

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH



TEMAT NUMERU

H E R O S I



**W NUMERZE RÓWNIEŻ:**

**STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE - BETA TESTY**

**ELIZJUM**

**FLEETS: THE PLEIAD CONFLICT**

**METRO 2033**

**STRIFE: LEGACY OF THE ETERNALS**

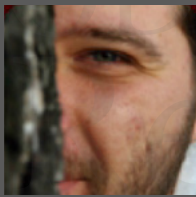
**WARRIORS & TRADERS**

**WOJNA NARODÓW**

oraz wiele innych...



**REBEL**



# OD Redakcji

Maj upłynął mi przy dwóch grach planszowych. Przedpremierowo pograłem dużo w Herosów Adama Kwapińskiego, a beta-testowo wymęczyłem Stawkę większa niż życie. O obydwu tytułach będziecie mogli dowiedzieć się więcej w tym numerze, jednak zanim sięgniecie do recenzji, chciałbym podzielić się z wami pewną uwagą natury ogólnej. Miesiąc temu narzekałem we wstępniaku (a Piotr Stankiewicz w felietonie), że rynek gier planszowych się nasycił i nie ma już na nim zbyt dużo miejsca na kolejne tytuły, które zalegają później na sklepowych półkach. To oczywiście prawda, ale obowiązuje ona w odniesieniu do gier, które do upadłego starają się kopiować znane i lubiane rozwiązania. Od czasu do czasu oczywiście dorzucają do nich coś nowego, ale widziałem (i sam napisałem) zbyt wiele recenzji zawierających stwierdzenia w stylu: „jest to rozwiązanie zaczerpnięte z tytułu X”. Na szczęście pojawiają się jeszcze na rynku takie gry, jak Herosi i Stawka. Niby już gdzieś te mechanizmy widzieliśmy, niby w coś podobnego już graliśmy, ale... I właśnie to „ale” robi robotę, a wydawca nie nadąga z kolejnymi dodrukami. Czasami jest to szata graficzna, czasami fajnie zązębiające się mechanizmy, zdecydowanie rzadziej coś zupełnie nowego. Jedno jest jednak pewne – te gry mają w sobie po prostu to coś, co każe do nich wracać. Fajnie jest czasem wyluskać je z morza przeciętności, a jeszcze lepiej samemu zaprojektować. Szkoda tylko, że to drugie jest o wiele trudniejsze.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Redakcja i korekta tekstów:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Redakcja:** Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr „Żucho” Żuchowski, Tomasz Sokoluk

**Współpraca:** Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gleń, Maciej „Repek” Reputakowski, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Bartłomiej „veyDer” Rudzki

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

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy.

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

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

[www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)



[www.facebook.com/REBELpl](http://www.facebook.com/REBELpl)

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

REBEL TIMES NR 92

# Spis treści

2	Aktualności Czyli co nowego w świecie gier
4	<b>TEMAT NUMERU: HEROSI</b>
8	Elizjum Wyścig o Pola Elizejskie
11	Fleets: The Pleiad Conflict Zbuduj flotę, uzbrój statki i leć na podbój Plejad!
15	Metro 2033 W tunelach metra bywa nudno
18	Gracz na święcie fantastyki - Pyrkon 2015 Krótka planszówkowa relacja z Pyrkonu
20	Stawka Większa niż życie Takie sztuczki nie ze mną, Brunner!
22	Strife: Legacy of the Eternals Bohaterowie Aerim w walce o władzę
24	Warriors & Traders Wojownicy, kupcy, barbarzyńcy i złoto
27	Wojna Narodów Budowa cywilizacji w najlepszym wydaniu
29	Kącik Gier Historycznych: Virgin Queen Dysonans poznawczy
32	Kącik Gier Familijnych: Komiks
35	DoomTown Kącik gry karcianej DoomTown
39	Veto Kącik gry karcianej Veto

# AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

## ZIMA W CZERWCU

Na przełomie maja i czerwca na sklepowe półki trafi polska edycja Dead of Winter wydana nakładem wydawnictwa CUBE. Martwa Zima: Gra Rozdroży, bo taki tytuł nosi polonizacja, traktuje o apokalipsie zombie, przedstawiając ją z perspektywy mieszkańców izolowanych obozów, którzy starają się przetrwać. Głód, strach, zezwierzęcenie, wzajemne podejrzania i trudne decyzje – wszystko to i o wiele więcej znajdziecie w tej grze. Pamiętajcie jednak, że nadchodzi zima, czasu jest coraz mniej i nie wszystkim uda się ją przetrwać.



## KTO MA KASĘ, TEN MA WŁADZĘ

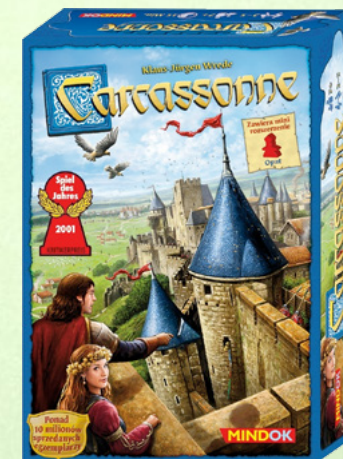
Nakładem wydawnictwa Rebel ukazała się polska edycja planszowego hitu autorstwa Donalda X. Vaccarino. Szmał, bo o nim tutaj mowa, traktuje o wojnie gangów w Stanach Zjednoczonych lat 60. ubiegłego wieku. Gracze wcielają się w ich liderów i mają przed sobą prosty cel – zdobyć największe wpływy w mieście. Czy postawią na drogie garnitury i legalne biznesy, czy też postanowią

wystrzelać wrogów tak, jak leci? Wszystkie chwytły są dozwolone, ponieważ każda przyjęta strategia może pomóc wygrać w tej dynamicznej i pełnej klimatu grze.



## PODAJ KAFEL, ZBUDUJEMY NOWY ŚWIAT!

Pod koniec maja na sklepowe półki trafi druga polska edycja jednego z największych planszówkowych hitów ostatnich lat – Carcassonne. Jeżeli znacie ów tytuł, doskonale wiecie, dlaczego warto go mieć w swojej kolekcji. Jeżeli zaś nigdy o nim nie słyszeliście, warto po niego sięgnąć, ponieważ jest on jedną z najlepszych gier rodzinnych, a wspólne układanie kafelków potrafi łączyć pokolenia. Dodatkowo jest to jedna z niewielu pozycji, która działa równie dobrze przy minimalnej, jak i maksymalnej liczbie graczy. Teraz dostępna w nowej, odświeżonej graficznie odsłonie.



## DYLEMATY MORALNE

Wydawnictwo Rebel we współpracy z Gindie wypuściło ostatnio na rynek polską edycję kickstarterowego hitu. Dylematy to gra traktująca o podejmowaniu trudnych, aczkolwiek zabawnych decyzji. Gracz w swojej turze czyta na głos kartę dylematu, a następnie stara się przewidzieć, jak zagłosuje większość uczestników zabawy. Alternatywy są dwie i jeśli graczowi uda się dobrze obstarwić zdanie większości, otrzyma punkt. Osoba, która jako pierwsza zdobędzie ich pięć, wygrywa. To jak, jesteś gotowy sprawdzić moralność swoich znajomych?



## SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec maja eliminacje odbędą się w Gdańsku, Hajnówce, Warszawie, Zielonej Górze i Krakowie.

Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: <http://www.rebel.pl/mistrzostwa/>.



**Splendor**  
MISTRZOSTWA POLSKI

**WYGRAJ  
1000 ZŁ**

**WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA**



# CZAROWANIE KOSTKAMI NA CZAS

**Bardzo lubię gry, w których turla się kostkami. Zwłaszcza, jeśli są to kości specyficzne, stworzone dla danej gry, a nie zwykłe sześćościenne z kropeczkami. Lubię też gry, w których są karty. Najlepiej karty z potworami, czarami i innymi rzeczami, którymi można dopiec przeciwnikom. Nic więc dziwnego, że kiedy dowiedziałem się o grze Herosi, która łączy ze sobą te dwa elementy, wrzuciłem ją na swoją listę „must have”.**

Za Herosów odpowiedzialny jest Adam Kwapiński i wydawnictwo Fabryka Gier Historycznych. Tutaj kryje się jednak mała ciekawostka. Fabryka Gier Historycznych, jak sama nazwa wskazuje, skupia się na wydawaniu gier, które mają swoje podłoże w tematyce historycznej. Tego, co dzieje się w Herosach nie znajdziemy zaś w podręcznikach i dokumentach historycznych. Dlatego, aby nie wprowadzać zamieszania, postanowiono stworzyć nową markę nazwaną Lion Games. I to właśnie jej logo znajduje się na pudełku Herosów. Ale logo nie jest przecież aż tak ważne. Istotne jest to, żeby gra była dobra.

**H**erosi to walka między wielkimi magami. Każdy z nich jest panem jednego z czterech żywiołów. Pod swoją komendą ma armię różnych stworów, które może poprowadzić do walki. Cel banalny. Sprawić, aby wrogi mag stracił wszystkie dwadzieścia jeden punktów życia. Przygotowanie do gry też jest niezwykle proste. Każdy gracz wybiera swojego maga, co daje mu dostęp do talii potworów, kilku startowych czarów oraz czaru specjalnego. Do tego gracze draftują trzy czary z puli ogólnej, aby „uzupełnić” swoją talię. W sumie maga również wybierają jako część owego draftu, ale to tylko szczegół.

Każdy mag dostaje też swoją planszę, na której ustawi siebie samego oraz towarzyszące mu w walce stwory. Co ciekawe, stwory nie są przyzywane w trakcie gry, a zostają wybrane i wystawione na samym jej początku. Każde monstrum jest opisane szeregiem statystyk, pośród których znajduje się koszt przywołania. Gracze mogą na początku gry wystawić monstra o sumarycznym koszcie równym dziesięć. Dla osób początkujących, które nie mają jeszcze dobrego rozeznania w Herosach, przygotowano sympatyczny wariant, gdzie na planszy gracza zostały narysowane konkretne stwory, jakie należy wybrać do gry. Super pomysł, który ułatwia wejście w grę. Nie trzeba zastanawiać się co, jak i gdzie, tylko od razu można usiąść do zabawy.

W trakcie gry musimy rzucać czary i aktywować nasze monstra, aby atakowały wroga, dziesiątkując jego siły i w końcu go eliminując. Jak tego dokonujemy? Za pomocą kostek. Każdy gracz otrzymuje do dyspozycji sześć kostek sześciennych, na których znajdują się różne symbole. Symbole te znajdziemy również na kartach czarów i kreaturach.

Sprawa jest w zasadzie banalna. Jeśli uda nam się wyrzucić zestaw symboli pozwalający na użycie jakiegoś czaru, czy wykonanie innej akcji, możemy to zrobić. Tyle, że wszyscy gracze rzucają kośćmi jednocześnie, bez podziału na tury. Każdy stara się uzyskać zestaw symboli, który pozwoli mu



na działanie. Gdy to się stanie, krzyczy: „Stop!” i zatrzymuje grę. Następnie wykonuje akcję, na którą pozwalają mu kości. Rodzajów akcji w sumie nie ma zbyt wiele. Jest dociągnięcie kart z własnej talii lub dobranie nowego czaru spośród odkrytych kart talii wspólnej. Jest możliwość rozproszenia trwałego czaru rzuconego przez dowolnego gracza. Jest w końcu sposobność rzucenia własnego czaru. Ta ostatnia akcja jest o tyle ważna, że pozwala graczowi równocześnie na aktywację stworów, o ile zostały mu na kościach odpowiednie symbole. Na szczęście pozostali gracze, po tym jak akcję wykonają, ten, który grę zatrzymał, też mają szansę na działanie, bazując na wynikach swoich kostek.

W grze używa się dwóch typów kart. Są to czary i kreatury. Czary najpierw muszą trafić do gracza na rękę, czy to dociągnięte z jego talii, czy też pobrane ze specjalnej biblioteki na stole. Kiedy już znajdą się na ręku, można je rzucić, jeśli uda się zbierać na kostkach odpowiednią liczbę symboli, które są pokazane na karcie czaru. Rzucony czar może być

czarem jednorazowym, w stylu Kuli Ognia, albo czarem trwałym, który wzmacnia nas lub osłabia przeciwnika. Dodatkowo każdy czar można dopakować, odrzucając z ręki karty, co pozwala wzmocnić jego działanie.

Potwory są równie ciekawe co czary. Na początku gry rozstawiamy je na planszy, tworząc oddział chroniący naszego maga, a jednocześnie gotowy rzucić się na przeciwnika. Każdy stwór ma siłę ataku, punkty życia, koszt przywołania (który ma znaczenie tylko na początku gry, podczas budowy armii) i koszt aktywacji. Niektóre mają również zdolności specjalne. Kiedy gracz aktywuje monstrum, może nim zaatakować przeciwnika lub wykorzystać jego zdolność specjalną. Atak, choć prosty, ponieważ polegający na zadaniu przeciwnikowi tylu ran, ile wynosi siła stwora, ma jednak pewien dość ciekawy mechanizm. Kreatury mają bowiem wyznaczone linie ataku. Jedne mogą atakować tylko przeciwnika naprzeciwko, inne naprzeciwko i po lewej, a jeszcze inne wszystkich jak leci. Przy czym tu, pisząc „przeciwnik”, mam na myśli nie innego gracza, a kreaturę na jego planszy. Można również poruszać potwora po własnej planszy, jeśli chce się załatać jakąś dziurę powstałą po śmierci innego stwora.

Mamy więc bardzo ciekawą mieszankę szczęścia, zręczności i kombinowania. Szczęścia, bo wszak rzucały kostkami i liczymy na to, że bogowie losu uśmiechną się do nas i uzbieramy potrzebne symbole szybciej niż przeciwnik. Zręczności, ponieważ musimy tymi kostkami rzucać w taki sposób, żeby szybko zbierać te, które chcemy przerzucić i nie dopuścić do tego, aby nam się rozturlały po stole. Kombinowania, bo trzeba czasem kupić nowy czar oraz wiedzieć co, kiedy i na kogo rzucić. Wiedzieć, jak dobrze zaatakować kreaturę albo czy nie lepiej użyć jej zdolności specjalnej. Generalnie w trakcie gry jest co robić.

Gra oferuje dwa stopnie rozgrywki. Łatwy i zaawansowany. Różnią się one od siebie liczbą różnych zasad, jakie bierze się pod uwagę. W trybie łatwym nie patrzymy na specjalną zdolność i słabość naszego maga. Nie bierzemy pod uwagę zasad wzmacniania rzuconych przez nas czarów. Gra staje się

wtedy odrobinę mniej taktyczna, a bardziej nastawiona na bezpardonową walkę wszelkimi dostępnymi metodami.

Kiedy jednak zaczniemy używać wyżej wymienionych zasad zaawansowanych, kombinowanie wchodzi na wyższy poziom. Do zatrzymania gry nie będzie nam wystarczało, że uzyskamy na kostkach pożądane symbole. Będziemy też uważać, aby nie było na nich symboli, które są słabością naszego maga (na przykład woda dla maga ognia), ponieważ inaczej otrzymamy obrażenia. Zupełnie inaczej będziemy też kupować nowe czary z talii ogólnej. Karty zaczną również służyć do wzmacniania rzucanych czarów i czasem trzeba będzie decydować czy odrzucić kartę, czy nie. Dojdzie też samodzielne wybieranie startowych potworów. Dlatego polecam, aby pełne zasady zacząć stosować dopiero wtedy, gdy poznacie już dość dobrze karty czarów i stworów. Na pewno się nie zawiedziecie.

Żeby jednak nie było zbyt słodko, mam też do **Herosów** kilka uwag.

Pierwsza dotyczy tego szczególnego połączenia losowości i zręczności. Do samej losowości związanej z kostkami nie mam żadnych zastrzeżeń. Wiadomo, że jak bierzemy grę kościaną, to los i szczęście będą znaczącym czynnikiem. Tutaj jednak, w połączeniu z koniecznością zbierania i przerzucania niechcianych kości, możemy czasem trafić na niesamowicie frustrujący chaos panujący na stole. Oczywiście jest to w pewnym sensie kwestia wypracowania sobie takiego sposobu rzucania, żeby łatwo było ogarniać bałagan, jednak na samym początku może to niektórych zniechęcić.

Uwaga numer dwa tyczy się czarów. Na chwilę obecną w grze występują czary o jednolitym koszcie. Wymagają co prawda różnej liczby symboli, ale symbole zawsze są identyczne. Cztery ikony wody, pięć ikon hełmu, trzy ikony ognia i tak dalej. Zabieg jak najbardziej zrozumiały, ale po kilku grach pomyślałem sobie, że fajnie by było zobaczyć czary o mieszanym koszcie. Na szczęście **Herosi** to gra „podatna na do-

datki”, więc jest nadzieja, że i takie karty kiedyś się pojawią. Trzecia kwestia to swego rodzaju narzekanie na „klęskę urodzaju”. Stworów, które możemy wybrać do gry jest mnóstwo, a ograniczenie kosztu do dziesięciu punktów czasem aż boli. Chciałoby się więcej, ale gra na to nie pozwala.

I w końcu drobne narzekanie na kości. O ile sama ich jakość jest naprawdę świetna, o tyle trochę irytują mnie ciemne kolory, jakich użyto do wytłoczenia ikon. Przy nieco słabszym świetle i w pośpiechu łatwo pomylić ikonę ognia oraz powietrza. Na pierwszy i szybki rzut oka, wyglądają one bowiem dość podobnie. Jedna jest czerwona, druga fioletowa, a ciemne, przygaszone kolory nie pomagają w ich rozróżnieniu. Nieco jaśniejsze barwy rozwiązałyby ten drobny problem.

Do niczego więcej przyklepić się nie sposób. No, może do sporej ilości powietrza w pudełku, którego rozmiar sugeruje, że w środku jest mnóstwo smakołyków, a tak naprawdę otrzymujemy elementy, które zmieściłyby się w czymś dwa razy mniejszym. Natomiast już jakość tych elementów jest kapitalna. Świetne kostki, plansze i karty. Rewelacyjne grafiki. Świetna kolorystyka (z małym zmarszczeniem nosa w kierunku kostek). Po prostu serce rośnie, kiedy widzi się kolejną polską grę, która tak dobrze wygląda.

Sama rozgrywka też jest bardzo przyjemna i co najważniejsze dość krótka. Dzięki temu w **Herosów** można spokojnie zagrać więcej niż raz i nie czuje się przy tym znudzenia. Mechanika „czasu rzeczywistego” dodaje grze pazura i winduje emocje towarzyszące rozgrywce na dość wysoki poziom. Warto dodać, że choć gra przewidziana jest nawet na czterech graczy, to jednak zdecydowanie lepiej gra się dwuosobowe pojedynki. Przy czwórce graczy polecam dwa równoległe pojedynki jeden na jednego. Każdy na każdego co prawda też zadziała, ale jak dla mnie jest w tym trochę zbyt dużo chaosu. Jestem pewien, że w **Herosów** będę grał często, z utęsknieniem wypatrując dodatku, który doda im jeszcze więcej głębi.



### Herosi

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 119,95 złotych



- pomysł,
- mechanika,
- grafiki.



- element zręcznościowy może czasem drażnić,
- kolory na kostkach mogłyby być jaśniejsze.





# WYŚCIG O POLA ELIZEJSKIE

**W**maju tego roku obchodzimy sto dwudziestą rocznicę urodzin pana Jana Parandowskiego. Był znawcą i popularyzatorem kultury i literatury starożytnej. Wielką popularność przyniosła mu wielokrotnie wznawiana *Mitologia* (1924). Pozycja ta była znacząca w popularyzacji podstaw kultury antycznej w Polsce.

