Przybyłem do Krakowa w piątek niedługo po południu. Nie zdążyłem jeszcze nawdychać się miejskich spalin, gdy podjechał po mnie Wally i ewakuował na teren konwentu. W piątek ludzi było niewielu. Widziałem odseparowane trzy lub cztery grupki i pary grających, i to wszystko. Byłem jednak pochłonięty dość długą rozgrywką i wiele rzeczy mogło umknąć mojej uwadze. Jedyne, co mogę napisać, to o odbytych rozgrywkach.

Graliśmy w ***Falling Sky***. Autor gry uznał, że podział sił na cztery strony najlepiej odda konflikt interesów w starożytnej Galii. W tej wersji galijskiej rzeczywistości przyszło mi grać Rzymianami, Samuel wziął Haeduów, Wally prowadził Belgów, a Jurek Arvernów. Mechanika gry steruje Germanami, którzy często wpadają z wizytą na galijskie pastwiska. W rozgrywce, którą toczyliśmy, był moment, że Germanie kontrolowali wschodnie rubieże Galii od granicy z Belgią poprzez ziemie Trewerów i Helwetów aż po Prowincję i włącznie z nią. Gdyby plansza była większa, być może poszliby na Rzym. Mogą być zatem liczącą się siłą, jeśli gracze zlekceważą zagrożenie z ich strony. Germanie są jedynym elementem gry, który mi się w niej spodobał. W miarę interesujący wydał mi się też układ etapu. Kolejność ruchów jest w nim określana losowo poprzez pociągnięcie karty, która wskazuje, kto jest Pierwszy, kto Drugi itd., ale na tym procedura się nie kończy. Pierwszy gracz wybierając jedną z dostępnych opcji ruchu jednocześnie określa możliwości odpowiedzi Drugiego gracza. Innymi słowy Pierwszy decyduje poniekąd, czego Drugi w swojej turze nie będzie mógł zrobić. W grze czteroosobowej, gdzie jest jeszcze Trzeci i Czwarty, tego rodzaju mechanika wprowadza różne możliwości blokowania przeciwników, zwykle strony wygrywającej. Trudno mi po jednej rozgrywce powiedzieć, na ile od umiejętności każdego gracza zależy jego zdolność do omijania blokad ruchów, które inni gracze nań narzucają, a na ile jest to element całkowicie losowy, określany doborem kart i ewentualnie dogadywaniem się między sobą pozostałych graczy w ramach chwilowych sojuszy.

Niestety, rozgrywka nie przyniosła „wczuwy", która niekiedy ogarnia człowieka podczas siedzenia nad planszówką. Na szczęście pozostali gracze bawili się lepiej ode mnie. Być może wynika to stąd, że grałem po raz pierwszy i nie ogarniałem w całości tego, co się dzieje na planszy, ale na negatywne wrażenie złożył się też szereg innych czynników, które jestem w stanie tu po kolei przedstawić.

- Mechanizm rozgrywania tury, sam w sobie interesujący, stawia przed graczami zbyt wiele zmiennych, co przydaje wydarzeniom tempa raczej niespotykanego w starożytnym świecie. Ma to rozmaite konsekwencje, poczynając od kolejności oraz ilości wykonywanych ruchów, do choćby niemożności zaplanowania ich na dalej niż 2-3 kroki naprzód. Wszystko dalej spowija gęsta mgła. Do zimy, która kończy turę, grający mogą wykonać średnio około 10 posunięć na każdego gracza, do tego dochodzą ruchy Germanów, czyli w ciągu roku, na planszy przedstawiającej na około 20 obszarach Galię, odbędzie się około 40-50 posunięć

wszystkich stron, a więc zmian na planszy, często bardzo głębokich, bo związanych z użyciem kart wydarzeń. Trudno w takich warunkach przeprowadzać planowane, długoterminowe akcje. Nie są one tak opłacalne jak rozwijanie talentu reagowania na bieżąco. Każdy gracz nastawia się raczej na nagłe wypadki, niespodziewane uderzenia, a talent, którym musi wykazać się jako wódz starożytnego plemienia lub Juliusz Cezar, to nie planowanie i przewidywanie, ale raczej refleks w korzystaniu z okazji, jakby zarządzał współczesną administracją państwową, która ma zdolność błyskawicznego reagowania na zagrożenia i wypadki. Starożytny Gall autora gry to człowiek, któremu zdarzenia pędzą przed oczami tak samo jak jego współczesnemu odpowiednikowi kolejne „breaking newsy" w telewizji.

