy starają się, jak najlepiej wyposażyc swoje grobowce. Zgromadzone w nich przedmioty (księgi, amulety i sarkofagi) pomogą im podczas podróży w zaświaty.



Poręczne pudełeczko mieści dwa stosy kart oraz krótką książeczkę zawierającą jasno przedstawione zasady gry. Karty są solidnie wykonane. Zawierają sporo elementów - każda z nich daje złoto (od jednej do pięciu sztuk) i opisuje akcję specjalną. Ich grafika stoi na przyzwoitym poziomie, a kolorystyka i ikonografia jest czytelna oraz łatwa do zapamiętania.

Od wyjęcia gry z pudełka do rozpoczęcia rozgrywki (wliczając tłumaczenie zasad) nie mija więcej niż pięć minut. Każdy gracz otrzymuje zestaw startowy, na który składa się dziesięć podstawowych kart, karta grobowca oraz skrót zasad. Po przetasowaniu podstawowych kart gracze dobierają do pięciu.

Pozostałe karty umieszczone są koszulkami do góry na stosie na środku stołu. Pierwsze sześć zostaje odkrytych i tworzy „piramidę” o podstawie z trzech kart, środka z dwóch kart i jednej karty na szczycie. Gracze mogą kupować karty znajdujące się na najniższym piętrze. Gdy powstanie wyrwa w piramidzie, karty z wyższych pięter przesuwane są niżej, a na szczycie piramidy umieszczana jest kolejna odkryta karta ze stosu.

W swojej turze gracz może wykonać w dowolnej kolejności dostępne akcje:

- wyłożyć przed siebie dowolną liczbę kart z ręki, zsumować oferowane przez nie złoto i kupić kartę z dolnego rzędu piramidy,
- wyłożyć kartę z ręki i wykorzystać jej akcję (np. wzięcie dowolnej karty z piramidy, permanentne odrzucenie karty z talii lub dobranie większej liczby kart),
- raz w turze umieścić jedną kartę w grobowcu.

Po wykonaniu akcji gracz odrzuca niewykorzystane karty z ręki, odbudowuje piramidę oraz dociąga nową rękę ze swojej talii.

Rozgrywka kończy się, gdy wyczerpani ulegnie stos możliwych do zakupu kart oraz znikną wszystkie karty

z piramidy. Gracze podliczają punkty za karty schowane w grobowcu. Podstawowe wartości są jeden punkt, skarby oferują kilka punktów zwycięstwa, natomiast wartość zdecydowanej większości z kart jest zależna od skompletowanych zestawów. Im więcej unikalnych kart z danego zestawu (np. amulety lub księgi), tym więcej punktów.

Valley of the Kings to kolejna świetna gra ukryta w małym pudełku. Proste zasady w połączeniu z mnogością kart i oferowanych przez nie rozmaitych akcji skutkują bardzo wysoką grywalnością.

Kolejne tury obfitują w dylematy. Ograniczone środki zmuszają do wybierania, czy kolejną kartę kupić dla jej specjalnej zdolności, oferowanego złota, a może dla skompletowania zestawu? Podobnie rzecz ma się z akcją umieszczania kart w grobowcu. Czy bardziej opłaca się zostawić daną kartę w talii i korzystać z jej zdolności? A może ukryć ją bezpiecznie w grobowcu, osłabiając tym samym talię, ale zapewniając punkty zwycięstwa? Zbyt duża zwłoka sprawi, że talia będzie pełna świetnych kart, ale zabraknie tur na włożenie ich do grobowca.

Rozgrywka dla dwóch graczy jest w miarę bezkonfliktowa. Wiadomo, że większość kart w piramidzie dotrwa do następnej tury gracza, co umożliwia tworzenie lepiej działających talii oraz kompletowanie dłuższych zestawów. W przypadku uczestnictwa trzech lub czterech graczy gra pokazuje kły - robi się bardziej nieprzewidywalna i chaotyczna. Z dostępnych sześciu kart trzeba wybrać optymalną, bo większość z nich błyskawicznie wykupią inni gracze. Zebranie zestawu składającego się z czterech-pięciu kart w takiej sytuacji to prawdziwa sztuka.