Jakiś czas temu mogliśmy cieszyć się grą **Splendor**. Proste zasady doskonale wspierały dobrą zabawę, a jakość wykonania wołała wręcz o nagrodę od niebios. I planszówkowa „Wyrocznia” ją przyznała. Gracze, poprzez serwis BGG, uznali **Splendor** za najlepszą grę, w jaką grali w 2014 roku. Wszedł on do panteonu obok **Shoguna**, **Dominiona**, **Agricoli** i **Eclipse**. Przyznano mu też główną nagrodę w kategorii gier rodzinnych i na stałe zagościł w jej pierwszej dziesiątce. Czy kolejna gra Kosmicznych Kowboi sięgnie po złote runo drugi raz z rzędu? Nie dzielimy skóry na niedźwiedziu, ale wszystkie znaki na Olimpie i Polach Elizejskich wskazują na sukces. Średnia ocen debiutującej świeżynki już przewyższyła notowania jej wysoko ocenionej poprzedniczki.

Ideą gry, jak każdej karcianki, jest tworzenie tzw. kombosów, czyli synergii, w których  $2+2=5$ . Nic w tym nowatorskiego, ale mamy też pewien twist. W pewnym momencie trzeba z tego kombosa zrezygnować. Trzeba wiedzieć kiedy ze sceny zejść..., nuciliśmy niegdyś przy *Smallworld*. Kluczowym było wycucie odpowiedniego momentu na śmierć naszej rasy, aby wprowadzić do gry kolejną. **Elizjum** uderza w podobny ton. Trudno rozstać się z rogiem obfitości,

którego łaski wciąż na nas spływają, ale ostatecznie trzeba zrezygnować z dóbr doczesnych, jeśli marzymy o wiecznej chwale. I tu przechodzimy do tematyki gry, którą jest śmierć.



A konkretniej przenosiny na Pola Elizejskie. Karty zapewniające nam korzyści tu i teraz musimy „uśmiercić” (tj. przenieść), aby przyniosły nam profity później. Kartoniki posegregowane są wedle koloru i wartości. Kolorów jest osiem i każdy reprezentowany jest przez inne greckie bóstwo. Skala wartości zamyka się zaś pomiędzy 1 a 3. Na koniec gry punktowane są układy w tym samym kolorze, lecz o innych wartościach lub przeciwnie – w innych kolorach, ale o tej samej wartości.

Karty dobieramy z dostępnej dla wszystkich, odświeżanej

co rundę puli. Kart jest dla każdego gracza po trzy. Wybrane kartoniki kładziemy przed sobą odkryte. To od początku do końca gra w otwarte karty, a jednak mamy w niej element blefu i zaskoczenia. A to za sprawą Kolumn. Każdy dysponuje identycznym zestawem czterech różnokolorowych Kolumn. Nimi płacimy za karty, przy czym możemy odrzucić dowolną Kolumnę i nie musimy pozbywać się tej w kolorze wymaganym do wzięcia danej karty. Kolumną płacimy też za karty misji, które wyznaczają kolejność graczy w następnej rundzie, przychód złota oraz to, ile kart możemy przenieść w danej rundzie po fazie dobierania kart.

Dopóki karty są w grze i nie zostaną przez nas (dobrowolnie) przeniesione, zapewniają nam natychmiastowe, jednorazowe lub stałe profity. Niektóre (oznaczone klepsydrą praboga czasu Chronosa) dają korzyści dopiero pod koniec gry, na etapie podliczania punktów zwycięstwa. Jak pokazały nasze rozgrywki, te niepozorne i nic nie dające w czasie głównej części zabawy karty to czarne konie Elizjum, bardzo często przechylające szalę zwycięstwa.

Korzyści zależą od bóstwa, które patronuje kartom. Posejdon szkodzi innym, a Atena pomaga wszystkim. Ares docenia tego, który najsukuteczniej zabiegał o jego względy. Hades ułatwia uśmiercanie kart, czyli przenoszenie ich do **Elizjum**. Hefajstos obdarowuje złotem, którym płacimy za przenosiny. Hermes ułatwia korzystanie z mocy kart (kombosy!). Zeus pomaga na etapie końcowej punktacji. A Apollo... a Apollo wywraca rozgrywkę do góry nogami.

Jeśli zdecydujemy się na granie talią Apolla, to kładziemy na stole płytkę Wyroczni, a pod nią co rundę cztery karty. Te karty wejdą do gry w kolejnej rundzie. Czyli wiemy, co brać teraz, żeby zagrało z tym, co dopiero pojawi się na stole. Dodatkowo karty Apolla pomagają tworzyć niesamowite kombosy z użyciem przyszłych i obecnych kart.

Padło stwierdzenie: jeśli zdecydujemy się na granie talią. W Elizjum gra się wymieszanymi ze sobą pięcioma taliami wybranymi spośród ośmiu. Oczywiście każda talia jest inna. Dlatego to rozwiązanie przynosi szereg korzyści, które być może przesądzą o waszej sympatii do gry. Po pierwsze, podnosi to jej regrywalność. Po drugie, zwiększa różnorodność rozgrywek. Po trzecie, pozwala dopasować grę pod własny styl. Po czwarte, wiąże mechanikę gry z tematyką. Po piąte, ilustracje!

Każdą talię namalował inny grafik. To osoby tak różne i z tak wielu branż, jak różni są bogowie, dla których tworzyli. Ilustracje poświęcone Hadesowi namalował znany ze Splendor'a Pascal Quidault. Oddanie gry wielu artystom, do tego ośmiu, skutkuje oderwaniem warstwy mechanicznej od warstwy wizualnej. Nie odważyłbym się jednak nazwać gry mianem „suchej”. Musiałbym być bowiem ułomny na wyobraźni i wrażliwości. Jeśli gra przyciąga mnie w równym stopniu zasadami, co stroną wizualną, to jest to dla mnie perfekcyjna harmonia. Dlatego na przytyk, że gra równie dobrze mogłaby być o serwowaniu sałatek odpowiadam: zgoda, pod wa-

runkiem, że da się tak dobrze zilustrować sałatki.

Znamy miłość Polaków do wyborów, jednak wybory dokonywane w Elizjum mają szansę zwiększyć frekwencję graczy. Cała gorydyskość polega na znalezieniu rozwiązania, co i kiedy. Nie zdziwmy się, jak ktoś patrząc na nas z boku, kupi nam szampon przeciwłupieżowy. Cmokanie i drapanie się po głowie równie dobrze charakteryzuje graczy Elizjum, co podrapane ręce i połamane paznokcie graczy Jungle Speed.

Podejmując decyzję o wzięciu karty, dokonujemy wyboru pomiędzy

jej efektem działania, jej kolorem lub wartością. Często jednocześnie na stole leży karta, której działanie byłoby dla nas bardzo korzystne (np. dochód złota) oraz taka, której brakuje nam do kompletu w Elizjum (np. mamy niebieską jedynekę i trójkę, brakuje nam więc niebieskiej dwójki). Którą wybrać? Potem przychodzi jeszcze trudniejszy wybór: jakiego koloru Kolumnę odrzucić. Pozbywając się Kolumny, tracimy możliwość pretendowania do części kart. Jednocześnie zdradzamy innym, na jakich kartach nam jeszcze zależy. Przeciwnik z pewnością po jedną z nich sięgnie, a skoro wie, że pozostałych i tak nie możemy już wziąć, zabierze je na samym końcu. Wybór płytki z misją to decyzja czy wolimy pierwsi się ruszać, zyskać więcej złota, czy przenieść więcej kart. Ponieważ misję wybiera-

my w tej samej fazie co karty, to musimy zdecydować, co jest dla nas ważniejsze – jeśli wybierzemy misję, przeciwnik być może wybierze pożądaną przez nas kartę i na odwrót.

Faza przenoszenia to antyczna tragedia. Cytując Psy: A kto umarł, ten nie żyje. Przeniesienie karty uśmierca jej moc, pozbawia nas wszelkich korzyści w czasie gry, ale nie możemy z tym zwlekać do ostatniej rundy. W grze rund jest tylko pięć, w czasie jednej rundy przenosimy około dwóch-trzech kart, a podstawowy ich układ w **Elizjum**, przynoszący punkty zwycięstwa, składa się z trzech. Stąd ten pośpiech. Presję czasu potęguje system punktacji: kto pierwszy, ten lepszy. Nagradzani są gracze, którzy jako pierwsi ułożą układ kart danego koloru/wartości. Kolejny brzemienny w skutki wybór to ten, jaki układ chcemy tworzyć. Od ułożenia karty w układzie kolorów lub wartości nie ma odwrotu. Czy w następnej rundzie wpadnie karta, z której utworzyłbyś ten lub inny układ?



Na szczęście można się podłożyć i tak rozdysponować Kolumnami, że nie jesteśmy w stanie wziąć żadnej karty. Wtedy dobieramy kartę rewersem, co oznacza jokera. Dopełni on każdy układ, w zamian za karę punktową.

Trudno mi ocenić, co daje większą satysfakcję – odkładanie kasy na emeryturę czy chodzenie na zakupy. Dlatego część graczy może uznać za słaby pomysł rezygnowanie z kombosów, zamiast je dalej dopakowywać. Inni gracze lubią zaś upajać się widokiem mnożących się punktów zwycięstwa i wsłuchiwać w brzmienie produkującego je silniczka. Dla nich ta gra to jak napełnianie durszlaka piaskiem.

Choć to gra karciana, do tego z frakcjami, nijak nie może się kojarzyć z formatem LCG. Talie są ze sobą wymieszane i wspólne dla wszystkich. Trudno tu o wyścig zbrojeń, czyli coraz mocniejsze karty dostępne wraz z kolejnymi dodatkami. Co nie oznacza oczywiście, że **Elizjum** nie

doczeka się rozszerzeń. Ile bóstw na firmamencie, tyle potencjału na nowe talie. Afrodyta? Artemida? Hera? Dionizos?



Prometeusz? Gry otwarte, z definicji, czeka dłuższy żywot od gier ograniczonych jedynie do wersji podstawowej.

Z drugiej strony Kosmiczni Kowboje wydają się nie spoczywać na

przesłanki, aby go powtórzyć. Pamiętając, za co gracze docenili **Splendor**, zachowali prostotę i dynamikę rozgrywki, nie pomijając przy tym zapakowania ją w piękne opakowanie. Poszli oni nawet o krok dalej i wręczyli graczom talie pełne możliwości, kombinacji i decyzji.

## Elizjum

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 179,95 złotych



- ośmiu ilustratorów,
- praktyczna wypraska przypominająca kolumnadę i tympanon,
- rozgrywka, która jest przystępna, dynamiczna, angażująca i się nie nudzi,
- decyzyjność,
- spełnia wszelkie kryteria dobrej gry rodzinnej i pretendenta do Gry Roku.



- nie pozwala nacieszyć się kombosami.

laurach. I znów wracamy do **Splendoru**. Sukces zwiększył apetyt jego autorów i stworzyli oni grę, która ma wszelkie

# FLEETS

## THE PLEIAD CONFLICT



### Zbuduj flotę, uzbrój statki i leć na podbój Plejad!

W kwietniowym numerze Rebel Timesa recenzowałem Space Station – karciankę Jacoba Fryxeliusa, wydaną w 2011 roku przez szwedzką firmę FryxGames. Teraz przyjrę się bliżej innej grze osadzonej w tym samym, co Space Station uniwersum, a mianowicie strategii Fleets: The Pleiad Conflict autorstwa Daniela Fryxeliusa, brata Jacoba, która premierę miała na ostatnich targach w Essen.

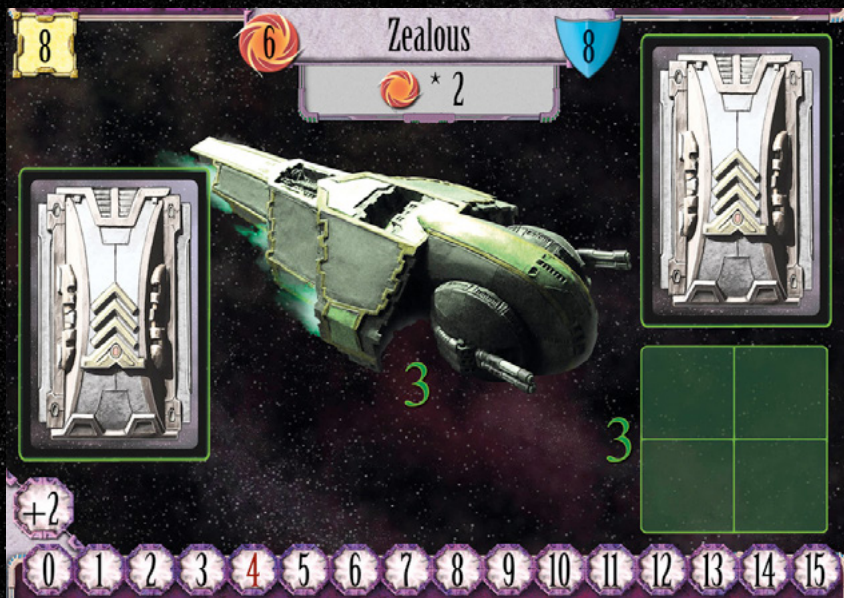
Jej akcja rozgrywa się w 3400 roku, kiedy to ludzkość eksploruje coraz dalsze zakątki wszechświata, docierając do gwiazdnej gromady Plejad i kolonizując ją, a potężne korporacje ścierają się w walce o polityczne wpływy i bogactwa obcych planet. Budują one floty statków kosmicznych i wysyłają w odległą przestrzeń, aby zmagaly się z flotami konkurencji. Tę, nie oszukujmy się, nieprzesadnie oryginalną wizję futurystycznego świata gry prezentuje czytelnikowi kilka dłuższych i krótszych opowiadań, które znajdują się w instrukcji i stanowią jej istotną, integralną część. Trzeba za to twórców pochwalić, gdyż rzadko spotyka się gry strategiczne o tak rozbudowanym i szczegółowo przedstawionym tle fabularnym. Poza wspomnianą instrukcją, w pudełku znajdziemy: kafelki systemów gwiazdnych, planszeczki flot i graczy, karty pomocy, kostki oraz sporą liczbę kart i różnych znaczników. O ile pisząc miesiąc temu o Space Station, mocno narzekalem na jakość wykonania skądinąd bardzo dobrej gry, o tyle we Flotach prawie nie ma się do czego pod tym względem przyczepić. Opakowanie o standardowych jak na „dużą grę” rozmiarach jest solidne i wytrzymałe, do tego opatrzone niezłą grafiką na okładce. Żetony są bardzo grube, a przy tym estetyczne i czytelne, podobnie jak karty. Na szczególną pochwałę zasługują natomiast kafelki (a właściwie wielkie kafle) układów, tworzące planszę gry. Są naprawdę sporych rozmiarów, bardzo wytrzymałe i ilustrowane w sposób spójny, przejrzysty, miejscami wręcz schematyczny, ale dzięki temu szalenie elegancki. Wszystkie elementy mają na nich swoje miejsce, a ikony odnoszące się do specjalnych zasad są jasne i z reguły nie pozostawiają pola na jakąkolwiek własną interpretację graczy. Niestety gorzej prezentują się planszeczki graczy i flot oraz karty pomocy. Te komponenty wydrukowano na cienkim papierze, przez co można je dość łatwo zagiąć lub rozedrzeć. Plansze pomocy zawierają większość przydatnych w rozgrywce informacji, choć niestety nie wszystkie, natomiast bardzo ciekawie prezentują się plansze graczy. Przede wszystkim

karta każdej z czterech dostępnych korporacji wygląda inaczej, co nadaje im unikalny charakter i niewątpliwie dodaje grze klimatu, natomiast cechą łączącą je wszystkie jest specyficzny retro-wygląd, przywodzący na myśl komiksy i filmy science-fiction z okolic lat 70-tych ubiegłego wieku. Z jednej strony jest to na pewno rozwiązanie oryginalne i nieczęsto spotykane, z drugiej jednak resztę elementów zaprojektowano znacznie nowocześniej, a dysonans graficzny pomiędzy nimi i planszami graczy jest naprawdę widoczny. Listę wszystkich komponentów gry dopełnia spora garść drewnianych dysków oraz dwadzieścia małych sześciociennych kostek, prezentujących standardowy jak na współczesne gry planszowe poziom wykonania. Jakości instrukcji również niewiele można zarzucić. Ogólnie rzecz ujmując, **Fleets: The Pleiad Conflict** wygląda naprawdę dobrze, a ponad przeciętność wybijają się kafelki układów gwiazdnych. Jedyne minus należy się wydawnictwu Fryx-Game za słabą jakość planszetek i drobne nierówności w oprawie graficznej.

A jak prezentuje się sama rozgrywka? Fleets to tytuł przeznaczony dla od dwóch do czterech osób, a pojedyncza partia zajmuje zwykle około



dwóch godzin (choć przy najmniejszej liczbie graczy można wyrobić się w znacznie krótszym czasie). Mechanika nie należy do skomplikowanych i łatwo ją pojąć już w trakcie pierwszej rozgrywki. W zależności od liczby graczy, na stole znajduje się określona liczba kafelków układów gwiazdnych, do których wysyłamy swoje kosmiczne floty, a których kontrola przynosi punkty zwycięstwa (gra kończy się, gdy któryś z uczestników zdobędzie ich siedem lub pięć w wariantcie dwuosobowym). Każda runda składa się z sześciu faz. Najpierw w losowy sposób określa się kolejność działań graczy, po czym przechodzi się do fazy budowania. W niej, spośród wyłożonych na stół elementów tworzących „rynek”, można dokonywać zakupów flot (reprezentowanych przez odpowiednie plansze i korespondujące z nimi żetony) oraz kart ulepszeń. Po zrobieniu zakupów, które opłaca się międzygalaktyczną walutą, Megakredytami (podobnie jak w Space Station), gracze jednocześnie uzbrajają swoje floty, kładąc na planszach żetony odpowiadające różnym rodzajom statków kosmicznych (jest ich osiem, a każdy ma oczywiście inne specjalne zdolności), po czym umieszczają znaczniki poszczególnych flot na planszy. Co ciekawe, obowiązkowe jest rozmieszczenie wszystkich swoich jednostek, ale jednocześnie żaden gracz nie może mieć w danym układzie więcej niż jednej floty na raz. Potem następuje faza dyplomacji. Można w niej korzystać ze specjalnych zasad



układów i flot, zagrywać karty z ręki, bądź wykonać jedną z trzech dyplomatycznych akcji dostępnych dla wszystkich graczy, tj. opuścić układ, zmusić przeciwnika do wycofania lub opodatkować dany system, aby otrzymać jakąś charakterystyczną dla niego nagrodę. Podjęcie każdego z tych działań, kosztuje jednak odpowiednią liczbę punktów dyplomacji, a tych nie zarabia się w grze zbyt dużo, trzeba więc nimi mądrze gospodarować. Jeśli po fazie dyplomacji w którymś układzie wciąż znajdują się jednostki więcej niż jednego gracza, dochodzi do bitwy. Kolejność ataków w walce określają dwa czynniki: ogólna kolejność graczy oraz inicjatywa, z jaką aktywują się poszczególne statki wewnątrz danej floty. Każda plansza ma pewną liczbę pól oznaczonych cyframi 1-4, na których w fazie budowy gracze mogą w dowolny sposób kłaść jednostki, o ile tylko ich żetony mieszczą się na polach i skierowane są w odpowiednią stronę. W bitwie najpierw działa pierwszy gracz, po kolei atakując swoimi okrętami o inicjatywie wynoszącej jeden, później dwa i tak dalej, następnie to samo robi każdy kolejny. To rozwiązanie jest dla mnie niestety dość dziwne i mało intuicyjne. Przykładowo, w grze trzyosobowej może dojść do sytuacji, że po atakach dwóch pierwszych flot, trzeci gracz nie będzie w stanie już nic zrobić (o kolejności działań w rundzie decyduje wyłącznie ślepy los, a nie żadne decyzje uczestników lub ich zagrania). Brak możliwości jakiegokolwiek reakcji na atak przeciwnika

i „oddania” mu od razu to największy mechaniczny zgrzyt w tym tytule. Dodatkowo w większości gier planszowych przyjęło się, że najpierw akcje wykonują jednostki o inicjatywie oznaczonej najwyższą liczbą. We Fleets jest zaś odwrotnie, co może nie wpływa znacząco na samą rozgrywkę, ale osobom przyzwyczajonym do rozwiązań z innych tytułów trochę czasu zajmie przestawienie się i na początku mogą się po prostu mylić. Po rozegraniu wszystkich bitew następuje faza nagród. Gracz, którego flota jest jedyną obecną w układzie, otrzymuje za ten fakt punkt zwycięstwa. Później wszystkie floty dostają nagrody unikalne dla systemów, w których stacjonują, zaś gracze zarabiają Megakredyty, punkty dyplomacji oraz dobierają po jednej karcie akcji i runda się kończy. Jak więc widać, podstawowe zasady nie są trudne. Przy bardziej szczegółowych regułach, jak zdolności poszczególnych statków oraz układów, posilkować się można kartami pomocy i w większości przypadków nie powinno być trudności z ich zrozumieniem. Gra jest dynamiczna i potrafi wciągnąć, a jedyną jej poważną wadą jest sposób rozgrywania fazy bitwy. Na plus należy za to niewątpliwie zaliczyć dyplomację i fakt, że jej używanie potrafi okazać się bardzo pomocne, ale jest jednocześnie drogie i należy je dobrze przemyśleć.