- Drobiazg i może kwestia preferencji, ale wrażenie rządów chaosu lub przypadku potęguje też to, że nie tylko roboty w Galii jest co niemiara, ale też środków działania. Rozdrobnienie elementów posunięte jest daleko. Każdy gracz dysponuje kilkudziesięcioma klockami i jeszcze innymi znacznikami umieszczonymi na nie tak znowu wielu obszarach – jest ich może 20. Sami Germanie też mają blisko 20 klocków niemal ciągle używanych w grze.

- Każda strona ma inaczej zliczane punkty zwycięstwa. Ma to sens, ale sposób, w jaki się to robi, nie oddaje narzucania innym swojej woli do tego stopnia, by dało się mocno odczuć, że trwa rywalizacja *między* stronami graczy. Niekiedy tak było, ale równie często miałem wrażenie, ze między graczami trwa raczej wyścig, kto pierwszy uzbiera co trzeba z nie dość wąskiego zasobu punktów zwycięstwa. Tort jest za duży i łatwo dostać kawałek, jaki się chce. Głównym problemem stojącym na drodze do zwycięstwa jest raczej nadmiar wydarzeń i zmienność sytuacji, a nie niemożność znalezienia kawałka tortu i konieczność odkrojenia go przeciwnikowi.

- Bardziej niż inni gracze przeszkadzają karty wydarzeń, które nagle mogą dać jakiejś stronie możliwości wywrócenia sytuacji do góry nogami. W trakcie naszej rozgrywki tak było z rzymską inwazją na Belgię, która bardziej przypominała teleportację lub operację powietrznodesantową legionów. Wylosowałem kartę, dzięki której mogłem jak chciałem przenieść i rozmieścić legiony w Galii. Co na to mogli poradzić Belgowie lub inni gracze? Nic. Na szczęście za chwilę dobrana była kolejna karta wydarzeń, potem następna i następna, a każda potencjalnie równie silna i odmieniająca sytuację. Zamiast aktywnej gry w postaci dumania i wprowadzania w życie swojego planu wojny, gra wymusza na graczach bierność, jaką jest reagowanie lub czekanie na ciągle dobierane karty.

- Jeśli „Komentarze o wojnie galijskiej" Cezara przydały się do czegoś autorowi gry, to chyba tylko do pożyczenia kilku imion wodzów, miejsc czy rzeczy, by nadać kartom jakieś nazwy. Ale nic dziwnego. Imię wodza, nazwa miejsca, nazwa rzeczy, bez żadnego komentarza, ot Diviciacus albo Legio X, to wszystko, czego można oczekiwać, ponieważ gdyby te karty miały więcej treści i powiązanie historyczne, to okazałoby się, że te wydarzenia byłyby raczej śmieszne przez ich natłok i demaskowałyby to, o czym wyżej wspomniałem. Dlatego

mamy tylko tytuł karty.

Partię wygrali Haeduowie prowadzeni przez Samuela. Bardzo blisko wygranej był Jurek prowadzący Arvernów, zwłaszcza po zagraniu jakiejś karty (nazwy nie pomnę), która zmuszała pozostałych do bardzo ostrożnej gry. W zasadzie to nie wiem, jakim cudem udało się Haeduom odebrać zwycięstwo Arvernom, ale tak to już było w tej grze, że Rzym, którym grałem, realizował politykę zbyt nieprzeniknioną, by w ogóle sam coś mógł o niej powiedzieć. Belgowie, którym przewodził Wally, miewali lepsze i gorsze chwile. Do najlepszych należał zapewne desant na Brytanię i założenie tam kolonii. Do najgorszych mogła należeć teleportacja Rzymian na tereny Nerwiów i innych.