Niezależnie od liczby uczestników, pojedyncza rozgrywka trwa około godziny, a gracze często mają ochotę na kolejną partię. Tu pojawia się jednakże jedyny minus gry - po kilkudziesięciu partiach, ze względu na ograniczoną liczbę kart, może znużyć. Ze względu na te ograniczenia raczej nie zastąpi bardziej rozbudowanych pozycji, takich

jak **Dominion** lub **Thunderstone**. **Valley of the Kings** oferuje jednak w pigułce przygodę z budowaniem talii ukrytą w małym pudełku. Doskonale sprawdza się podczas wyjazdów, świetnie nadaje się także dla początkujących graczy, którzy chcieliby spróbować swoich sił w optymalizacji talii.

Valley of the Kings

Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 69,95 złotych



- bardzo dobry produkt za niską cenę,
- wysoka grywalność,
- poręczne pudełko.



- po dłuższym czasie może znużyć.



Arsuf: Lionheart vs Saladin (Decision Games)

Bitwa pod Arsuf (7 września 1191 roku) jest jednym z bardziej znanych starć z okresu wypraw krzyżowych. Spotkali się w niej sułtan Saladyn i król Anglii Ryszard Lwie Serce. Celem posuwających się wzdłuż wybrzeża krzyżowców było miasto Arsuf. Saraceni usiłowali sprowokować ich podczas marszu do złamania szyku i doprowadzić do bitwy. Ostatecznie do decydującego starcia doszło pod samym miastem, po tym jak armia muzułmańska rozwinęła się z boku prowadzącej do niego drogi. Dzięki utrzymaniu szyku i dobremu dowodzeniu przez króla Ryszarda, krzyżowcom udało się zwyciężyć. O sukcesie zdecydował atak ciężkiej jazdy, która w krytycznym momencie rozbiła większość sił Saracenów, zmuszając je do bezładnej ucieczki.

Niedawno temu po bitwę sięgnęło wydawnictwo Decision Games. Ukazała się ona w serii prostych i niedrogich gier wojennych, wydawanych bez pudełek (w pakowanej w folię tekturowej teczuszce... w sumie sam nie wiem, jak to nazwać). Idea serii jest taka, aby było prosto i dało się bitwę szybko rozegrać, oczywiście przy zachowaniu podstawowych realiów historycznych, ale nie one znajdują się na pierwszym planie. Również szata graficzna

gry jest dość minimalistyczna. Całkiem ładna jest plansza, do tego stopnia, że nie powstydzilyby się jej znane wydawnictwa, natomiast grafika żetonów jest bardzo uproszczona i wyglądają one, jakby zostały wykonane w jakimś podstawowym programie graficznym. Razi także fakt, że ilustracje przedstawiające wodzów (w przypadku krzyżowców Ryszarda Lwie Serce, a u Saracenów Saladyna) są na wszystkich żetonach takie same. Mamy więc kilku wodzów z twarzą Ryszarda Lwie Serce i Saladyna.

Poza tekturową teczuszką z ilustracją, planszą i żetonami, w skład zestawu wchodzi jeszcze instrukcja systemowa (8 stron) i instrukcja do recenzowanej gry (2 strony), a także woreczki strunowe na żetony. Co do samego wykonania żetonów, nie mam większych zarzutów. Są one sztancowane i nieco trudno je wypchnąć z ramek, ale nie jest to żadna wada, gdyż wiele gier tak ma. Ogólnie żetonów jest niewiele, dzięki czemu już przy pierwszym kontakcie możemy się zorientować, że rozgrywka będzie krótka. Plansza wykonana została na miękkim papierze, ale to standard w przypadku gier wojennych.

Zasady gry opracowane zostały jako system. Jak cała gra, są one maksymalnie uproszczone, chociaż autor starał się zawrzeć w nich pewne charakterystyczne dla epoki elementy, tak by bitwa przypominała średniowiecze. Generalnie występuje aktywacja ogólna, czyli najpierw wszystkie czynności w stosunku do wszystkich jednostek wykonuje jedna strona, potem druga. Każdy z graczy przeprowadza cztery fazy:

- ruchu,
- ostrzału,
- walki,
- zbierania i reorganizacji.