Przyznam, że odkąd po raz pierwszy usłyszałem o **Fleets**:



**The Pleiad Conflict**, na długo przed zagranieniem w ten tytuł, jeszcze w przedessenowych zapowiedziach na 2014 rok, produkt FryxGames przywoływał nieodparte skojarzenia z inną, znacznie bardziej znaną grą, a mianowicie Eclipse. Tytuły te łączy szereg podobieństw: skandynawskie pochodzenie twórców i wydawców, zbliżona tematyka, modułarna plansza, część rozwiązań mechanicznych, a nawet klimat oprawy graficznej. Pomijając figurki, których obecność wyróżnia Eclipse na plus, a jednocześnie uzasadnia bardzo wysoką cenę, oba tytuły wyglądają dość podobnie. Utrzymano je w prostej estetyce, a wszelkiego rodzaju oznaczenia obecne na komponentach są czytelne i intuicyjne. Eclipse nieznacznie wygrywa tutaj elegancją, szczególnie jeśli chodzi o plansze graczy, ale i Fleets prezentuje się przyzwoicie. Głównym motywem obu gier jest budowa i późniejsze ulepszanie flot statków kosmicznych oraz wysyłanie ich w przestrzeń, aby zdobywać kontrolę nad surowcami znajdującymi się w odległych układach. Odbyna się to w zbliżony sposób, czyli poprzez umieszczanie i ewentualne modyfikowanie ułożenia żetonów na planszeczce. Główna różnica to fakt, że w **Eclipse** tworzymy schematy pojedynczych statków, we **Fleets** działamy zaś na większą skalę i wybieramy okręty wchodzące w skład naszych flot. W Eclipse duży nacisk położono na aspekt ekonomiczny i eksploracyjny, podczas gdy we Fleets ten pierwszy jest mocno uproszczony, drugi zaś w ogóle nieobecny. Wszystkie kafelki tworzące główną planszę są rozłożone i znane graczom przed rozpoczęciem partii, nie ma więc elementu zaskoczenia i ryzyka, występuje za to pewna losowość (w pojedynczej grze używa się maksymalnie pięciu z dziesięciu dostępnych układów). Przez to regrywalność stoi na niezłym poziomie, ale i w tym względzie lepszy jest produkt Finów z Lautapelit. Znacznie ciekawiej zaprojektowali też oni poszczególne frakcje występujące w grze. Każda rasa w Eclipse ma swój specyficzny styl i unikalne zdolności, podczas gdy jedyne, co odróżnia od siebie korporacje we Flotach, to ich nazwa oraz wygląd planszy gracza.

**Fleets: The Pleiad Conflict** Daniela Fryxeliusa to gra ciekawa, choć nie pozbawiona istotnych wad. Jest przyzwoicie wykonana (z małymi wyjątkami), klimatyczna i poprawna od strony mechanicznej. Do najbardziej irytujących zasad należy zaliczyć losowy wybór kolejności graczy w każdej rundzie oraz kiepsko rozwiązana faza bitwy, zaś największym plusem są akcje dyplomatyczne, choć one też mogłyby oferować nieco więcej możliwości. Floty nie są może tytułem wybitnym, ale na pewno zapewnią miłośnikom futurystycznych strategii kilka fajnych partii. Czy z czystym sumieniem mogą polecić je też innym graczom? Cóż, przy ogromnej liczbie pojawiających się obecnie na rynku nowych gier planszowych, z których wiele to tytuły dobre lub bardzo dobre, ciężko mi rekomendować wydanie niemal stu sześćdziesięciu złotych na zakup produktu, który uważam za po prostu poprawny. To ciekawa gra, do której można wrócić kilka razy, ale na pewno nie „must have” w kolekcji każdego planszomaniaka. Oddając jej jednak sprawiedliwość, należy stwierdzić, że istnieją tytuły, które za podobną lub nawet wyższą cenę oferują znacznie mniej zabawy niż Fleets.

*Dziękujemy wydawnictwu FryxGames za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.*

### **Fleets: The Pleiad Conflict**

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 120 minut

Cena: 159,95 złotych



- ogólna jakość wykonania, szczególnie kafelków układów gwiazdnych,
- obecność opowiadań w instrukcji,
- dyplomacja.



- losowa kolejność działań graczy w rundzie,
- dziwny mechanizm walki,
- wykonanie planszetek.

# W TUNELACH METRA BYWA NUDNO

Uniwersum Metro 2033 stworzone przez Dymitra Głuchowskiego niezwykle przypadło mi do gustu. Postapokaliptyczne krajobrazy, powierzchnia zamieszkała przez niesamowite mutanty i tunele metra, w których schronili się ludzie. Na każdym kroku czai się groza, a ciemne tunele kryją w sobie wiele okropieństw. Dodatkowo, bar-



dzo często, to nie krwiożerczy mutanci są groźni, ale inni ludzie. Książki, a nawet gry komputerowe, ociekały niesamowitym wręcz klimatem. Dlatego, kiedy wydawnictwo O Gry Games postanowiło zadebiutować na rynku polską wersją planszówki Metro 2033 (którą jakimś cudem przegapiłem), postanowiłem ów tytuł przetestować.



Jako pierwsza trafiła do mnie informacja, że polska edycja gry jest nieco podrasowana w stosunku do oryginału. Kilka zmian estetycznych, garść nowych elementów. Przyznam, że to dość ciekawe posunięcie, aby polska wersja była w jakiś sposób unikatowa i zawierała rzeczy niedostępne dla innych graczy.

**Metro 2033** rozgrywa się oczywiście w tunelach moskiewskiego metra. Gracze wcielają się w przywódców jednej z sześciu frakcji znanych ze świata stworzonego przez Głuchowskiego i walczą o dominację nad stacjami. Do swojej dyspozycji mają bohaterów (po jednym na frakcję), a także armie. Te dość skromne siły muszą wystarczyć do odpędzania zagrożeń czających się w tunelach, a także do przejmowania kolejnych punktów na mapie.

Rozgrywka jest bardzo prosta. Na początku rozpatrywane jest wydarzenie dla danej rundy. Może to być produkcja zasobów przez niektóre stacje, konieczność pokonania jakiegoś zagrożenia przez wszystkich graczy lub też głosowanie nad nowym prawem. Następnie przychodzi pora na działanie armii każdego gracza. Co ciekawe, armia jest w pewnym sensie bytem wirtualnym. Jej reprezentacją jest pionek na torze siły armii, natomiast na mapie znajduje się ona tam, gdzie dany gracz ma swoje stacje. Armię na początku trzeba utrzymać. Następnie można zwiększyć jej liczebność, a w końcu wysłać ją do ataku na jakąś stację lub na powierzchnię, aby poszukała zasobów.

Po armii przychodzi czas na bohaterów. Ci są reprezentowani fizycznie na planszy przez tekturowe „figurki”. Dodatkowo posiadają swoje karty z cechami i specjalną zdolnością. Każdy bo-

hater może wykonać jedną akcję. Może zaatakować stację lub innego bohatera, może się poruszyć, zrobić zakupy na stacjach handlowych, wymienić zasoby lub zgłosić się do wykonania jakiejś misji.

I to w sumie tyle. Aby wygrać, należy zdobyć dziesięć punktów

Niestety, nie ma w nich nic, co byłoby magnesem przyciągającym do stołu graczy.

Zarządzanie zasobami jest mocno okrojone. Koszty misji i przedmiotów są identyczne. Niezależnie od tego czy kupujemy pistolet, snajperkę, czy też bierzemy zlecenie, zawsze zapłacimy tyle samo. Jediną „niespodzianką” dla zarządzania zasobami mogą być misje wymagające zebrania konkretnej ilości jakiegoś dobra. Tyle, że zawsze jest to taka sama liczba (pięć żetonów), a zmienia się jedynie rodzaj poszukiwanych zasobów.

Walka z zagrożeniami również nie jest zbyt emocjonująca. Polega ona na zwykłym porównaniu siły. Znając siłę kart, jakie znajdują się w talii zagrożenia, można bez problemu określić czy możemy iść w ciemno, czy też jest szansa, że wyciągniemy kartę, która pokrzyżuje nam plany. Do tego dochodzi jeszcze fakt, że karty zagrożenia są słabo zróżnicowane i po prostu nudne. Próba dywersyfikacji nagród lub typów zagrożeń wypada niestety zbyt słabo i nie wprowadza do gry elementu zaskoczenia oraz niepewności.

Nieco lepiej wygląda sytuacja podczas starć pomiędzy graczami, ponieważ

dochodzą w nich modyfikatory wynikające z kart walki, ale i tak nie jest w tym aspekcie gry idealnie. Kart walki jest siedem, a walczący gracze dostają z tej puli sześć. Jedna zostaje więc zakryta na stole. Mimo tego można dość celnie wytypować, co przeciwnik ma na ręce i dobrać ze swojej ręki kartę, która zapewni nam zwycięstwo. Oczywiście pierwsze walki będą jeszcze w miarę emocjonujące, ale bardzo szybko gracze nauczą się kart i będą w stanie dokładnie liczyć siłę.



lub opanować wszystkie cztery stacje Polis. Punkty otrzymuje się za zajmowanie kolejnych stacji (jednocześnie traci się je, jeśli ktoś odbije nam stację) lub za wykonanie misji (tych punktów stracić się nie da). Mamy zatem dość mało wymagającą na pierwszy rzut oka grę. Zerknijmy jednak nieco głębiej.

**Może w tunelach moskiewskiego metra, coś się jednak kryje?**

To jest w zasadzie główny zarzut do wszystkich kart występujących w tej grze. Są one niemalże identyczne, oczywiście w obrębie danego rodzaju. To znaczy są różne nazwy, różne rysunki, czasem różne nagrody za misję lub ucieczkę, ale wszystko zrobione jest od jednej sztancy i nie istnieje prawdziwa różnorodność. Większość misji robi się niejako „przy okazji”. Nie znalazłem w trakcie gry żadnego wyzwania, które zmusiłoby mnie do zmiany taktyki, zrobienia czegoś nietypowego lub po prostu większego pokombinowania.

W tym miejscu docieram do mojego największego zarzutu w stosunku do **Metra 2033**. Ta gra jest po prostu nudna i powtarzalna. Nic się w niej nie dzieje i szybko orientujemy się, że ciągle powtarzamy niemalże dokładnie te same czynności. Gra ani razu nie pokazała mi tego pazura, który znam z lektury książek lub z gier komputerowych osadzonych w tym uniwersum. Ot, po prostu toczyła się leniwie do przodu, bez większych zaskoczeń.

Nie przeczę oczywiście, że znajdą się osoby, którym planszowe **Metro 2033** przypadnie do gustu. Gra nie jest bowiem w żaden sposób mechanicznie zepsuta. Poszczególne rozwiązania i cała ta „techniczna” otoczka działają sprawnie i bez większych zgrzytów. To tylko ten klimatyczny, czyli mocno bazujący na osobistym guście element może szwankować. I u mnie właśnie nie dał rady.

Bezwzględny fanom uniwersum **Metro 2033**, radzę jednak najpierw tę grę gdzieś wypróbować. Chociaż rozumiem też, że czasem bycie fanem zobowiązuje do posiadania na półce wszystkiego, co ma na sobie konkretne logo. Też tak kiedyś miałem.

Jeśli szukacie w **Metro 2033** bardzo klimatycznej przygodówki połączonej ze strategią, to możecie się zawieść. Co prawda jest w niej nieco przygody i nieco strategii, ale właśnie tylko „nieco”. Mnie ten tytuł zupełnie do siebie nie przekonał.

### Metro 2033

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 159,95 złotych



- uniwersum Metro 2033,
- polska wersja z kilkoma usprawnieniami.



- nudna,
- mała różnorodność wszystkich rozwiązań,
- słabo z klimatem.



# Gracz na święcie fantastyki

## Krótką planszówkowa relacja z Pyrkonu

Konwent odwiedził: Piotr „Żucho” Żuchowski

Poznański Pyrkon jest niewątpliwie prawdziwym ewenementem na polskiej mapie konwentowej. O ile za „święto fandomu” tradycyjnie uważa się Polcon – prestiżową imprezę organizowaną co roku w innym mieście i regularnie uświetnianą przez galę nagrody im. Janusza Zajdla lub rozdanie Quentinów – o tyle to właśnie poznański festiwal (nie tytułujący się już konwentem!) zaczyna przejmować miano najważniejszego krajowego wydarzenia tego typu. Na Pyrkonie spotykają się czytelnicy fantastyki, miłośnicy kina, seriali, komiksów, cosplayerzy, youtuberzy, konsolowcy, erpegowcy i fani gier planszowych. Od kilku dobrych lat nie jest to już wydarzenie przyciągające garstkę najbardziej zagorzałych fanów, a wielkie święto popkultury, które nie ogranicza się wyłącznie do fantastyki i gier, choć to one wciąż stanowią jego trzon. Pyrkon to obecnie najbardziej medialny i najlepiej nagłośniony konwent w Polsce, którego skala przyćmiewa nie tylko „elitarny” Polcon, ale też wszystkie podobne imprezy w kraju – i to prawdopodobnie razem wzięte! Liczby mówią same za siebie: ponad 24 000 uczestników w zeszłym roku, a ponad 31 000 w trakcie tegorocznej edycji. Frekwencja, jak na nasze warunki, oszałamia (choć w dalszym ciągu pozostaje na poziomie około jednej piątej targów gier w niemieckim Essen, co wiele mówi o kondycji rynku w obu państwach), a rozmach promocji i poziom organizacji nie mają sobie równych. Jak w tłumie pisarzy, blogerów, twórców gier i spotykanych na każdym kroku ludzi w strojach wiedźmina Geralta, Scorpionia z Mortal Kombat, Joke-

ra lub Batmana radzi sobie przeciętny planszówkowiec? I co w tym roku mógł on zobaczyć?

Odbывая się w dniach 24-26 kwietnia Pyrkon 2015 oferował coś ciekawego właściwie dla wszystkich, którzy choć w minimalnym stopniu identyfikują się jako miłośnicy fanta-

skiego i Rafała Kociniewskiego o grach kooperacyjnych lub „Historię gier planszowych” Lecha Górskiego i Emilii Kamińskiej), ale i tak absolutnym sercem planszówkowego Pyrkonu była hala wystawców, w której swoje stoiska miała cała czołówka polskich wydawnictw. To właśnie tam prezentowano nowości, pokazywano prototypy gier jeszcze niewydanych i przede wszystkim udostępniano zwiedzającym egzemplarze do grania. Prawdę mówiąc, zatwardziały miłośnik planszówek mógł spokojnie przyjechać na Pyrkon i spędzić całe trzy dni imprezy wyłącznie w tym jednym miejscu, a gdyby chciał testować tylko nowości, i tak prawdopodobnie nie zagrałby dwa razy w ten sam tytuł.

W tak krótkiej relacji na pewno nie da się zmieścić wszystkiego i napisać choćby dwóch słów o każdym dostępnym na stoiskach produkcie, ale jest kilka firm i gier, których pominąć po prostu nie wypada. Zaczniemy od Rebeli, który w Poznaniu promował głównie świeżutką polską edycję Colt Express – ogromnego hitu ostatnich targów SPIEL. Stoliki z rozłożonymi egzemplarzami gry, wystrój stoiska i wyjęte żywcem z Dzikiego Zachodu kostiumy rebelianckiej załogi nie pozostawiały wątpliwości, jaki tytuł cieszył się tam największą popularnością. CUBE nastawił się zaś głównie na Martwą Zimę, czyli polską wersję Dead of Winter wydawnictwa Plaid Hat Games, kolejny gorący zagraniczny hit, na Pyrkonie wciąż prezentowany w formie prototypu (produkcja polskiej edycji trwa). Specjalnie na ten konwent Black Monk przygotował z kolei grę... o Pyrkonie, czyli Atak



styki, gier lub ogólnie pojętej kultury popularnej. Podstawę programu imprezy stanowiły tradycyjne prelekcje i spotkania z twórcami, wśród których można było w tym roku zobaczyć np. Jasona Morningstara, autora niezależnych gier fabularnych, znanego polskim fanom choćby z Fiasco i Szarych Szeregów oraz Johna Kovalica, angielskiego ilustratora odpowiedzialnego m.in. za oprawę graficzną popularnych serii Chez Geek oraz Munchkin. Spotkanie z tymi panami to na pewno duże przeżycie dla każdego gracza, jednak postawmy sprawę jasno – można było uczestniczyć w panelach, konkursach oraz prelekcjach (wśród których warto wymienić np. wystąpienie Artura Górec-

Koziolaków, poza tym nieustannie promował swój najbardziej rozpoznawalny produkt – nieśmiertelnego Munchkina. Nie skłamię chyba, jeśli napiszę, że jednym z ważniejszych



punktów hali wystawców było duże stoisko Polish Publishing League – nowej inicjatywy na naszym rynku wydawniczym zrzeszającej małych i średnich wydawców współpracujących ze sobą na różnych polach. Na 100 m<sup>2</sup> należących do PPL pograć można było w szereg ciekawych tytułów. Lucrum Games prezentowało Gaję i Intrygantów, Board & Dice prototypy swoich nowych tegorocznych projektów, które dopiero zostaną wydane, czyli Exoplanets i The Curse of the Black Dice, Fabryka Gier Historycznych Herosów, swój pierwszy produkt o tematyce niezwiązanej z historią, wydany przy współpracy z Rebelem pod nową marką – Lion Games, a Wydawnictwo Alter Piekło Okopów, taktyczną grę o Pierwszej Wojnie Światowej oraz prototyp Byłe do pierwszego. Wymieniać dalej? Proszę bardzo! Ekipa Phalanx przyjechała z prototypem Sekarów, kolejnej w swoim portfolio gry w uniwersum Świata Dysku, tym razem jednak niezaprojektowanej przez Martina Wallace'a. Wydawnictwo Bomba Games prezentowało kulinarną karciankę Smaki Polski, zaś Game Fabrica udostępniła prototyp Thrash'n'Roll, czyli gry o muzyce metalowej, w której wcielamy się w członków początkujących kapel. Do tego zbioru dorzucę jeszcze Let's Play z drugą edycją Labyrinthu (premiera na Pyrkonie) oraz Badger's Nest z prototypem Rycerzy Pustkowi, a i tak nie będzie to pe-

łen zestaw wydawców i gier z Ligi. Oprócz wymienionych firm warto zaznaczyć także obecność Portalu, Barda, Fullcap Games, Lacerty, Egmontu, Granny, Trefla, G3 i ekipy odpowiedzialnej za największy polski przebój planszowego Kickstartera – Galaxy of Trian. Co ciekawe, ci ostatni swoje stanowisko mieli w sąsiedztwie wydawców gier komputerowych, a nie wraz z innymi firmami planszówkowymi.