W sobotę na konwencie było niewiele więcej osób. Rozegrałem w ten dzień partię w ***Gwiezdnego Kupca***, która również pochłonęła mnie całkowicie i nie wiem, co działo się na innych stołach. Graliśmy w sfabularyzowany wariant gry, w którym gracze wcielają się we właścicieli korporacji mających własne zasady zwycięstwa oraz fabularne tło. Ponieważ wiele wyborów zostało już podjętych za graczy i wyrażonych w sposobach działania, którymi dana korporacja preferuje posługiwać się, jest to wariant nie dający tyle możliwości, co wolna konkurencja, ale cieszący się z jakichś powodów większą aprobatą. Być może jest tak dlatego, że zasiadło do gry grono wojenników, a tacy jak oni zwykle lubią w grze jakąś zbudowaną już zawczasu narrację. Wariant z korporacjami jest też dłuższy. Nasza rozgrywka trwała 6 godzin, a do końca brakło kolejnych 1-2.

Mnie przypadło *Światło Wiekuiste*, mafijna struktura mająca rozległe kontakty polityczne i kryminalne. Ponieważ niedawno oglądałem *Ojca Chrzestnego*, postanowiłem przed grą zostać międzygwiezdnym Don Corleone i próbowałem przez całą grę wycofać się z nielegalu. Nie było łatwo, ale pod koniec gry 90% dochodów Światła Wiekuistego pochodziło już tylko z handlu izotopami produkowanymi w wielkiej fabryce na Tau Ceti. Sabotaże, rozboje i handel nielegalnymi substancjami pozostały marginesem mojej działalności. Wally zagrał *Towarzystwem Przemysłu Elektronicznego* z siedzibą na Mu Herculis, najmniej stabilnej planecie układu. Dla jego bezpieczeństwa umieściłem tam w przestrzeni międzygwiezdnej statek wojenny i w zasadzie przez całą rozgrywkę pilnowałem, by okrętom TPE nie stała się krzywda. Za niewielką opłatą statki TPE zyskały komfort i bezpieczeństwo niespotykane w trudnych czasach XXIV stulecia. Wally chętnie przyzna, że dzięki moim zabiegom *żaden* wrogi statek nie zaatakował go podczas gry. TPE produkowało na Mu Herculis sprzęt elektroniczny, który sprzedawało na Sigma Draconis, Beta Hydri i Epsilon Eridani. Był moment,

że TPE zajęło się też handlem żywnością, ale po przełomie technologicznym w jej produkcji nikt później już się nie łudził, że można na tym towarze utrzymać się na rynku. Kolejną siłą była prowadzona przez Mikołaja
Gamma Industrial Corporation
. Duża fabryka polimerów i zalewanie tym towarem wszystkich pozostałych planet układu, z tego GIC zasłynął. Mikołaj prowadził z nas wszystkich najspokojniejszą rozgrywkę, która chyba najlepiej zaowocowała – o czym przekonałem się gdy sprawdzaliśmy po grze, kto na ile zbliżył się do zwycięstwa. Było też na rynku obecne
Stronnictwo Belisar
kierowane przez Fluffy'ego. To najbardziej nieprzewidywalna organizacja w zestawie wylosowanych przez nas korporacji. Nie posiada magazynów, fabryk, agentów ani pozycji rynkowych, ma jeden maleńki statek, ale dysponuje ogromnymi finansami. Można ich sobie wyobrazić jako klikę międzygwiezdnych polityków i bogaczy, którzy mają miliardy do zainwestowania w co chcą i jak chcą, byle tylko utrzymać lub podnieść polityczny prestiż. W trakcie gry Stronnictwo Belisar pozostało najbardziej chimeryczną korporacją. Niby najwięcej zainwestowało w izotopy, ale działało też w obszarze żywności, a i ciągle próbowało wejść na rynek elektroniki. Nie omieszkało też udzielać kredytów Światłu Wiekuistemu na zakup narkotyków i czerpaniu potem 35% dochodu z ich sprzedaży... W pewnym momencie zakupiło też statek pasażerski de nomine, a de facto statek do przewożenia niewolników, ale zdaje się, że statek ten przepadł po napadzie piratów na Mu Herculis.

Zabrakło godziny, a może dwóch, by grę dokończyć. Wszyscy mieli około 400-600 HT oraz kolejne 800-1200 HT (hektotrans – waluta w *Gwiezdnym Kupcu*) w dobrach, które można było w każdej chwili sprzedać. Warunki zwycięstwa były jednak różne i często dotyczyły zrealizowania celów nie dających się wprost przeliczyć na pieniądze, toteż choć to kuszące, nie będę tutaj rozważał, kto poradził sobie najlepiej. Może następnym razem gracze zechcą zagrać w *Wolną Konkurencję*,
którą przerwać można w dowolnym momencie i od razu sprawdzić, kto wygrywa.

Gwiezdny Kupiec wymaga długoterminowego planowania, ale w rozgrywce do najprzyjemniejszych rzeczy należy właśnie to, że plany każdego gracza są niemal zawsze zrealizowane i wyraźnie widać, kto miał lepsze, a kto gorsze. Negatywna interakcja jest w *Gwiezdnym Kupcu*
możliwa, ale pozostaje tylko wyborem. Każdy ma przed oczami tabelę z cenami kadłubów i modułów wojskowych i jeśli tylko będzie chciał, może kupić narzędzia zniszczenia i rozpocząć wojnę gwiezdną, czy raczej rzeź, jeśli przeciwnik nie zrobi tego samego co on. Cena za te narzędzia jest jednak tak ogromna, a one same, jako okręty wojenne, nie będą potem służyły niczemu, że gracze rzadko decydują się na coś takiego. Z prostej kalkulacji wynika, że lepiej kooperować i dogadywać się w sprawie podziału zysków. Kapitał korporacji można bowiem umieścić na dowolnym innym rynku, toteż narzędzia zniszczenia zwykle okażą się pieniędzmi – ogromnymi pieniędzmi – wyrzuconymi w błoto. Trudno odnieść zwycięstwo militarne nad

czymś tak płynnym jak kapitał.

Gracze realizują więc własne plany i dogadują się między sobą, dzielą się zyskami lub wprost rynkami zbytu, ewentualnie umawiają się na niepsucie rynku i utrzymywanie wysokich cen towarów, by źródło gotówki nigdy nie wysychało – lub też zmagają się ze sobą zalewając sobie nawzajem rynki tanimi towarami i obniżając ceny. Możliwości jest mnóstwo. O rozgrywce w *Gw iezdnego Kupca*
decydują charaktery graczy. Może to być wzajemne podkładanie sobie świń i wojna od początku. Gra wówczas nie będzie rozstrzygnięta szybko, bo wzajemne zwalczanie się zawsze kosztuje i wszystkich oddala od zwycięstwa. Można też grać przyjemnie, pomagając sobie i dzieląc się zyskami, reagując wspólnie na wahania na rynkach i realizując pomysły w celu utrzymania korzystnych cen. Duch rywalizacji może w
Gwiezdnym Kupcu
wejść na inny poziom, zwykle nieosiągalny dla większości gier historycznych, a szkoda, bo mechanizmy z tej gry z powodzeniem można by w nich stosować.

Jeśli chodzi o naszą grę, było umiarkowanie. Nie kooperowaliśmy jakoś nadmiernie, ale też nie zwalczaliśmy się. Pozwoliliśmy duchowi kapitalizmu swobodnie unosić się nad planszą.

Dzięki obu ekipom za gry!

Dyskusja o imprezie na FORUM STRATEGIE

Autor: *Cadrach*

Opublikowano 11.04.2018 r.