Przepisy wyróżniają łuczników (kusznicy traktowani są jak łucznicy – krótko mówiąc oddziały strzelające), a także jednostki lekkie oraz kawalerię, w tym jej różne typy.

Ostrzał łuczników może tylko dezorganizować przeciwnika i nie eliminuje jednostek. Jest to dość istotne, ponieważ kilka znanych mi gier wojennych poświęconych średniowieczu ma z tym ważny problem.

Bardzo istotne są zasady dotyczące jednostek lekkich, pozwalające im unikać walki i odrywać się od przeciwnika. Jednostki te oznaczone są na żetonach kropkami, przy czym gdy pozostają w pełnej sprawności bojowej, mają pełną kropkę, natomiast gdy oddział zostanie dezorganizowany, obraca się go na drugą stronę, gdzie znajduje się pusta kropka. W tym stanie jednostka ma mniejsze możliwości unikania walki i odrywania się od wroga.

Zasady o odrywaniu się od przeciwnika dotyczą także kawalerii, która posiada w tym zakresie podobne do lekkich oddziałów możliwości. Dużo zależy tu jeszcze od typu kawalerii. Zasady różnią bowiem lekką kawalerię, działającą tak jak oddziały lekkie, konnych łuczników, kawalerię, która może się spieszać i wreszcie ciężką kawalerię, która jako jedyna może szarżować. Niektóre z tych jednostek mają swoje specjalne zasady, choć dodajmy od razu, że mocno uproszczone, np. konni łucznicy, gdy są atakowani, mogą ostrzelać przeciwnika, po czym wycofać się przed walką.

Autor kombinował trochę ze strefami kontroli i niestety nieco przekombinował, bo zgodnie z zasadami oddziały lekkie nie mają stref kontroli, co czasami powoduje dziwne efekty. Saraceni dość ciężko jest okrążyć przeciwnika, co w przypadku ich kawalerii może być dyskusyjne. W zasadzie mogą sobie tutaj radzić tylko mamelukami (ciężka kawaleria), którzy jako jedyni na pewno mają w ich armii strefy kontroli (piszę tak, ponieważ co do niektórych jednostek, patrząc na ich oznaczenia, mam wątpliwości). Prawdopodobnie przekombinowanie wzięło się stąd, że zasa-

dy bazują na systemie dla czasów starożytnych, z którego zostały przerobione na średniowiecze i w przypadku przerabiania zasad o harcownikach nie w pełni się to udało.

Najbardziej pozytywnie od strony historycznej, mimo licznych uproszczeń, oceniam efekt polegający na tym, że kawaleria wychodząca do szarży zza parawanu piechoty (standardowa taktyka podczas wojen krzyżowych) w trakcie jej trwania jest bardzo silna, ale po jej zakończeniu ma siłę porównywalną z innymi jednostkami. Generalnie siła ciężkiej jazdy w szarży jest mnożona x3 (ciężka jazda krzyżowców) albo x2 (mamelucy). Po wykonaniu ataku żeton obraca się na drugą stronę i w chwili, gdy to przeciwnik na niego uderza, oddział jest już słabszy. Prowadzi to do tego, że jazda krzyżowców po wyjściu z kontratakami co pewien czas musi wracać w stronę zgrupowania swojej piechoty, żeby się „zregenerować”, aby móc wykonać kolejną szarżę. Tak to mniej więcej historycznie wyglądało, a rola piechoty sprowadzała się przede wszystkim do zapewnienia takiego bezpiecznego miejsca, gdzie jazda mogła się uporządkować i chwilę odpocząć przed kolejną szarżą.

Jeszcze odnośnie zasad, niestety nie zawsze są one jasne pod względem redakcyjnym i niekiedy trzeba się dobrze wczytać, aby ustalić ich prawidłową interpretację. Spośród niejasności wspomnę na przykład kwestię ostrzału obronnego łuczników. Zasady są nieprecyzyjne, gdy opisują to czy łucznicy mogą strzelać tylko w odpowiedzi na ostrzał wroga, czy także w stosunku do jednostek, które po prostu weszły w ich strefę ostrzału.