Zupełnie osobna wzmianka należy się pyrkonowemu Games Roomowi. Gdy na samym początku XXI wieku gry planszowe zaczęły być mocniej obecne na konwentach fantastyki, wielu bywalców tych imprez zastanawiało się czy sale z grami przyciągają się na dłużej, a nie okażą się jedynie chwilowym trendem, i czy w ogóle są na konwentach potrzebne. Dziś nie ma szanującej się fandomowej imprezy bez Games Roomu. Z pewnością jednak żadna nie ma takiego GR, jak Pyrkon. W zupełnie osobnej hali na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich funkcjonowała całodobowa wypożyczalnia planszówek, jak również strefa kolekcjonerskich gier karcianych, bitewnych oraz blok turniejowy, który gościł m.in. Mistrzostwa Polski w Munchkina, Eliminacje do Mistrzostw Polski w Neuroshimę Hex oraz blok pokazowy. W tym ostatnim można było spotkać m.in. Krzysztofa Wolickiego z Red Imp i zagrać w jego Achaję na podstawie prozy Andrzeja Ziemiańskiego (wówczas trwała jeszcze akcja crowdfundingowa, obecnie już zakończona na poziomie 270% założonej kwoty), Adama Kwapińskiego z proto-

typem Nemesis (nowy projekt Lion Games, przygodówka w klimacie survival horroru science fiction) oraz kontrowersyjnego pisarza i projektanta gier, Artura Szynclera, który prezentował uczestnikom Pyrkonu Labirynt Śmierci – planszówkę rozgrywaną się w uniwersum gry fabularnej i powieści Kryształ Czasu. Ogółem punktów programu w bloku pokazowym było prawie czterdzieści!

Ponoć od przybytku głowa nie boli, ale natłok planszówkowych atrakcji na tegorocznym Pyrkonie mógł niejednego fana przyprawić przynajmniej o jej zawroty. Gołym okiem widać



było, jaką ten konwent wyrobił sobie markę i pozycję oraz jak traktują go rodzimi wydawcy. W Poznaniu na wiosnę po prostu nie wypada się nie pojawić, a ci, którzy przyjeżdżają, pokazują tam wszystko, co najlepszego mają do zaoferowania. Impreza w stolicy Wielkopolski to miejsce premier, pokazów prototypów i intensywnej promocji, zarówno poszczególnych gier, jak i naszego hobby w ogóle. O skuteczności tej promocji niech świadczy choćby wynik Rycerzy Pustkowi, nowej przygodowej gry Badger's Nest osadzonej w postapokaliptycznej przyszłości na terenie zrujnowanej Australii. Akcja zbiórki funduszy na jej wydanie ruszyła kilka dni przed Pyrkonem, a w czasie trwania imprezy jej stan uległ podwojeniu! W momencie, gdy piszę niniejszy artykuł, zbliża się już do 200%. To chyba najlepiej świadczy o tym, że na ten festiwal po prostu warto przyjechać. Zarówno jeśli jest się wydawcą lub projektantem gier, jak i ich „zwykłym” fanem.



# Takie sztuczki nie ze mną, Brunner!



W beta-testach wziął udział Tomasz „Sting” Chmielik

**Stawka większa niż życie** to jeden z niewielu seriali telewizyjnych, który łączy pokolenia. Lata mijają, a przygody polskiego asa wywiadu wojskowego Hansa Klossa wciąż cieszą się nieślabnącym zainteresowaniem. Nawet młode pokolenie, dla którego czasy czarno-białego kina to epoka przedpotopowa, co najmniej słyszało o serialu od rodziców lub zna Klossa z komiksów. A jeśli jakimś cudem nigdy się z nim nie zetknęło, zawsze pozostaje jeszcze powszechnie znany przewodni motyw muzyczny serii. Można zatem śmiało stwierdzić, że **Stawka** to pewnego rodzaju fenomen kulturowy, który z powodzeniem przetrwał czasy PRL-u i na stałe wpisał się w naszą świadomość narodową. Pojawienie się planszowego odpowiednika przygód Hansa Klossa było więc zaledwie kwestią czasu, a ktoś inny mógł się podjąć tego zadania, jeśli nie warszawska Inte-Gra, która uraczyła nas już **Alternatywami 4**, **Zmiennikami** i **Ojcem Mateuszem**. Nad **Stawką** większą niż życie prace nadal trwają, przyjrzymy się więc jej wersji beta, która przedstawi się bardzo solidnie.

**Stawka** przeznaczona jest dla dwóch graczy. Każdy z nich obejmuje kontrolę nad jedną z dwóch dostępnych w grze siatek wywiadowczych, polską lub niemiecką. Głównym agentem tej pierwszej jest oczywiście Hans Kloss, drugiej zaś – w zależności od rozgrywanego scenariusza – Hermann Brunner lub Fritz Kopf. Początkowo istniały plany, aby **Stawka** była grą kooperacyjną, w której polska siatka wywiadowcza zmagają się

z mechanizmami gry symulującymi działalność Niemców, ale na szczęście szybko z nich zrezygnowano. Głównym argumentem za rozwiązaniem kooperacyjnym była nieco kontrowersyjna sytuacja, w której gracz kontrolujący Gestapo wsadza do więzienia polskich agentów, gdzie podlegają oni przesłuchaniom. Wiadomo zaś, że nie odbywały się one przy kawie, herbacie i muzyce Straussa płynącej z gramofonu. Ostatecznie postawiono jednak na rywalizację i muszę przyznać, że był to strzał w dziesiątkę, ponieważ nic tak nie podnosi emocji jak wojna wywiadów i podejmowanie prób skompromitowania wrogich agentów. Zresztą chociażby w **Zimnej Wojnie 1945-1989** jedna z osób musi pokierować losami Związku Radzieckiego, co nie oznacza od razu, że identyfikuje się ona z ideologią komunistyczną. Sekret tkwi w zachowaniu zdrowego dystansu i dobrego smaku, co Inte-Grze doskonale się udało. **Stawka większa niż życie** jest tytułem traktującym o zmaganiach rywalizujących ze sobą siatek wywiadowczych, a nie o wsadzaniu ludzi do aresztu śledczego Gestapo.

Każda tura gry toczy się naprzemiennie, tj. najpierw jednego ze swoich agentów aktywuje gracz posiadający inicjatywę, później zaś jego przeciwnik. Naprzemienna aktywacja trwa do czasu wykorzystania wszystkich dostępnych graczom Punktów Akcji. Co ciekawe, każdy agent może wykorzystać z puli ogólnej tylko część z nich, ponieważ nie może wydać ich więcej, niż wynosi jego limit PA. Tak więc ktoś tak ważny dla polskiego

podziemia jak Hans Kloss może wykorzystać ich aż 10, zaś na przykład radiotelegrafistka Irena już tylko 5. To, kto posiada inicjatywę, jak dużą pulę PA będzie dysponował i ile otrzyma kart Reakcji (typowe „przeszkadzajki”) określa się na początku każdej tury poprzez zagranie jednego z pięciu żetonów Aktywacji. Każdy gracz wybiera w tajemnicy przed swoim rywalem jeden z nich, a następnie odkrywa się je równocześnie. Ogólna zasada jest prosta – im wyższa inicjatywa, tym więcej kart Reakcji, ale mniej Punktów Akcji. Tak więc, jeżeli chcemy działać pierwsi, z pewnością będziemy mogli zrobić mniej niż wolniejszy gracz. Z drugiej strony, będziemy jednak mieć więcej kart Reakcji, co w pewien sposób zrekompensuje nam mniejszą pulę PA. Oczywiście w takim kształcie mechanizm ten byłby źle zaprojektowany, ponieważ posiadanie inicjatywy i większa liczba kart Reakcji nie tylko równoważyłyby mniejsze możliwości działania, ale wręcz znacznie je przewyższały. Na szczęście istnieje kolejny mechanizm, żeton Zagrożenia. Osoba posiadająca inicjatywę otrzymuje jeden taki żeton, druga zaś aż dwa. To również swoiste „przeszkadzajki”, jednak potencjalnie potężniejsze niż karty Reakcji, ponieważ często utrudniają ruch lub poczynania przeciwników w całym sektorze mapy.

Po co posiadać inicjatywę i aktywować swoich agentów? Przede wszystkim po to, aby rozpracować wrogą siatkę poprzez szukanie dowodów obciążających i przesłuchiwanie jej agentów. Aktywując swoją postać, możemy przemieścić się nią po modu-

larnej planszy złożonej z dużych, świetnie zilustrowanych kafli, aby odwiedzić jedną z kilku występujących na nich lokacji. To, jaki kształt przyjmuje „mapa” zależy od rozgrywanego scenariusza lub w przypadku tzw. scenariuszy swobodnych od tego, na jakie kafle zdecydują się gracze. Na każdym z nich znajdują się zaznaczone pola ulic oraz poszczególnych budynków. Przemierzanie się kosztuje 1 PA za pole, przeszukanie lokacji 2, a rozmowa z wrogim agentem 1 i są to trzy podstawowe akcje, które gracze będą wykonywali przez całą grę. Praktycznie każdy scenariusz wymaga zdobycia określonej liczby Punktów Zwycięstwa lub Sekretów i to o nie toczy się walka. Zarówno PZ, jak i Sekrety można wyciągnąć, przepytując wrogich agentów, więc jest to niezwykle istotna akcja. Aby jednak zmaksymalizować szansę powodzenia, warto najpierw znaleźć trochę „brudów” na daną postać. Każdy z graczy dysponuje swoim Torem Śledztwa, na którym zaznacza poziom rozpracowania poszczególnych wrogich agentów. Dowody wyrażone są wartością liczbową, od 1 do 10. I tak wartość 3-5 oznacza modyfikator +1, 6-7 to +2, 8-9 już +3, a 10 maksymalne +4. Owe modyfikatory to nic innego jak liczba, którą dodaje się do rzutu kośćmi w trakcie rozmowy. Stawka większa niż życie posiada pewną dozę losowości, jednak na tyle dobrze zaprojektowaną, że da się nią manipulować poprzez podejmowanie podczas rozgrywki właściwych decyzji.

W jaki sposób pozyskuje się dowody? Najłatwiej poprzez przeszukiwanie lokacji, każda z nich posiada bowiem określoną liczbę żetonów Przedmiotów, które można z niej pozyskać. I tutaj pojawia się kolejny genialny w swojej prostocie mechanizm. Otóż każdy przedmiot można wziąć i użyć lub – jeśli jest dla nas nieprzydatny – odrzucić, wymieniając go na od 1 do 3 dowodów obciążających jednego z wrogich agentów. Jest to naprawdę świetnie zaprojektowane rozwiązanie eliminujące sytuację, w której eksploracja w przypadku słabego pociągnięcia przedmiotu jest akcją straconą. W Stawce każde przeszukanie lokacji ma sens, nie zachodzi więc sytuacja, w której tracimy PA, aby dociągnąć jakieś zupełnie nieprzydatne nam badziewie.

Drugim sposobem pozyskiwania dowodów jest po prostu rozmowa. Każdy agent w siatce posiada określone informacje, które mogą go skompromitować oraz zna jej Sekrety. Dodatkowo jednych agentów złamać jest łatwiej, innych zaś trudniej. Inicjujący rozmowę gracz wykonuje za swojego agenta rzut dwoma kości sześciennymi, sumuje wynik, dodaje lub odejmuje stosowne modyfikatory i sprawdza swój rezultat z kartą wrogiego agenta. Dla przykładu, jeżeli polski agent rozmawiałby z Brunnerem to zdobyłby 1 dowód przy wyniku 8, 2 dowody przy 11, a Sekret dopiero przy 15. Hermann to twardy gość i trzeba mieć na niego solidne haki, aby liczyć na to, że wyjawimy nam Sekret swojej siatki wywiadowczej. Natomiast Bruno Dreher, były więzeń z celi Klossa, wysypie Sekret już przy 10. Dodajmy, że Brunner nie będzie rozmawiał z byle kim, ponieważ jego Ranga wynosi 8, a żeby do rozmowy w ogóle doszło, Ranga inicjującego ją agenta musi być równa lub wyższa od tej, którą posiada jego adwersarz. Jeśli warunek ten jest spełniony, rozmowa jest automatycznie inicjowana. W przeciwnym wypadku, trzeba rzucić kostką i osiągnąć wynik równy różnicy. Jeśli więc radiotelegrafistka Irena (ranga 4) chciałaby wziąć na spytki Brunnera, to gracz ją kontrolujący musiałby wyrzucić przynajmniej 4 na jednej kostce.

Tak przedstawia się szkielet mechaniki **Stawki większej niż życie**, oferuje ona jednak o wiele więcej możliwości. Instrukcja na dzień dzisiejszy liczy sobie jakieś czterdzieści stron, na których znajduje się ogrom różnego rodzaju zasad. Posiadając broń, można próbować zlecić zamach, dysponując dolarami, można kupować wrogich agentów. Główni agenci siatek wywiadowczych mogą zlecać swoim agentom różnego rodzaju misje specjalne. Dodatkowo gracz kontrolujący Niemców może polskich agentów aresztować i przesłuchiwać, Polacy mogą zaś porwać agentów niemieckich i wymieniać ich na własnych. Są jeszcze karty Lokacji, które można zagrywać lub wymieniać na dodatkowe PA lub Misje. A gdy wszystko inne zawiedzie, zawsze pozostaje zażycie Cyan Cali, aby nie wsypać swoich lub wysadzenie całego sektora miasta ładunkiem wybuchowym...

**Stawka większa niż życie** na obecnym etapie prac przedstawia się naprawdę solidnie. Jej zasady są dobrze dopracowane i z każdym kolejnym tygodniem stają się coraz lepsze. Mam przyjemność brać udział od niemalże samego początku w konsultacjach i testach tego tytułu i muszę przyznać, że na przestrzeni zaledwie kilku miesięcy gra ewoluowała od przeciętnego średniaka w stronę świetnej i rozbudowanej gry „przygodowej”. Dodatkowo szata graficzna diametralnie się zmieniła, a jej obecna „komiksowość” doskonale buduje klimat rozgrywki. W każdej partii tyle samo dzieje się na stole, co i ponad nim, gdzie trwa wojna nerwów pomiędzy graczami. Przy okazji tworzą się różne ciekawe historie, na przykład legenda beta-testów, czyli skąd Brunner miał w szafie damski mundur, który poważnie go obciążył. Wszyscy testerzy, z którymi miałem przyjemność zagrać, bardzo szybko wsiąkali w fabularyzowanie rozwiązań mechanicznych, a efektem było powstawanie spójnej i ciekawej narracji. Być może nieco teraz zaryzykuję, ale uważam, że niebawem na sklepowe półki trafi jedna z najlepszych polskich gier, jakie dotychczas zostały stworzone.



# STRIFE

LEGACY OF THE ETERNALS



A Game by:  
Christopher Hamm

V3G

## BOHATEROWIE AERIM W WALCE O WŁADZĘ

**S**trife: Legacy of the Eternals to dość nietypowa pozycja z kategorii niekolekcyjerskich kartianek strategicznych. Dwóch graczy kontroluje w niej identyczne frakcje nieśmiertelnych czempionów walczących o władzę w fantastycznym świecie Aerim. W małym pudełeczku otrzymujemy raptem trzy talie liczące po dziesięć kart, w dodatku otoczka fabularna gry jest zarysowana dość szczątkowo. Czy mimo tak ograniczonych środków Strife może zaoferować wartościową rozrywkę?

Oprawa graficzna gry stoi na bardzo wysokim poziomie – zarówno talie czempionów, jak i karty lokacji ozdobione są świetnymi ilustracjami. Jednakże przed pierwszą partią pojawia się zgrzyt: instrukcja spisana na jednej kartce niezbyt jasno wyjaśnia zasady gry, choć te są stosunkowo proste.

Na początku rozgrywki z talii lokacji odsłaniane są trzy miejsca, o które toczyć się będą pierwsze walki. Każdy z graczy otrzymuje również identyczną talię dziesięciu czempionów, którzy posiadają unikalną wartość siły (od 0 do 9) oraz dwie specjalne zdolności – bojową i dziedzictwa. Zdolności te pozwalają na zwiększanie siły swoich bohaterów, anulowanie umiejętności bohaterów przeciwnika i roszady aktywnych bohaterów lub dostępnych lokacji.

Na początku pierwszej tury gracze równocześnie układają czempiona dziedzictwa na stosie znajdującym się obok pola gry oraz przydzielają czempiona bojowego do aktywnej karty lokacji. Karty umieszczane są rewersem do góry, a następnie obydwaj gracze odkrywają je jednocześnie.

Starcie rozpoczynają bohaterowie bojowi. Najpierw aktywowana i rozpatrywana jest zdolność czempiona dysponującego wyższą siłą, po czym działa drugi z bohaterów. Następnie w analogiczny sposób rozpatrywana jest faza bohaterów dziedzictwa. W końcu porównywana jest siła bohaterów bojowych, z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających ze zdolności oraz aktywnej lokacji. Gracz, który uzyskał wyższą wartość, wygrywa starcie i otrzymuje punkty zwycięstwa wskazane na karcie lokacji. Dana lokacja jest odrzucana na bok, a jej miejsce zajmuje kolejna. Bohater bojowy trafia na szczyt stosu dziedzictwa i rozpoczyna się kolejna tura, w której gracze przyznają w tajemnicy następnych czempionów bojowych.

Gdy na rękę graczy zostaje ostatnia karta czempiona, następuje przejście do kolejnego etapu rozgrywki. Czempioni ze sto-

su dziedzictwa wracają na rękę, a czempion z ręki rozpoczyna kolejny stos dziedzictwa. Po przetasowaniu talii odkrywane są również trzy nowe lokacje. Standardowa rozgrywka składa się z trzech takich etapów, a po ich zakończeniu wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów zwycięstwa.

Ciekawym pomysłem jest wykorzystanie kostki dziesięciociennej jako tzw. Kamienia Przeznaczenia. Podczas remisu gracz posiadający Kamień przegrywa, chyba że zdecyduje się oddać go przeciwnikowi. Liczba widoczna na kostce wzrasta w takiej sytuacji o jeden. Na końcu gry posiadacz Kamienia otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa za każde wykorzystanie go podczas gry.

Symetryczność talii czempionów oraz jawność kart leżących na stosach gwarantuje praktycznie zerową

losowość. Jedynym czynnikiem urozmaicającym poszczególne partie jest rozkład kart lokacji. Cała rozgrywka sprowadza się do umiejętnego wykorzystania zdolności czempionów, przejrzania planu przeciwnika oraz dostosowanie strategii do sytuacji panującej na stole. Dzięki temu kolejne rozgrywki różnią się od siebie, a gra ma bardzo wysoką regrywalność.

Podstawy gry są łatwe do wytłumaczenia i opanowania, ale Strife wymaga solidnego ogrania. Z każdą kolejną partią gracze odkrywają nowe kombinacje i łatwiej wykorzystują dostępne możliwości, dzięki czemu gra nabiera rumieńców. Niestety, kwestia umiejętności i ogrania sprawia, że zaawansowany gracz z łatwością wygra z początkującym. Dlatego gra najlepiej

sprawdza się, jeśli przeciwnicy są na podobnym poziomie – od czasu do czasu rozgrywają jedną-dwie partie lub wracają do gry regularnie w tym samym składzie. W takim przypadku starcia potrafią być bardzo zacięte i na dobrą sprawę o zwycięstwie często decyduje posiadanie Kamienia Przeznaczenia.

Jeśli szukacie gry, w której nie ma losowości, a o zwycięstwie decydują umiejętności graczy, zagrajcie w Strife: Legacy of the Eternals. Z pozoru wygląda ona na lekką karciankę, ale to tylko zmyłka. Na trzydziestu kartach kryje się mnóstwo możliwości, które oferują rewelacyjną zabawę.

### **Strife: Legacy of the Eternals**

Zrecenzował: Piotr Kraciuk

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 65 złotych



- piękna oprawa graficzna,
- czytelne karty,
- mnóstwo możliwości strategicznych,
- przystępna cena,
- wysoka regrywalność.



- kiepska instrukcja,
- oklepana, szcążtkowo zarysowana tematyka.





# WOJOWNICY, KUPCY, BARBARZYŃCY I ZŁOTO

Wydana w 2011 roku gra **Warriors & Traders** to pierwszy produkt rumuńskiej firmy NSKN Games oraz designerski debiut Andreia Novaca. Jest on głównym autorem tej dużej strategii militarno-ekonomicznej, ale w jej projektowaniu aktywnie brało udział jeszcze kilka osób. Wśród nich warto szczególnie uwagę zwrócić na naszą rodaczkę, Agnieszkę Koperę. Wraz z Novacem jest ona autorką popularnej gry **Exodus: Proxima Centauri**, wydanego w Polsce nakładem Granny Pretora oraz kickstarterowego hitu **Progress: Evolution of Technology**. Ciężko jest wymienić pochodzące z naszego kraju panie zajmujące się zawodowo tworzeniem gier planszowych, jak jednak widać, co najmniej jedna z nich odnosi na tym polu spore sukcesy. Tymczasem przyjrzyjmy się bliżej pierwszemu wydanemu tytułowi od rumuńsko-polskiej pary, o której ostatnio robi się coraz głośniejsze w planszówkowym środowisku, a która zapewne nie powiedziała jeszcze swojego ostatniego słowa. Wkroczmy do przedstawionego przez nich świata wojowników i kupców z Ciemnych Wieków.

Na pierwszy rzut oka **Warriors & Traders** robią bardzo dobre wrażenie, jeśli chodzi o jakość wydania. Duże, wytrzymałe pudełko ozdobione jest ilustracją, która może nie powala artystycznym, kolorystyką i szczegółowością wykonania, ale za to ide-

alnie pasuje do tematyki gry i oddaje jej atmosferę. Patrzymy na okładkę i od razu wiemy, czego spodziewać się po rozgrywce. Po otwarciu pudełka uwagę zwraca przede wszystkim oszalała liczba komponentów. Mamy efektowną, dwustronną planszę przedstawiającą mapę Europy, sześć mniejszych plansz graczy, karty, płytę CD z zasadami w siedmiu językach (w tym po polsku) i powerpointową prezentację gry oraz ponad pięćset przeróżnych żetonów! Pierwsze, bardzo dobre wrażenie psują jednak detale – żetony są przeciętnej jakości i mogą szybko zostać uszkodzone, zwłaszcza żetony armii i fortów, które wkłada się w ciasne plastikowe podstawki, aby na planszy stały pionowo. Niestety w pudełku znajdziemy tylko sto podstawek, co oznacza, że nie wystarczy ich dla wszystkich uczestników, jeśli zdecydujemy się na rozgrywkę w więcej niż trzy osoby (przewidziana minimalna liczba graczy to dwie, zaś maksymalna sześć). Wprawdzie w grze nigdy nie zdarzy się sytuacja, że wszystkie jednostki będą obecne na planszy jednocześnie, ale wymuszanie na graczach wymieniania żetonów w podstawce podczas partii na pewno nie jest dobrym rozwiązaniem. Sprawę ułatwiłoby dołożenie do pudełka drugiego woreczka podstawek (wtedy mielibyśmy ich lekki zapas). Znacznie podniosłoby się wtedy wygoda gry, natomiast cena produktu – i tak już niemała – wzrosłaby raczej minimalnie. Kolejnym elementem nieco

psującym komfort rozgrywki jest plansza. Graficznie robi ona naprawdę świetne wrażenie... dopóki jest pusta. Na każdej ze stron mapy znajdziemy licznik rund oraz kilkadziesiąt prowincji składających się na osiem dużych europejskich państw. Na początku gry, na każdym regionie znajdować się będą przynajmniej dwa znaczniki (leżący żeton prowincji oraz stojący żeton armii lub fortu). Takie zagęszczenie elementów powoduje, że plansza momentalnie traci czytelność i gracze muszą naprawdę solidnie wyteńczyć wzrok, żeby się nie pogubić. Oznaczenia granic państw, jednostajna kolorystyka mapy oraz różne obecne na niej graficzne smaczki i ozdobniki (skądinąd ciekawe oraz ładne) nie poprawiają tej sytuacji – dłuższa rozgrywka może po prostu zmęczyć oczy. Pudełko pozbawione jest jakichkolwiek przegródek na komponenty, więc o ile nie zaopatrzymy się w kilkanaście woreczków strunowych (nie są one dołączone do gry), będą one przemieszczać się podczas transportu i mieszać ze sobą. Przy liczbie żetonów przekraczającej pół tysiąca jest to ogromny minus. Żeby jednak nie kończyć opisu wykonania **Warriors & Traders** totalną krytyką, wspomnę jeszcze o pozytywach – przyzwoitych planszach graczy, wysokiej jakości kartach oraz dobrze napisanej instrukcji z ilustracjami, przykładami i FAQ na końcu. Duży plus należy się też NSKN Games za dołączenie płyty kompaktowej.

Jak zaś wygląda sama rozgrywka? Rozległa plansza z mapą i porażająca liczba żetonów sugerowałyby rozbudowaną grę strategiczną z elementami walki i ekonomii, mnóstwem skomplikowanych reguł oraz wielogodzinnym czasem rozgrywki. To tylko częściowo prawda. Faktycznie mamy do czynienia z grą wojenno-ekonomiczną, jednak wcale nie tak złożoną, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Wprawdzie zajmuje ona sporo miejsca na stole, ale czasu już wcale nie tak dużo. Jedna partia powinna na ogół potrwać około dwóch do trzech godzin czystego grania, co przy tak rozbudowanym tytule jest czasem jak najbardziej akceptowalnym. Niestety, trzeba jednak do niego doliczyć również przygotowanie planszy, które jest dość żmudne (umieszczenie żetonu na każdej z kilkudziesięciu prowincji oraz rozłożenie startowych armii i fortów). Duża ilość potrzebnego miejsca i czasochłonny setup gry to spore wady, później jest jednak dużo lepiej, ponieważ w **Warriors & Traders** gra się naprawdę przyjemnie.

Każdy z uczestników wciela się we władcę państwa w opanowanej przez barbarzyńców wczesnośredniowiecznej Europie. W zależności od preferencji graczy, można wybrać mapę z częścią środkowo-wschodnią, od Polski na północy, po Bułgarię i Macedonię na południu; lub zachodnią, od Niemiec po Wyspy Brytyjskie; możemy też grać „każdy przeciw każdemu” lub w trybie drużynowym. Celem jest zdobywanie punktów zwycięstwa poprzez walkę z armiami innych graczy oraz neutralnymi barbarzyńcami lub przez rozwój handlu i inwestowanie w złoto, za które też można owe punkty kupować. Zwycięza osoba, która pierwsza zdobędzie określoną liczbę punktów, zależną od liczby graczy oraz tego czy gramy indywidualnie, czy w zespołach, lub będzie miała ich najwięcej po dziesięciu rundach gry.

Jedna runda dzieli się na cztery szybkie fazy – fazę wstępną, fazę wymiany, rozwoju i manewrów. Na początku zbieramy surowce przynoszone przez kontrolowane prowincje i płacimy za utrzymanie armii. W fazie wymiany gracze mogą handlować z bankiem oraz między sobą, ale tylko jeżeli kontrolują region,

w którym znajduje się Centrum Wymiany. Co istotne, nie zawsze można dokonać wymiany z dowolnie wybranym graczem – każdy może mieć tylko określoną liczbę otwartych szlaków handlowych. Po fazie wymiany, w której wszyscy gracze działają i negocjują ceny równocześnie, następuje rozwój. Jest to jeden z najistotniejszych i najciekawszych momentów gry, w którym można rekrutować armie, budować forty lub rozwijać jedną z trzech technologii – wojskową, handlową albo produkcyjną. Tutaj do akcji wchodzi znane z wielu gier cywilizacyjnych „drzewko rozwoju”, w **Warriors & Traders** dość uproszczone, ale bardzo fajnie działające. Kosztem jednej akcji możemy na swojej planszy położyć znacznik rozwoju, a po uzbieraniu wymaganej liczby wskakujemy na wyższy poziom zaawansowania, który np. pozwala rekrutować lepsze jednostki bojowe, korzystniej wymieniać towary lub produkować większe ich ilości. W fazie manewrów gracze przemieszczają swoje armie i toczą bitwy, otrzymując punkty zwycięstwa za pokonanie wrogów. Jak widać, podstawy mechaniki **Warriors & Traders** nie są przesadnie skomplikowane, zwłaszcza w porównaniu do innych gier o podobnej tematyce. Mamy tu istotny element area control, tabelę rozwoju technologii i możliwość negocjacji z innymi graczami, czego zaś nie ma – i jest to niewątpliwa zaleta tego tytułu – to masy wyjątków oraz trudnych do zapamiętania zasad szczegółowych, często obecnych w grach tego typu. Tłumaczenie reguł nowym graczom nie zajmuje wiele czasu, a najważniejsze przepisy można z powodzeniem zapamiętać już po kilku pierwszych rundach. Dodatkowo mamy też do dyspozycji bardzo przydatne karty pomocy. Rozgrywka przebiega szybko i płynnie, a nieliczne wątpliwości rozwiewa klarownie napisana instrukcja.

Ta gra mogłaby być jednym z najciekawszych tytułów w swojej kategorii, ma jednak kilka wad, które nie pozwalają na przyznanie jej bardzo wysokiej oceny. Poza paroma nie do końca logicznymi regułami, najpoważniejszym minusem wydaje się być mała interakcja pomiędzy graczami. Plansza jest naprawdę ogromna, a co za tym idzie również odległości między starto-

wymi prowincjami poszczególnych uczestników mogą być całkiem spore. Szczególnie w trybie indywidualnym, zanim „wyczyścimy” okolicę z wojsk barbarzyńców i dotrzemy do granicy z państwem należącym do przeciwnika, przynajmniej połowa gry będzie już dawno za nami. W niektórych partiach, zwłaszcza przy małej liczbie uczestników, możemy nawet nigdy się nie spotkać! Co za tym idzie, rozgrywka straci jakkolwiek atmosferę prawdziwego starcia monarchów i ich wojsk, zmieniając się w zwykły wyścig po punkty zwycięstwa, które można zdobywać bez żadnej interakcji, na przykład za pokonywanie armii neutralnych, budowanie fortów w swoich prowincjach lub po prostu kupowanie ich za złoto. A skoro już o kupowaniu mowa, handel w grze również wydaje się być potraktowany nieco po macoszemu. Jego rola sprowadza się najczęściej do wymiany towarów pomiędzy uczestnikiem zabawy i bankiem, zaś gracze handlujący między sobą to prawdziwa rzadkość. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że jeden uczestnik rozgrywki może mieć określoną liczbę otwartych szlaków handlowych, więc wymiana nie odbywa się na zasadzie „każdy z każdym”. Problemem za to jest fakt, że owa wymiana nie jest po prostu potrzebna do osiągnięcia końcowego sukcesu. Mogłaby spokojnie być zasadą



opcjonalną przeznaczoną dla bardziej zaawansowanych graczy, gdyż większości do szczęścia wystarczy handel z bankiem, opłacalny zwłaszcza przy odpowiednio rozwiniętej technologii, która zapewni satysfakcjonujący kurs wymiany.

Podsumowując, pierwszy tytuł NSKN Games jest grą naprawdę niezłą, ale daleką od ideału. Ma przyzwoitą oprawę graficzną, stosunek liczby elementów, jakie dostajemy w pudełku do ceny też jest w porządku, zaś mechanika broni się szybkością, prostotą i elegancją. Jest jednak coś, co w tym tytule nie do końca działa. Przygotowanie planszy do rozgrywki jest dość uciążliwe, niektórym na pewno nie spodoba się też niski poziom interakcji między graczami. Te dwa zarzuty są według mnie najpoważniejsze, kilka mniejszych niedociągnięć można autorowi wybaczyć, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę, że mamy do czynienia z debiutem. Gra Andreia Novaca to w swojej klasie tytuł po prostu poprawny, który może wielu osobom przypaść do gustu, ale raczej nie zagości na ich stołach na długi czas. Jeśli jesteście fanami gier tego typu, a znudziły was już dziesiątki partii rozegranych w Lancastera, **Szoguna** lub **Grę o Tron**, spróbujcie dla odmiany sięgnąć po **Warriors & Traders**, a być może znajdziecie w tym wielkim pudle coś dla siebie.

### Warriors & Traders

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 199,95 złotych



- łatwe i dobrze wyjaśnione zasady,
- mechanika rozwoju technologii,
- dwustronna plansza.



- słaba czytelność planszy,
- długi czas przygotowania do gry,
- mała interakcja.

# Budowa cywilizacji w najlepszym wydaniu



Gry cywilizacyjne mają to do siebie, że choćby wychodziły jedna po drugiej, to i tak na każdą z osobna musiałbym zwrócić szczególną uwagę. Imperatyw wdrukowany w oprogramowanie. Mniejsza o to, jaką cywilizację i w jakim przedziale czasu przyjdzie mi budować. W procesie planowania i rozwijania jest coś dziwnie satysfakcjonującego, co nie pozwala mi przejść obok takiej gry obojętnie.

Kiedy usłyszałem dwa lata temu o **Nations**, poczułem się zaintrygowany. Kiedy natomiast po raz pierwszy zagrałem w przywieziony z Essen przez znajomego egzemplarz, aż zaświeciły mi się oczy. I świecą się nadal, kiedy patrzę na leżące przede mną pudło z tą samą grafiką, ale tytułem już w ojczystym języku: **Wojna Narodów**. Nie zamierzam ukrywać, że gra mnie zauroczyła, ale kilka bolączek ją trapiących również postaram się wytknąć. Wszystko w swoim czasie.

Siłą napędową prowadzonych przez graczy cywilizacji są karty. Na początku każdy otrzymuje nadrukowany na własną planszę zestaw startowy (identyczny dla wszystkich lub wyjątkowy, w zależności od wariantu gry), który w trakcie trwania rozgrywki ulepszany będzie o karty kupowane z planszy głównej. Rozgrywka podzielona jest na cztery epoki, z których każda trwa dwie rundy. Każdej epoce (starożytność, średniowiecze, renesans, rewolucja przemysłowa) przyporządkowana jest talia kart, w której znajdują się technologie potrzebne do wznoszenia budowli lub rekrutowania wojska, możliwe do podbicia kolonie oraz dające jednorazową korzyść wynalazki i bitwy. Co rundę z odpowiedniej talii odkrywana jest określona liczba

kart, a następnie gracze w kolejności wykonują swoje akcje, mogąc zakupić kartę, odkryć nowe ścieżki rozwoju lub wybudować na posiadanych kartach budynki, otrzymując w ten sposób wskazane korzyści.

Już po pierwszym rzucie oka na **Wojnę Narodów** pojawia się kilka skojarzeń. Na myśl przychodzi w szczególności **Cywilizacja: Poprzez Wieki**, z bardzo prostej przyczyny. Obie gry podchodzą do tego samego tematu w nieco podobny sposób i za główny mechanizm rozgrywki obierają dociąganie kart ze wspólnej puli oraz „zatrudnianie” ludzi na kartach już zakupionych. Czy te gry są podobne? Trochę. Czy są zamienne? W żadnym wypadku. Nie chcę, żeby ten tekst zamienił się w jakąś recenzję porównawczą, więc obiecuję, że powstrzymam się od nachalnego i nieuzasadnionego przywoływania klasyka autorstwa Vlaady Chvatila.

Gdzie jest haczyk tkwiący w Nations? Po pierwsze, tkwi on w zarządzaniu zasobami, które są zróżnicowane i bardzo ograniczone. Złoto służy nam do zakupu kart, kamień do budowy wojska i budynków, a żywność do utrzymywania populacji na

odpowiednio wysokim poziomie i walki z klęskami żywiołowej. Po drugie, liczba kart, których możemy używać w danym momencie jest z góry określona i boleśnie nieprzekraczalna. Jedną z podstawowych decyzji, które przyjdzie nam podejmować w trakcie gry, jest to, które technologie poświęcić i odrzucić w celu uzyskania czegoś potencjalnie bardziej opłacalnego. I tu natrafiamy na pierwszy zgrzyt.

Z perspektywy czysto mechanicznej jest to rozwiązanie jak najbardziej działające i rajcujące. Muszę zastanowić się, ile zainwestować w rozwój danej technologii, biorąc pod uwagę to, że jej „nadpisanie” wiąże się z twardym resetem i zaczynaniem od zera. Nie broni się to jednak pod względem klimatu, burząc trochę poczucie ciągłości. Pojawienie się pierwszych żarówek nie oznaczało przecież, że natychmiast na całym świecie zgasły wszystkie dotychczas wyprodukowane lampy naftowe. Kolejnym ograniczonym zasobem są architekci, którzy pozwalają na wznoszenie cudów świata, kolejnego nieodłącznego elementu każdej szanującej się gry cywilizacyjnej. Karty cudów działają w nieco inny sposób, niż pozostałe budowle – po zakupieniu cudu z planszy głównej rozpoczynana jest budowa,

do której ukończenia wymagana jest obecność jednego lub kilku architektów. Zatrudnienie architekta jest akcją wykonywaną zamiast zakupu karty. Architektów niemal nigdy nie ma dostępnych tyłu, żeby wystarczyło ich dla wszystkich graczy. W praktyce wychodzi na to, że na początku rundy każdy gracz szarpie włosy z głowy, zastanawiając się, jaką decyzję podjąć i co w danej sytuacji jest najbardziej opłacalne.

Oprócz posiadanych technologii i zasobów, cywilizacje opisane są trzema wskaźnikami: siłą militarną, kulturą i stabilnością. Pierwsze dwie cechy są dość standardowe i intuicyjne. Im więcej wojska mamy, tym lepsze kolonie jesteśmy w stanie podbijać i mamy większe szanse na dopieczenie przeciwnikom, kultura zaś przekłada się na punkty zwycięstwa. Wyraźnym novum jest natomiast trzeci wskaźnik i tu autorom należą się pochwały. Stabilność z jednej strony odzwierciedla zadowolenie społeczeństwa (jeśli brakuje nam jedzenia na powiększenie populacji, możemy poświęcać stabilność), a z drugiej przedstawia odporność cywilizacji na zbrojne konflikty. Od czasu do czasu ktoś chce zrobić nam krzywdę. Krzywda wyrażana jest liczbami całkowitymi mniejszymi od zera, czyli po ludzku: utratą pewnych zasobów. Stabilne państwo jest w stanie nie tracić zasobów nawet wtedy, gdy ma zbyt słabą armię. Plama na honorze (w postaci punktów ujemnych) pozostaje, ale czasami nawet jedna moneta jest w stanie przesądzić o całej rozgrywce.

A skoro już pojawił się temat zbrojeń... W grze brakuje bezpośredniej interakcji pomiędzy graczami, co pod pewnymi względami można uznać za problem. Cała siła militarna, na którą pracujemy w pocie czoła, nie daje nam możliwości najechania wybranego przeciwnika, zrabowania jego dóbr i spalenia jego włości. Zamiast tego na planszy głównej, od czasu do czasu, pojawiają się karty wojny. W momencie zakupu takiej karty wybuchają konflikty, którego „siła” jest równa obecnemu poziomowi militarnemu gracza, który ją wybrał. Każda cywilizacja, która na końcu rundy będzie miała mniejszą siłę niż wskazana przez konflikt, poniesie konsekwencje w postaci utraty punktów i zasobów (wskazanych na karcie wojny). I znowu – mechanicznie

bez konkretnych zarzutów, ale czasami chciałoby się tak po prostu powalczyć z sąsiadami bez żadnych udziwnień.

Dotarłem w końcu do momentu, w którym znów muszę odwołać się do **Poprzez Wieki**. Gra Chvátilla jest w stu procentach strategiczna. Pula kart, które draftujemy jest jasno określona i zawsze wchodzi do gry w całości, dzięki czemu możliwe jest długofalowe planowanie. W **Wojnie Narodów** pula kart jest większa i nie wszystkie biorą udział w rozgrywce. Sprawia to, że gra staje się dużo bardziej taktyczna i nastawiona na krótkookresową optymalizację. Trzeba też wziąć pod uwagę możliwość wystąpienia patologicznych sytuacji, w których podczas rozgrywki na stole pojawia się zwyczajnie za mało kart technologii, przez co pierwszy gracz mający możliwość wyboru zyskuje przewagę nad przeciwnikiem. Mi osobiście taka rozgrywka jeszcze się nie przytrafiła, ale wyraźnie dostrzegam taką możliwość. Szczególnie w dwuosobowej partii.

Czy jest jakiś sposób przeciwdziałania temu problemowi? W pewnym sensie tak. Talia kart dla każdej epoki podzielona jest na trzy części – karty podstawowe, zaawansowane i eksperckie. W partii dwuosobowej ograniczenie się wyłącznie do zestawu podstawowego minimalizuje wystąpienie dziwnych sytuacji.

**Wojna Narodów** mieści się w ścisłej czołówce gier cywilizacyjnych. Widać, że czerpie wyraźne inspiracje z innych tytułów, ale wrażenia płynące z rozgrywki są na tyle wyjątkowe, że nie można mówić o zwykłym kopiowaniu rozwiązań. Jeśli miałbym wskazać jej jedną, największą zaletę wyróżniającą na tle reszty, postawiłbym na niezwykle zadowalający stosunek poziomu główkowania do płynności rozgrywki. Przebieg rundy, w której gracze wykonują naprzemiennie po jednej akcji do momentu, aż wszyscy nie spaszują sprawia, że nawet w rozgrywce na cztery lub pięć osób ciężko mówić o bolesnym oczekiwaniu na kolejną rundę. Zdecydowanie polecam.

## Wojna Narodów

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 40 minut na gracza

Cena: 189,95 złotych



- płynna rozgrywka,
- ciekawe decyzje do podjęcia,
- niewielka powtarzalność w związku z losowym doborem puli kart,
- bardzo dobra skalowalność.



- planowanie taktyczne zamiast strategicznego może nie przypadnąć do gustu wszystkim fanom gatunku,
- brak bezpośredniej interakcji w aspekcie militarnym.

## VIRGIN QUEEN (GMT GAMES)

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Dawne to już czasy, kiedy w Polsce pojawiła się gra **Here I Stand** (dalej zwana **HIS**) wydawnictwa GMT Games. Było to około roku 2006. Miałem przyjemność zapoznać się z nią jako jeden z pierwszych w Polsce, jeszcze w działającym wtedy w Warszawie klubie „Przy Smolnej”. Graczy zaintrygowała wówczas nowość, jaką była wieloosobowa rozgrywka na sześciu, tocząca się na wielu płaszczyznach, wydawałoby się od siebie niezależnych. Plansza typu point-to-point i sam typ gier card driven (polegających na tym, że gracze wykonują akcje na planszy przez zagrywanie kart) był już znany przede wszystkim za sprawą wydanych parę lat wcześniej **Ścieżek chwały** i **Sukcesorów Aleksandra Wielkiego**. Ta ostatnia gra także była wieloosobowa, jednak **HIS** miał w sobie pewne elementy, które go odróżniały i wyróżniały w stosunku do **Sukcesorów...**, swoją drogą też bardzo udanych. Parę lat od sukcesu **HIS** autor gry, Ed Beach, postanowił „pociągnąć” temat dalej. Tak ujrzała światło dzienne gra **Virgin Queen** (dalej zwana ), czyli **Królowa Dziewica**. Przedstawia ona Europę w drugiej połowie XVI wieku, kiedy to w Anglii panowała królowa Elżbieta I, zwana Królową Dziewicą – z racji niechęci do wyjścia za mąż (miała ku temu swoje powody).

Na początek parę słów o komponentach i stronie graficznej. Ilustracja na pudełku przedstawiająca Elżbietę nie budzi wątpliwości, o czym jest gra, jest bowiem bardzo rozpoznawalna. Do samego pudełka trudno mieć jakiegokolwiek zastrzeżenia. Plansza pod względem graficznym nie odbiega od tego, co mieliśmy w **HIS**. Na pierwszy rzut oka ciężko może być się części graczy przyzwyczać do zniekształconego Półwyspu

Iberyjskiego, który w stosunku do reszty Europy jest jakby mniejszy. Podobnie Italia. Tłumaczy się to tym, że te części kontynentu, które odgrywały mniej znaczącą rolę polityczną, zostały zmniejszone. Pomińmy już fakt, że nie ma wschodniej Europy (czyli także Rzeczypospolitej), ale wynika to z koncepcji gry. Praktyczną zaletą dla niektórych będzie z pewnością fakt, że GMT Games coraz częściej decyduje się na plansze, na twardej tekturze (zwane po angielsku mounted). Jeśli chodzi o inne elementy, zarówno pod względem graficznym, jak i edytorskim, nie odbiegają one od **HIS** i innych gier wydawnictwa. Generalnie jest dobrze, choć za grafikę nie dałbym tej grze najwyższych not, ponieważ widziałem lepiej wykonane tytuły.

Gra jest skonstruowana zasadniczo na sześć osób, ale posiada też opcje na pięciu i czterech graczy. Opcje te, zwłaszcza opcja na pięciu graczy, zostały opracowane interesująco i gra wypada w nich dobrze. W porównaniu do **HIS**, który również posiadał opcje na mniejszą liczbę graczy, ale zdecydowanie mniej grywalne, jest to spora korzyść. Nie oszukujmy się, zebrać sześciu kompetentnych ludzi do

tego tytułu wcale nie jest tak łatwo. Często w ostatniej chwili ktoś się wykrusza. Wtedy opcja na pięciu lub czterech graczy jest istotną alternatywą. Poza tym przechodnie sterowanie jednym z mocarstw przez kolejnych graczy, które mamy w **VQ**, jest moim zdaniem samo w sobie bardzo interesujące.

Generalnie gra opiera się na podobnych ogólnych mechanizmach jak **HIS**, co nie znaczy oczywiście, że nie występują istotne różnice. Każdy z graczy steruje w grze jedną z potęg, którymi są zazwyczaj państwa: Anglia, Francja, Hiszpania, Święte Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego (zwane w grze Holy Roman), Protestanci i Turcja. Układ mamy więc niemal identyczny jak w **HIS**, gdzie nie było Holy Roman (zamiast tego byli Habsburgowie), za to jako odrębna potęga występowało Papiestwo. Rozgrywka w **VQ** toczy się na kilku płaszczyznach: politycznej (dyplomatycznej), militarnej, religijnej, odkryć geograficznych i kolonizacji. Do tego pojawiły się dalsze sfery działalności, takie jak małżeństwa królewskie, patronowanie sztuce i odkryciom naukowym, szpiegostwo i akcje specjalne. W **VQ**, w porównaniu do **HIS**, wszystkie te płaszczyzny bardziej się zająbiają i pozwalają



większej liczbie graczy uczestniczyć w rozgrywce na różnych polach. Przykładem mogą być tu działania religijne, nawracanie na swoją wiarę, rebelie i specjalne wydarzenia związane ze sferą religijną (pojawienie się we Francji Ligi Katolickiej, kontrolowanej przez Hiszpanię). Większe jest także powiązanie sfery militarnej z religijną – przede wszystkim przez to, że akcja rebelii pozwala na eliminowanie wrogich jednostek wojskowych.

Ogólnie rzecz biorąc, zasady gry uległy rozbudowie, zarówno jeśli chodzi o dodawanie doń nowych elementów w stosunku do **HIS**, jak i zupełnie nowych przepisów (wspomniane już szpiegostwo, małżeństwa królewskie oraz patronowanie sztuce i odkryciom naukowym). Rozbudowę dobrze widać na przykładzie piractwa albo odkryć geograficznych. Wcześniej mieliśmy zasady uprawiania piractwa na Morzu Śródziemnym, teraz korsarstwo podzielone zostało na „europejskie” i „światowe”. Pojawiła się mała mapka pokazująca działania w koloniach, czyli poza Europą. Tam też mogą pływać wyprawy odkrywców, a piraci uprawiać swój proceder. Obiektem ataku kaprów są kolonie hiszpańskie i portugalskie. Hiszpania czerpie z nich korzyści w postaci skarbów, co turę trafiających do jej ręki. Podobne korzyści może przynosić Portugalia, gdy zyska nad nią kontrolę gracz hiszpański lub inny (np. angielski). Pojawiła się też hiszpańska Srebrna Flota, transportująca skarby Nowego Świata z kolonii do metropolii, na którą oczywiście mogą polować korsarze. Jest trochę więcej szczegółów i więcej opcji, na przykład wyboru nagrody za udany akt piractwa.

Nowe zasady stworzyły kilka dalszych płaszczyzn działania. Wspominałem już o nich: szpiegostwo, małżeństwa, patronowanie sztuce i badaniom naukowym. Można je uznać za elementy charakterystyczne **VQ**. Generalnie reguły ich dotyczące nie są trudne. Upraszczając sprawę, dają one graczom możliwość działania na większej liczbie pól, pozyskiwania tam punktów zwycięstwa i dodatkowych korzyści. Działa to w ten sposób, że co turę każda z potęg ma możliwość „zasponsorowania” określonego artysty bądź badacza i zawarcia z innym graczem małżeństwa królewskiego (oczywiście za

jego zgodą). „Sponsoring” kosztuje punkty akcji. Im większą chcemy mieć szansę na uzyskanie korzyści, tym więcej punktów trzeba poświęcić. Małżeństwa nic nie kosztują, ale mogą przynieść czasami negatywne efekty i trzeba uważać, kogo się wzmacnia. Humorystycznym efektem może być tu stopniowe starzenie się panien i panów z królewskich domów, przy czym panie starzeją się co turę automatycznie o jeden poziom, natomiast panowie przy odpowiednim rzucie mają możliwość zachowania dobrej formy (i małżeńskiej atrakcyjności). Nieco bardziej złożonym elementem zasad jest szpiegostwo i akcje specjalne z nim związane (morderstwo ważnej postaci). Możliwe jest także doprowadzenie do spisku prochowego w Anglii (wiązanym w grze z katolicką rebelią na Wyspie).

Wiele smaczków zawierają zasady specjalne dotyczące poszczególnej potęg, często wiążące się z zasadami punktowania. Szczególne emocje budzi tu rywalizacja Hiszpanii (król Filip II) i Anglii (Elżbieta I). Znane z historii usilne dążenia Filipa II (niedoszłego męża Elżbiety) do nawrócenia zarówno jej, jak i nieszczęsnej

Wyspy na katolicyzm, w grze sportretowane są między innymi za pomocą działań, które obejmują zasady szpiegostwa (w talii występuje kilka kart o wiele mówiących tytułach, takich jak *God's Secret Agents*). Wspominałem wcześniej o katolickiej rebelii. Kolejnym elementem układanki jest królowa Szkotów Maria, zwana Krwawą Marry. Wreszcie Filip ma możliwość zbudowania i wysłania na podbój Anglii Wielkiej Armady, czyli hiszpańskiej floty wojennej, stworzonej spe-

cialnie w tym celu, na którą załadowano kilkanaście tysięcy wojska, a także księży, którzy mieli szerzyć wiarę katolicką po wylądowaniu w Anglii.

Inne państwa posiadają mniej zasad specjalnych. W praktyce największe znaczenie mają reguły dotyczące Francji, gdzie kluczową rolę odgrywa w końcówce gry kontrola Paryża. Paryż wart jest mszy miał w tamtych czasach powiedziec Henryk IV Burbon, zmieniając wyznanie z protestanckiego na katolickie. W grze nie brakuje zwykle wydarzeń przypominających Noc Świętego Bartłomieja, grając warto też zwrócić uwagę na niski współczynnik króla Francji Henryka III, który sprawia, że jego zabójstwo, przy podjęciu odpowiednich działań, nie jest trudne (w rzeczywistości król został zasztyletowany przez fanatyka, podobny los spotkał później Henryka IV).

W sumie zasad jest dużo (instrukcja liczy sobie aż 44 strony), choć trzeba przyznać, że nie są one zbyt skomplikowane i autor lubi powtarzać pewne kwestie po kilka razy, zamiast napisać, że w danym przypadku obowiązują takie same zasady jak w innym, czy w większym stopniu grupować przepisy. Dobrym przykładem może być tutaj opis poszczególnej

akcji na polu religijnym, gdzie nawracanie na swoją wiarę jest w zasadzie takie samo dla Protestantów i Katolików, a zmieniajano jedynie określenia, kto kogo nawraca. Sam układ gry wydaje się dość prosty. Wiele przepisów zawiera element losowy. Poświęcamy posiadane zasoby (punkty akcji z kart), aby spróbować zdobyć punkty zwycięstwa albo jakieś inne korzyści, ale często nie ma w tym żadnego automatyzmu lub możliwości uzyskania pewności czy też prawie pewności,



że nam się uda. Wysyłamy kolonie, sponsorujemy artystów i naukowców, zawiązujemy małżeństwa – wszędzie licząc na korzyści, które mogą przyjść, ale równie dobrze może ich nie być.

Czy cała gra jest zbyt mocno losowa? Trudno stwierdzić. Dlaczego? Ponieważ występuje w niej dość rozbudowana dyplomacja. Same zasady przewidują możliwość kontrolowania przez graczy poszczególnych mniejszych państw. Mogą one zostać ich sojusznikami i w ten sposób zwiększyć możliwości działania (dać dodatkową kartę oraz punkty zwycięstwa).

Zwykle, gdy w odniesieniu do takich gier mówi się o dyplomacji, ma się jednak na myśli przede wszystkim możliwość interakcji pomiędzy graczami: zawierania sojuszy, pakowania – zwłaszcza przeciwko silniejszym graczom, w celu zmniejszenia ich przewagi. Jeśli w końcówce gry widoczny jest jeden wyraźny lider, zawsze ściągają na siebie uwagę i skłania do współdziałania nawet mających wcześniej sprzeczne interesy graczy.

Regrywalność **VQ** jest teoretycznie duża, choćby ze względu na wiele owych, często losowych, elementów, które mogą sprawić, że rozgrywka potoczy się w różnych kierunkach. Sądzę, że najwięcej namieszać tu może sfera religijna i proces szerzenia przez Protestantów ich wiary, a później zdobywanie kontroli politycznej we Francji i w Niderlandach. Oczywiście pewne motywy i zagrania się powtarzają. Są też potęgi łatwiejsze do kierowania, którymi rozgrywka jest bardziej szablonowa (np. Turcja) i trudniejsze pod tym względem (Francja, Hiszpania). Wśród graczy dość sprzeczne opinie

panują co do Cesarstwa (Holy Roman), które wydaje się nie mieć nazbyt wielu opcji do działania i skupiać się powinno na sztuce oraz badaniach naukowych (tyle podpowiadają różne korzystne modyfikacje przewidziane dla tego gracza). Wirtuozi dyplomacji, a zdarzyło mi się spotkać takich wśród graczy, twierdzą jednak, że Cesarstwo jest jedną z najciekawszych potęg w VQ. Niezależnie od tych opinii uważam, że dla początkującego gracza będzie to wybór bardzo bezpieczny, ale jednocześnie przy nieznanym różnym niuansów rozgrywka może okazać się nudna.



Po **VQ** nie należy spodziewać się zbyt daleko posuniętej historyczności. Gra usiłuje objąć bardzo wiele wątków, a do tego jest tytułem wieloosobowym. Choćby te dwa fakty wymuszają uproszczenia. Gdyby chciał wskazać wady gry, to czasami wiele elementów mechaniki, niezależnie od różnych nazw, jakie noszą, i co mają przedstawiać, wygląda tak, że po prostu rzuca się kostką i uda się albo się nie uda. Część procedur jest bliźniaczo podobna i brak w tym finezji. Gdy ocenia się gry tego rodzaju, trzeba jednak spojrzeć na aspekt towarzyski, czyli wszystko to, co jest powiązane

z dyplomacją i możliwością spotkania się w większym gronie nad planszą. Ta gra jest skonstruowana specjalnie do takich celów i potrzeby te dobrze realizuje.

### Virgin Queen

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 289,95 złotych



- ciekawie przedstawiona dyplomacja,
- wielość opcji, jakie stwarza gra,
- regrywalność,
- aspekt towarzyski rozgrywki.



- losowość wielu procedur,
- tu i ówdzie problemy z odwzorowaniem historycznym epoki,
- obszerne zasady, które mogłyby być krótsze, gdyby nie niepotrzebne powtórzenia,
- zniekształcenia geograficzne mapy Europy na planszy.



Virgin Queen: Wars of Religion 1569-1598 is a game of grand strategy for 2-6 players based on the military, political, and religious conflicts within Europe during the reigns of Elizabeth I of England and Philip II of Spain. Each player controls one or more of the major powers that prevailed over European politics in that era. Spain is the juggernaut, able to draw upon the vast riches of their global empire. But such a dominant power is sure to have many enemies. The Ottoman expansion towards Spain's Mediterranean colonies remains unchecked. Elizabeth's English sea dogs are poised to raid Spain's overseas empire, and the forces of Protestant reform will soon drag Spain into eight years of rebellion in the Netherlands. Will Spain find aid from its Catholic allies? Perhaps not from France, where the Catholic Habsburgs are sure to engage another group of Protestant believers in the Holy French Wars of Religion, and even Philip's relations to France who rule the Holy Roman Empire may dilute in the Protestant faith instead of remaining loyal to their Catholic heritage and Spanish borders.

Virgin Queen is the sequel to Brave 1584, another card driven game of grand strategy that covers the previous forty years (from Martin Luther's posting of the 95 Theses in 1517 through the abdication of Charles V in 1556). Players familiar with Brave 1584 will find much that is familiar in Virgin Queen over half of the rulebook remains unchanged. However, new game systems have been put in place to emphasize the changing nature of the conflicts here in the late 16th Century. These new rules cover the following areas: religion, world map, diplomatic influence, weddings, patronage, and espionage. Because there is also a dark side to this period – a time of espionage and operations in Virgin Queen you can take your ambassadors to spy on foreign courts, send out hand-picked assassins, invest in espionage, and even recruit local priests for undercover missions of conversion.





# KOMIKS

GRA TOWARZYSKA

W poprzednim numerze Rebel Timesa pojawił się bardzo ciekawy felieton na temat współczesnego rynku gier planszowych. Statystyki opisujące polskie realia nie dają większej nadziei na szybki zysk lub gwałtowny rozwój nowych firm wydawniczych. Sklepowe półki uginają się od pudełek z grami, a przebogata oferta sklepów internetowych przyprawia nas o zawroty głowy. Gracze nie wiedzą w co grać, wydawcy nie wiedzą co wydawać, projektanci... i tak dalej.

Dzisiaj nie wystarczy już dobry pomysł. Nowa gra powinna kojarzyć się potencjalnym klientom z czymś, co dobrze znają. Jej tematyka powinna mieć jakiś punkt zaczepienia w świadomości gracza. Dlatego ciągle dobrze sprzedają się licencje na wykorzystanie postaci z książek, filmów, bajek i komiksów. No właśnie...

Gra, której w tym numerze poświęcony jest nasz kącik zdaje się spełniać większość współczesnych wymogów. Komiks, bo o nim tutaj mowa, odwołuje się do bardzo ważnego gatunku współczesnej kultury masowej - historyjek obrazkowych, które pojawiły się pod koniec XIX wieku w Ameryce. Po drugiej wojnie światowej nastąpił gwałtowny rozkwit tego gatunku, a z czasem komiksowi bohaterowie zaczęli przenikać do filmu, teatru i reklamy.

Skoro mamy spełniony pierwszy warunek, dalej powinno pójść jeszcze lepiej.



## Komiks w pudełku

Na pierwszy rzut oka twórcy gry trafili w dziesiątkę. Zagrać w Komiks? Sami przyznacie, że brzmi to bardzo intrygująco. Po otwarciu pudełka do naszych rąk trafiają arkusze z żetonami, stos kart z kadrami, plansze graczy w dwóch wariantach oraz plastikowa klepsydra. Dodatkowo wewnątrz pudełka jest zaprojektowane w taki sposób, że stanowi jednocześnie tor punktacji. Kartoniki z kadrami przedstawiają scenki, miejsca, przedmioty oraz postacie. Obrazki nie posiadają charakterystycznych chmurek z tekstem. W przypadku tej gry szata graficzna jest zdecydowanie komiksowa, aczkolwiek przypomina bardziej komiksy z podręczników do języków obcych niż zeszyty Marvela lub DC. Obrazki są jednak czytelne i kolorowe, a zawarte na nich strzępki historii pobudzają naszą wyobraźnię.

## Gramy w Komiks

Wyobraźcie sobie, że ktoś dobrał się do waszej szafy i beczelnie powycinał kadry z ulubionych komiksów. Następnie wszystko to wymieszał i kazał coś z tych losowo dobranych kawałków złożyć. Chociaż brzmi to jak najgorszy sen miłośnika komiksów, tak mniej więcej wygląda rozgrywka. Na szczęście nikt nie będzie kazał wam niszczyć waszych zbiorów. Do dyspozycji mamy bowiem sto pięćdziesiąt kolorowych dwustronnych kartoników, które przedstawiają fragmenty różnych historii.



W trakcie gry każdy gracz lub ich grupa musi uzupełnić puste pola na arkuszach wylosowanymi kartonikami. W zależności od wybranego stopnia trudności, trzeba zapełnić sześć lub dziewięć pustych pól. Gracz lub grupa, która jako pierwsza zakończy układanie swojego komiksu uruchamia klepsydrę. Pozostali gracze mają dziewięćdziesiąt sekund na dokończenie swoich historyjek. Ci, którzy układają najdłużej lub nie zdążą tego zrobić w wyznaczonym czasie otrzymują kary w postaci żetonów Marudy.

Na tym etapie gra przypomina Dixita. Tym razem jednak gracze będą musieli bardziej się wysilić, aby nadać ułożonym kartonikom jakiś sens.

## Opowieść

Gracze opowiadają swoje historie, starając się zrobić jak największe wrażenie na przeciwnikach. To właśnie oni przyznają opowiedzianej przez nich historii punkty. Do wyboru mamy kilka rodzajów żetonów: nagroda za najbardziej pomysłową historię, za najbardziej emocjonującą, najlepiej ułożoną oraz neutralne żetony, gdy opowiedziana historia nie robi na nas wrażenia lub będzie słabsza od pozostałych. Sam pomysł



punktowania i odrzucania żetonów jest ciekawy i dobrze wytłumaczony w instrukcji, chociaż może na początku wydawać się nieco skomplikowany.

## Pierwsze wrażenia

Podczas testów grałem z różnymi osobami w wieku od ośmiu do sześćdziesięciu lat. Za każdym razem w grupach testowych trafiały się osoby, które z natury nie były zbyt gadatliwe i to właśnie one bawiły się najgorzej. Szybko też się zniechęcały. Cóż jednak może zrobić człowiek, który co turę dostaje neutralne żetony, a jego pionek nie posuwa się do przodu ani o punkt? Szybko zdałem sobie sprawę, że Komiks jest produktem dla pewnych siebie, obdarzonych bogatą wyobraźnią graczy. Szczególnie małe dzieci mogą mieć problem z płynnością narracji lub ze znalezieniem błyskotliwej puenty.

Znajomi, którzy w Komiks grają od dłuższego czasu, podzielili się ze mną bardzo ciekawym spostrzeżeniem. Grając z grupą dziesięciolatków, zauważyli, że bogate w treści i pełne znakomitych pomysłów historie opowiadały dzieci, które na co dzień nie oglądają telewizji i nie grają w gry komputerowe. Zupełnie inne były opowieści dzieci, które większość czasu spędzają przed telewizorem lub monitorem. Czyżby psychologowie mieli rację?

## Co by było gdyby?

Wróćmy jeszcze raz do punktowania. Jak już wspominałem, gracze przydzielają żetony do każdego ułożonego komiksu (oceniają nawet siebie). Gracz, który od początku kiepsko opowiada, nie będzie miał szansy nadrobić zaległości punktowych w trakcie gry. Zostanie na szarym końcu ze stosem żetonów Marudy. Nawet gdyby dostał zestaw ponumerowanych kartoników z najlepszą historią, nie zapomniał w towarzystwie na przykład erpegowców, którzy potrafią stworzyć historie z niczego. Dodatkowo mam wątpliwość, czy żetony nie powinny być przydzielane anonimowo. Dostajemy pulę punktów i wiemy, że historia podobała się dwóm osobom z pięciu, jedna osoba się wzruszyła, a pozostałe były obojętne. Przyjęty przez twórców jawny system punktowania jest natomiast wytykaniem błędów prosto w oczy. Krzysiu, po raz kolejny niczym nas nie zaskoczyłeś. Zobacz, jak Paweł ładnie opowiada. Wstyd, Krzysiu... Można oczywiście przegiąć również i w drugą stronę. Szczególnie jest to widoczne w grupach mieszanych. Rodzic, żeby nie robić przykrości swojemu dziecku, wynagradza je żetonem za najbardziej pomysłową historię, chociaż tak naprawdę nie była ona lepsza od innych.

## Podsumowanie

Komiks to kolejna gra w opowiadanie historii. Gdyby pojawiła się wcześniej, mogłaby zrobić większe wrażenie. Po premierze Story Cubes i Dixita jest to tylko kolejna wariacja na ten sam temat. Wyróżnia się ona na pewno szatą graficzną i klimatem. Dobrym pomysłem jest również wybór tematu do układanych historyjek i lista propozycji przygotowana przez twórców gry. Oczywiście gracze mogą mieć swoje własne koncepcje. Dodatkowym plusem jest duża liczba kart z kadrami, co czyni grę mocno regrywalną.

Tytuł ten może nie jest dla wszystkich, ale na pewno większość z nas może potraktować go jako ciekawy przerywnik pomiędzy strategicznymi bataliami. Grę można podsumować jednym zdaniem: gra jest tak dobra, jak dobra jest grupa graczy. Ale czy twórcy wykorzystali pełen potencjał tytułu?

Pozostawiam to waszej ocenie.



## Komiks: Gra towarzyska

Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek

Liczba graczy: 3-10 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 85 złotych



- komiksowy klimat,
- proste zasady,
- nigdy nie ma dwóch takich samych historii.



- jawna punktacja,
- opowiadanie historii w grupach.



# DOOMTOWN RELOADED

## Kącik Doomtown: Reloaded

### Składaj, tasuj, strzelaj

Rubrykę przygotował: Maciej „Repek” Reputakowski

Howdy! W tym miesiącu w doomtownowym kąciku będzie o jednym z najważniejszych aspektów karcianek, czyli składaniu talii. Temat jest o tyle ciekawy, że deckbuilding w Doomtown: Reloaded jest niezwykle wymagający, ale także – a może właśnie dlatego – bardzo miódny. Niniejszy tekst przeznaczony jest przede wszystkim dla osób, które dopiero zaczynają zabawę z DT:R i czasem gubią się na etapie wkładania kart w koszulki.

Siadając do układania decku, już na samym początku ułatw sobie sprawę. Dobierając karty, układaj je sobie na stole kolorami i wartościami. Przykładowo – w jednym rzędzie ósemki różnych kolorów, a w kolejnych walety lub asy. To pozwoli łatwiej dodawać i usuwać karty, zwłaszcza o tych samych suitach (czyli kolorze i wartości). Pomoże też w przygotowaniu talii, która będzie nadawała się do strzelaniny.

#### Ogólny pomysł

Uwaga, truizm: karty w talii muszą do siebie pasować. Nie wszyscy kolesie z jednej frakcji dobrze ze sobą działają. Do talii z kanciarzami nie musisz pakować każdego kantu, a szalonym naukowcom zaprzęta głowę wszystkimi gadżetami. Poniższą kolejność doboru kart, należy więc traktować czysto umownie, mając w głowie przede wszystkim myśl przewodnią talii.

Idea może być prosta: „chcę wygrać każdą strzelaninę” lub

bardziej ambitna: „nie pozwolę rywalowi wejść na rynek i czegokolwiek na nim zrobić”. Wygodnie po prostu mieć ją w pamięci, choć metoda zatytułowana: „podoba mi się ta karta, bo ma super obrazek” też przynosi wiele frajdy (rzadziej wymierne efekty).

#### Outfit i kolesie

Zabawę zaczynasz oczywiście od wyboru frakcji i jednego z dwóch domów (jeśli posiadasz dodatek Faith & Fear). Warto podkreślić słowo „zabawa”. Wciągając się w Doomtown, dobrze jest zacząć od tego gangu, który najbardziej ci „leży”. Przykładowo, jeśli lubisz się strzelać, to wybierasz ekipę Sloane, a jeśli wolisz kontrolować sytuację – ranczerów Pani Morgan. Z czasem warto spróbować gry wszystkimi outfitami, choćby tylko po to, aby poznać ich słabe oraz mocne strony. I przekonać się, że każda frakcja na swój własny sposób potrafi poradzić sobie w strzelaninie.

Przed wyruszeniem na strzelaninę, trzeba zebrać drużynę, jak głosi stary westernowy suchar. Rozgrywka kręci się wokół kolesi. Dobierasz najpierw dude'ów ze swojej frakcji oraz pasujących kolesi niezrzeszonych (czytaj: drifterów). Następnie przeglądasz składy innych outfitów w poszukiwaniu dude'ów, którzy mają niskie upkeep (najlepiej 0) i influence (najlepiej 0, ale 1 też ujdzie). Zwłaszcza wśród Gangu Sloane znajdziesz paru potencjalnych członków twojej ferajny (Allie Hensman, Silas Aims), których możesz wstać do gry w trakcie partii. Ilu kolesi w talii i ile kopii?

O ile nie grasz specyficzną talią nastawioną na zmasowane wystawianie postaci, z dude'ami nie warto przesadzać. W teorii można nie zagrywać ani jednego poza swoją startową posse (i tylko nią

wykończyć przeciwnika). Przeważnie jest ich jednak kilkunastu. Zazwyczaj też wkłada się najwyżej jedną kopię kolesia do talii. Powód jest prosty – jeśli dude trafi na Boot Hill, każda kolejna jego wersja będzie tylko zaśmiecać rękę. Dopóki nie pojawi się więcej kart przywracających zmarłych z grobu, nie warto przywiązywać się do nazwisk.

Od tej zasady istnieje kilka wyjątków. Przede wszystkim kolesie ze słowem kluczowym Non-Unique, których możesz mieć czterech, a także postaci, na których wejściu do gry szczególnie ci zależy (wtedy można wrzucić kolejną kopię). No i jest jeszcze wspaniały Steve Wiles (drifter o koszcie 1), który często pojawia się na stole po kilka razy w trakcie partii. Jego dobre umiejętności strzeleckie sprawiają, że rzadko zdecydowanie przegrywa strzelaniny. Dzięki temu może zostać zaledwie odrzucony, by już w następnej akcji powrócić...

#### Startowa posse

Czasem pierwsza ręka nie nastraja optymizmem. W Doomtown nigdy jednak nie jesteś w beznadziejnej sytuacji – właśnie dzięki możliwości wyboru startowej bandy. Pomijając reguły gry, możesz mieć maksymalnie pięciu kolesi (ze swojego outfitu i neutralnych), w tym jednego griftera. Dobrze sprawdzają się też poniższe zasady:

Po pierwsze, zostaw sobie trochę upiorytu na starcie rozgrywki. Po fazie Upkeep w pierwszej turze dobrze jest mieć go przynajmniej 4-5. Zazwyczaj w startowej posse masz przynajmniej jednego dude'a, któremu musisz płacić, a sam dom zarabia 3 jednostki upiorytu. Jeśli nie jesteś pewny wygranej w lowballu, przydałoby się

# DOOMTOWN RELOADED

tak wybrać kolesi, aby zostawić sobie ze 3 kamyki. W ten sposób stać cię będzie na zakup przynajmniej jednej lokacji lub ważnego ekwipunku (kluczowego czarownika, gadżetu lub broni).

Po drugie, o ile nie zostawiasz sobie dużo wolnego upiorytu, raczej nie zaczynaj z rewolwerowcami, których utrzymanie kosztuje 2 lub więcej. Przy słabym dojściu kart, ryzykujesz bowiem ograniczenie dochodu nawet do zera. A to potrafi boleć nawet bardziej niż przegrany pojedynek.

Po trzecie, spróbuj wystawić pięciu kolesi, nawet teoretycznie słabszych. To dodatkowe ruchy, akcje lub po prostu możliwość pokrycia jednej straty w przegranej rundzie strzelaniny.

Po czwarte, zadbaj o startowe wpływy. Jeśli zaczynasz z mniej niż 3 punktami Influence, prosisz się o kłopoty już w pierwszej turze. W miarę bezpieczną wartością w fazie Sundown jest 5 (osiągalną dość łatwo dzięki świetnej i taniej postaci neutralnej, jaką jest Jake Smiley).

Po piąte, o ile chcesz się strzelać, wrzuć przynajmniej jednego studa z kulami na poziomie 2. To nie jest żelazna zasada, ale sprawia, że rywal nie będzie czuł się bezkarny, wychodząc swoimi dude'ami na rynek.

Po szóste wreszcie, jeśli to turniej i będziesz grać kilka partii, wrzuć do talii kolesi, którzy mogą wejść do startowego posse i zmienić dude'ów nie sprawdzających się przeciwko danemu outfitowi. Przykładowo, jeśli grasz frakcją Fourth Ring i rywal zabija ci jobami głównego kanciarza, wystawiasz Tyxarglenaka. Jeżeli gra mniej agresywnie, możesz zrezygnować z tej abominacji.

Dobra wszelakie, a czary, gadżety i strzelby w szczególności

Kolesie zazwyczaj występują w talii w jednej kopii, ale z ekwipunkiem można już poszaleć. Fajnie jest mieć w decku kilka shotgunów kasujących co słabszych dude'ów rywala. Legendary Olster (o ile dopasujemy do niego wartościami resztę talii) potrafi zdziałać cuda. Podobny wpływ na rozgrywkę mogą mieć też niektóre gadżety, zwłaszcza te, które podnoszą kule (Holy Wheel Gun) lub pozwalają na wielokrotne aktywacje (Mechanical Horse).

Najmocniej widać to jednak na przykładzie czarowników. O ile kolesie może mieć co najwyżej jedną broń lub konia, o tyle zasady nie zabraniają mu wypchać kieszeni nawet kilkoma kantami. Obwieszeni czarami kanciarze są przede wszystkim fabryką akcji – większość kantów nie wymaga bowiem bootowania kolesia. Nieprzypadkowo ze wszystkich postaci posiadających umiejętności, obecnie to właśnie kanciarze są uważani za najmocniejszych i najbardziej wszechstronnych.

W tym momencie warto się cofnąć i sprawdzić, czy wybrani kolesie pasują wartościami do talii, która ma czarować lub bawić się wynalazkami. Zbyt wielu dude'ów o niskich wartościach może psuć pulę. Ta sama zasada będzie dotyczyła akcji i lokacji. Jeśli chcesz mieć pewność, że każdy czar lub gadżet wypali, musisz wykonać dwie czynności. Najpierw sprawdzasz, jaki poziom umiejętności ma twój kluczowy kanciarz, błogosławiony lub naukowiec (zazwyczaj znajdzie się w startowej posse). Następnie patrzysz, jaki jest najwyższy poziom trudności rzucenia czarownika lub stworzenia gadżetu, spośród tych, które włożyłeś do talii. W ten sposób otrzymujesz minimalną wartość, jaką muszą mieć atuty w decku.

Jak nietrudno się domyślić, wiele dobrych czarowników (np. Soul Blast) posiada niskie wartości i wzajemnie sobie przeszkadza. Nieco lepiej jest z gadżetami. Nawet jeśli posiadają niską wartość, to są łatwe do wykonania (np. Holy Wheel Gun lub Telepathy Helmet). Jednak decydując się na te konkretne wynalazki, ryzykujesz, że odkrycie ich w trakcie pulla popsuje ci stworzenie wypasionego Bio-Charged Neutralizera. Coś za coś...

## Akcje

Najpierw jedna ważna sprawa dotycząca zasad, która jest szczególnie ważna przy akcjach. Gdy czytasz działanie dowolnego trefla, pierwsze zdanie po pogrubieniu (np. Noon czy Shootout) określa warunek zagrania karty. Jeśli nie można go spełnić, nie możesz zagrać atutu.

Da się zrobić talię bez sprzętu. Można ograniczyć liczbę lokacji, a nawet kolesi. Ale praktycznie nie sposób grać bez akcji. Na obecnym etapie rozwoju DT:R zbyt wiele trefli pozwala w istotny sposób wpływać na przebieg tury i zmieniać równowagę sił w strzelaninach.

W przypadku akcji najtrudniej o proste zasady dotyczące umieszczania ich w taliach. Spróbujmy jednak przyjrzeć się paru prawidłowościom.

Podczas budowania decku w Doomtown najbardziej ogranicza cię limit czterech kart o tym samym kolorze i wartości. Najmocniej odczujesz to właśnie podczas wybierania akcji. Na razie pula wzorów nie jest jeszcze zbyt pokaźna – każda wartość to maksymalnie pięć opcji. Jednak akcje, aby miały realny wpływ na strategię, muszą przychodzić na rękę. Dlatego normą jest, że gracze decydują się na trzy lub cztery kopie jednego wzoru. Osobiście lubię układ 3+1, w którym jeden „slot” jest przeznaczony na jakąś zaskakującą, sytuacyjną kartę.

Warto mieć w talii jakieś karty, które ukarzą kantującego rywala. Nawet jeśli nie decydują one o wygranej, to pełnią funkcję odstraszającą. Jeżeli rywal wie, że możesz trzymać na ręce cheatin' zabijający jego kolesia (np. Coachwip!), będzie czasem wybierał w strzelaninie słabszą, ale legalną rękę. Poza tym, nie ma nic gorszego niż przeciwnik, który wie, że jest bezkarny.

Akcje strzeleckie, co oczywiste, znajdują się w taliach, które nastawione są na walkę (gdy nie posiadasz kanciarzy lub błogosławionych, których czary mogą zastąpić działania akcji). Tutaj najpopularniejsze są różne wzory o niskich wartościach (Sun In Yer Eyes, The Stakes Just Rose, defensywne Make'em Sweat i Pistol Whip

# DOOMTOWN RELOADED

lub zagrywany w walce cheatin' Coachwip!). Ale i na wyższych wartościach nie brak doskonałych „shootoutówek” – Unprepared, Pinned Down i Takin' Ya With Me to tylko niektóre przykłady.

Wybór poszczególnych akcji determinuje zarazem to, jakie lokacje i sprzęt wybierzemy. Aby talia działała w walce, wartości kart w różnych kolorach muszą się ze sobą zgadzać. Czasami musisz być więc przygotowany, aby poświęcić jakąś ciekawą akcję, żeby nie śmieciła na pokerowej ręce. Na szczęście wiele kart zostało zaprojektowanych tak, aby pasowały do specyfiki outfitów. Dobry przykład to Hex Slingin' – akcja podnosząca wartość ręki pokerowej, jeśli odrzucimy kant podłączony do kanciarza. Wartość Waleta (J) sprawia, że idealnie nadaje się też do rzucania czarów.

Najwięcej ogrania wymagają wszelakie roboty. Zanim włożysz jakąkolwiek z nich do talii, dobrze przysówj sobie reguły jej przeprowadzania. Następnie zagraj kilka partii z jakimiś jobami i zobacz, jak te zasady działają w praktyce. Dopiero wtedy próbuj opierać strategię gry o jedną z tych kart lub Desolation Row, czyli drugi outfit Gangu Sloane.

Na początek najlepszy do testowania jest Kidnappin', czyli karta pozwalająca agresywnie najeżdżać rywala w jego domu i tam kasować mu kolesi. Później można pomyśleć o zabawie takimi kartami jak Establishin' Who's in Charge (podnoszenie punktów kontroli budynków) lub Meet The New Boss (to samo, ale z kolegami). Ogólna zasada jest prosta – joby zazwyczaj prowadzą do strzelanin. Dlatego, aby talia na nich oparta się sprawdzała, musisz albo złożyć ją pod walkę, albo wrzucić do niej takie karty, które pozwolą ci skończyć roboty bez żadnego wystrzału. Joby mocno ingerują w przebieg rozgrywki i dlatego ponosi się przy nich ryzyko

(odpowiednio nagradzane w przypadku sukcesu). Warto najpierw dobrze poznać niuanse DT:R, zanim zaczniemy napadać dylizanse i dokonywać porwań.

Przy wyborze zwróć też uwagę na te karty, które posiadają dwa różne działania. Twórcy DT:R, projektując część akcji, w istocie powiększyli ich liczbę. Przykładem takiego trefla jest chociażby Too Much Attention, czyli akcja, która pozwala bootować albo poszukiwanych przez prawo kolesi, albo budynki. Ta sama zasada dotyczy kilku kart typu cheatin', które można również zagrać na legalną rękę rywala w fazie Resolution.

## Posesje

Chociaż w Gomorrze niemal wszystko kręci się wokół posiadanych przez graczy punktów kontroli, to lokacje wcale nie są nam potrzebne, aby zwyciężyć. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że deedy to najmniej istotna część każdej talii. Owszem, wiele umiejętności ma zastosowanie sytuacyjne, ale trudno oprzeć całościową strategię na jednym budynku. Choćby dlatego, że rywal może go przejąć i samemu korzystać z jego zdolności. Znacznie częściej zdarza się, że wystawiony budynek (np. Pharmacy) daje nam akcję, która pozwala natychmiast dobić rywala.

Istnieją oczywiście talie nastawione na to, aby wystawić tak dużo lokacji, by przeciwnik nie zdołał ich zająć, ale to tylko potwierdza powyższą tezę. Kluczowa jest bowiem ilość, a niekoniecznie jakość.

Pozwolę sobie na kolejną „herezję”. Punkty kontroli i zdolności budynków są generalnie mniej ważne od ich kosztu i produkcji (a zwłaszcza wzajemnego stosunku tych dwóch wartości). Jedne z najlepszych lokacji w grze kosztują 2 kamyki i zapewniają stabilne 1 dochodu co turę. Rywal zazwyczaj nie zawraca sobie głowy takimi posesjami, pozwalając nam na spokojny rozwój. Większość z nich posiada przy tym przynajmniej 1 punkt kontroli, dzięki czemu, wystawiając kilka naraz, można zapewnić sobie szybką wygraną.

Ile deedów powinno znaleźć się w talii? Co prawda lokację trudno wysłać na Boot Hill, ale są one unikatowe. Dlatego warto podejść

## Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

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

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

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

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

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

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

## Więści z Gomorry

Turniejowa scena Doomtown w Polsce jest skromna, ale fani starają się organizować ciekawe wydarzenia. W lipcu warto zaklepać sobie jeden weekend na wypad do Krakowa. W saloonie Hex, odbędzie się bowiem oficjalny turniej AEG (wydawcy gry) o randze Sheriff Event. To jedyny taki turniej w Polsce, a prawdopodobnie także i w naszej części Europy.

Kraków i Hex zapraszają 18 lipca na turniej Za garść upiorytu!

# DOOMTOWN RELOADED

do nich tak, jak do koleś. Jeśli jakiegś bardzo potrzebujesz (np. Pharmacy do odbootowywania dude'ów lub General Store do tańszego kupowania ekwipunku) – wkładasz do talii dwie kopie. W innym przypadku wystarczy jedna sztuka. Jeżeli ważne jest, żebyś szybko zaczął zarabiać (bo jakiś dude w startowej posse zżera dochód), musisz włożyć choć kilka tanich lokacji, które – przy odrobinie szczęścia – wejdą do gry w pierwszej turze. Aktualnie takimi uniwersalnymi farmami upiorytu są dwie kopalnie – Jackson's Strike i Pat's Perch. Tanie, ze stabilnym dochodem i pozbawione punktów kontroli. I – co najważniejsze – położone poza miastem, co sprawia, że oponent rzadko poświęca swoich koleś na przejmowanie nad nimi kontroli.

Reszta jest statystyką. Jeśli włożysz do talii dziesięć deedów, to na startową rękę powinien przyjść ci przynajmniej jeden. A jeżeli nie przyjdzie, to od czego jest stary dobry Travis Moone?

## 3x16

A skoro o statystyce mowa... Każdy, kto siada do karcianek i chce wygrywać, musi przeprosić się z podstawami matematyki i regułami prawdopodobieństwa. W większości gier sprowadza się to do obliczenia szansy, aby na rękę przysłała nam ważna karta, a potem jeszcze jedna lub dwie, żebyśmy mogli rzucić „combo, wygrałem”.

W Doomtown nie ma tego typu opcji. Ta gra po prostu tak nie działa.

Oczywiście, jeśli włożysz do talii cztery joby Kidnappin', to zwiększysz swoje szanse, aby zrobić rywalowi „wjazd na chatę”. Ale prawdopodobieństwo liczy się w DT:R przede wszystkim w walce. I tutaj na scenę wchodzi magiczny skrót: „3x16”. Co się za nim kryje?

Typowa talia zawiera czterech koleś w startowym posse. Pozostaje 48 „slotów” w decku. Co się stanie, jeśli zapełnisz je kartami w dokładnie trzech wartościach (np. asami, ósemkami i waletami)? W każdej strzelaninie, w której udział będzie brał stud z wartością kul 2, będziesz mieć pewność wyciągnięcia przynajmniej fula. Ten układ nie będzie też żadnym zaskoczeniem przy mniejszej liczbie dobranych kart. Ta prosta matematyczna prawidłowość niesie za sobą kilka dalszych wniosków i konsekwencji.

Jak nietrudno policzyć, każda kolejna (ponad siódmą) dobrana karta ogromnie zwiększa twoje szanse na karetę lub piątkę. Nawet dwóch drawów, którzy pozwolą wymienić choć dwie, trzy karty, może zapewnić mocną rękę. Gracze, którzy będą rygorystycznie trzymać się układu 3x16 powinni wygrywać strzelaniny. No właśnie, powinni.

Tak złożona talia, bardzo często bowiem kantuje. Z tego powodu można ją również określić mianem 12x4, gdyż mamy w niej karty o dwunastu takich samych kolorach i wartościach. Twórcy Doomtown zdali sobie sprawę z popularności modelu 3x16 i w ostatnich dodatkach pojawiają się coraz częściej mocne karty typu cheatin', które mają karać „oszukujących” graczy.

Poza tym to, co dobre w strzelaninie, jest złe w lowballu. Niemal gwarantowana porażka (dwie pary to najniższe, na co możesz liczyć) oznacza permanentne bycie drugim podczas odpalania akcji w każdej strzelaninie. A w Doomtown ten, który strzela jako drugi, często nie ma już, do kogo strzelać lub po prostu nie żyje.

Układ 3x16 zmusza nas do wkładania do talii kart, które nie zawsze pasują do jej myśli przewodniej. Wzorów jest jeszcze oczywiście za mało, aby w każdym kolorze i wartości znaleźć opcje idealnie pasujące do innych wybranych kart. W efekcie takie talie nie są specjalnie ciekawe. Strzelaniny są dość przewidywalne, a karty zapychające talię zazwyczaj zapychają również rękę.

Najlepiej traktować 3x16 jako punkt wyjścia. Już prosta zmiana na 2x14 + 1x15 oznacza wrzucenie do talii pięciu wzorów, które bardziej wpisują się w ideę decku. Te sloty miło jest też poświęcić na karty, którymi po prostu „fajnie byłoby zagrać”.

## Jokery?

Joker to dobra karta. W strzelaninie i przy pullu. Jeśli tworzymy talię do walki, oczywiście wkładamy dwie sztuki. Podobnie rzecz ma się w przypadku decków opartych na umiejętnościach, choć tutaj – przy odpowiednim doborze wartości kart – mogą okazać się mniej istotne.

Początkującym graczom odradza się nieużywanie jokerów. Istnieją jednak talie, w których są one niepotrzebne, a mogą wręcz przeszkadzać (gdy przychodzą na rękę, zajmując miejsce kluczowych akcji). To jednak margines doomtownowego budowania talii.

Możliwość złożenia legalnej „piątki” to po prostu zbyt kusząca opcja. Każdy, kto powiedział rywalowi: „five of a kind, legalne”, wie, o czym mowa. Tego przyjemnego uczucia najlepiej doświadczyć samemu.

## 52 karty

W każdej karciance istnieje dolne ograniczenie liczby kart, które muszą znaleźć się w talii. Jest to zazwyczaj wartość optymalna, aby otrzymywać na rękę pożądane wzory. Ale i tak pojawia się pokusa, aby ten limit przekraczać.

W Doomtown nie mamy takiego problemu. Po złożeniu decku policz, czy zmieściłeś się w pięćdziesięciu dwóch kartach (pamiętaj: nie liczysz jokerów i domu, ale już startowych koleś tak). Jeśli masz szczęście, to udało ci się wrzucić do talii wszystkie przydatne wzory. Zazwyczaj jednak będziesz musiał odrzucić kilka kart. Pojawi się wówczas dylemat czy zostawić te o mocnych zasadach, czy jednak te pasujące wartości i kolorem do pokerowych układów istotnych w strzelaninach.

Tak, to jest to miejsce, w którym najpełniej objawia się piękno doomtownowego budowania decku...



# Kącik gry Veto

## Relacja z Mistrzostw Lubelszczyzny 2015

Rubrykę przygotował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Jak pisałem w jednym z wcześniejszych artykułów z serii **Kącik Veto**, każda gra o charakterze kolekcjonerskim żyje i rozwija się w dużym stopniu dzięki turniejom, a **Szlachecka Gra Karciana** absolutnie nie jest wyjątkiem od tej zasady. Spotkania z innymi graczami pozwalają szlifować swoje umiejętności, poznawać ciekawe talie, konfrontować pomysły na nie, wymieniać się rzadkimi kartami lub wreszcie po prostu zdobywać nagrody. Te są szczególnie atrakcyjne na turniejach rangi mistrzowskiej, które zawsze przyciągają najlepszych i najaktywniejszych graczy w kraju. Na scenie Veto takich turniejów odbywa się co roku pięć, natomiast szóstym i jednocześnie najważniejszym „masterem” są Indywidualne Mistrzostwa Polski, rozgrywane pod koniec roku.

16 maja 2015 roku w Lublinie odbył się pierwszy tegoroczny turniej mistrzowski, czyli Mistrzostwa Lubelszczyzny, zorganizowane przez wydawcę Veto – Fabrykę Gier Historycznych. O godzinie 10 w budynku Lubelskiego Centrum Gier Historycznych pojawiła się szóstka graczy, w tym czterech reprezentujących lokalną scenę oraz dwóch z Warszawy. Do tej pory w „masterach” Veto uczestniczyło zwykle od kilkunastu do dwudziestu kilku osób, łatwo więc zauważyć, że frekwencja w Lublinie, delikatnie rzecz ujmując, nie powalała na kolana. Złożyło się na to kilka różnych czynników. Przede wszystkim Veto znajduje się wciąż w pewnego rodzaju okresie przejściowym, związanym ze zmianą wydawcy, do której doszło w zeszłym roku, a której towarzyszyły również zmiany w zasadach. Ostatnie nowe karty trafiły na rynek w styczniu, a wielu graczy czeka już z utęsknieniem na kolejny dodatek i początek sezonu **Potop**, aby z pełnym zaangażowaniem powrócić do grania. Dodatkowo termin także nie był zbyt korzystny, a część osób w ostatniej chwili wykluczyła z udziału w turnieju sprawy losowe. Nie przeszkodziło to jednak przybyłym na miejsce dobrze się ba-

wić i rywalizować na najwyższym poziomie.

Nieduża frekwencja pozwoliła na rozegranie w ciągu jednego dnia większej liczby meczów. Dzięki temu każdy mógł zmierzyć się z każdym, rozgrywając w ten sposób mini-ligę, punktowaną według standardowych zasad, czyli 3 punkty za zwycięstwo oraz 1 za remis (każdy mecz toczył się do dwóch wygranych partii lub końca dziewięćdziesięciminutowego limitu czasowego). Zagrano pięć rund, a Mistrzostwa, pomimo ligowej – a nie pucharowej – formuły trzymały w napięciu do samego końca. W ostatnich parach spotkali się: niepokonany Maciej „Ciuniek” Poleszak i Sławomir „VELSHAROON” Goluch (drugie miejsce, jedna porażka), Kamil „Apo” Dłutowski (trzy zwycięstwa, dwie porażki, wciąż szanse na srebro) i zajmujący jedno z dalszych miejsc Robert „Robson” Osowiecki. Ciuniekowi do zapewnienia sobie tytułu wystarczył remis, VEL musiał z nim wygrać, aby myśleć o mistrzostwie, natomiast Apo, wprawdzie już bez szans na końcowy triumf, mógł przy odpowiednim układzie wyników wskoczyć nawet na drugie miejsce. Tak też się stało. Mistrzem Lubelszczyzny został Ciuniek, przedstawiciel lokalnej sceny, tytuł wicemistrzowski powędrował zaś do Warszawiaka. Na najniższym stopniu podium stanął VEL. Zwycięzcy zmagani przypadli box boosterów **Edycji Specjalnej Veto**, gra planszowa **First to Fight**, kompletny zestaw aktualnych kart okazyjnych, darmowa wejściówka na Mistrzostwa Polski i okolicznościowa statuetka. Zdobywcy dalszych lokat również podzielili się boosterami i planszówkami, zaś każdy gracz otrzymał specjalny dyplom ozdobiony ilustracją zapowiadającą kolejny sezon gry, obecnie jeszcze niedostępną na żadnej karcie. Turniej zakończył się po godzinie 19, część uczestników udała się potem do domów, niektórzy kontynuowali zaś zabawę w jednej z lubelskich knajp.

Na koniec kilka słów o taliach i frakcjach obecnych na ML. Pod względem ilościowym, turniej absolutnie zdominowali Wiśniowieccy. Barwy księcia Jeremiego reprezentowała aż trójka spośród sześciu graczy, jednak ich liczba okazała się nie mieć przełożenia na wyniki. Mistrzostwo zdobyła oparta na postaciach o słowie kluczowym Zjawa talia Awanturników (jedyne zresztą przedstawiciel tej frakcji na turnieju), drugi był Dwór, natomiast najlepszy z reprezentantów Wiśniowieckich uplasował się dopiero na trzecim miejscu. Żaden z uczestników Mistrzostw Lubelszczyzny nie zagrał natomiast Radziwiłłami. Za ten stan rzeczy częściowo odpowiedzialny jest Tomek „Sting” Chmielik, czołowy przedstawiciel litewskiej szlachty na lokalnej lubelskiej scenie turniejowej. Zwykle gra właśnie Radziwiłłami, jednak paradoksalnie zapomniał on wziąć akurat na turniej mistrzowski swojej podstawowej talii i w trybie awaryjnym naprędce składał Wiśniowieckich, którymi na co dzień nie gra. Może to poniekąd tłumaczyć słaby wynik redaktora naczelnego Rebel Timesa i fakt, że dość szybko przestał się liczyć w walce o tytuł.

Podsumowując, pomimo niewysokiej frekwencji, turniej należy bez wątpliwości zaliczyć do udanych ze względu na brak większych wpadek organizacyjnych i przede wszystkim panującą na nim atmosferę zdrowej, przyjaznej rywalizacji, z naciskiem raczej na dobrą zabawę niż wygraną za wszelką cenę. Jest to zresztą cechą charakterystyczną całego środowiska. Do zobaczenia na kolejnych, oby liczniejszych pod względem frekwencji, „masterach” Veto, zapewne już po wydaniu nowego dodatku.

*Initium Calamitatis Regni!*



# REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

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