Bardzo dobrze są natomiast skonstruowane warunki scenariusza. Obie strony mają dwa cele terenowe usytuowane po dwóch końcach przebiegającej planszy. Po pierwsze krzyżowcy muszą doprowadzić swój tabor do Arsuf, najlepiej w całości (to daje im możliwość osiągnięcia pełnego zwycięstwa). Saraceni zdobywają punkty za uniemożliwienie im tego, zaś w sytuacji gdy uda im się zniszczyć cały tabor, uzyskują pełne zwycięstwo. Drugim celem terenowym jest obóz wojsk mużłmańskich, którego zdobycie przez krzyżowców poza tym, że daje im punkty zwycięstwa wyraźnie osłabia Saracenów. Niezależnie od tego obie strony punktują za straty zadane przeciwnikowi.

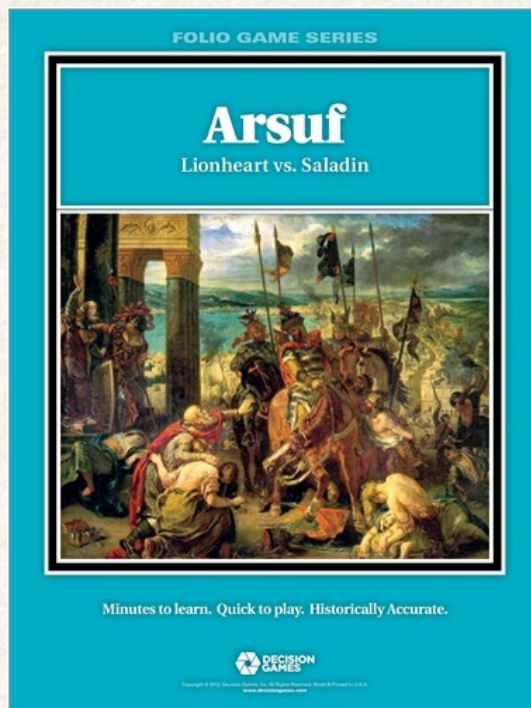
Jeśli chodzi o balans, wydaje się, że Saraceniom jest trochę trudniej. Nie wiem czy nie ma tu decydującego znaczenia problem z nieposiadaniem przez większość ich oddziałów stref kontroli. Sama rozgrywka jest szybka i wiele nie odbiega czasowo od podawanych 1-2 godzin (choć będą to na ogół 2-3 godziny).

Arsuf: Lionheart vs Saladin to dość prosta i krótka gra, niepozbawiona pewnych elementów dobrze odwzorowania historycznego, aczkolwiek pod tym względem nie należy się od niej spodziewać nazbyt wiele (inna sprawa, że do średniowiecza raczej nie ma dobrych szczegółowych systemów). Problemem dla rozpoczynających przygodę z grami historycznymi mogą być pewne niejasności w tych bardzo prostych zasadach. Słabo wypada także grafika żetonów, przez co osobom mającym w tym względzie jakieś większe oczekiwania, trudno ją polecać. Gdyby tytuł ten kosztował nieco mniej, stanowiłby dla wielu optymalny zakup

na początek. Jak w przypadku wielu gier, **Arsuf: Lionheart vs Saladin** nie posiada jeszcze na dzień dzisiejszy tłumaczenia zasad na język polski, więc dodatkowym warunkiem jest znajomość, przynajmniej na poziomie podstawowym (taki w zupełności wystarczy), języka angielskiego. W przypadku gdyby ktoś zdecydował się bardziej „wejść” w ten system, plusem jest to, że do kolejnej bitwy średniowiecznej zasad nie będzie się już musiał uczyć, ponieważ te są w 90 procentach wspólne dla całej epoki.

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

- proste zasady,
 - stosunkowo krótki czas rozgrywki,
 - elementy dobrego odwzorowania historycznego,
 - dobrze ułożone warunki zwycięstwa.
-
- grafika żetonów,
 - niejasności spowodowane głównie redakcją reguł,
 - zasady dotyczące braku strefy kontroli oddziałów lekkich,
 - brak polskiej instrukcji.



REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl