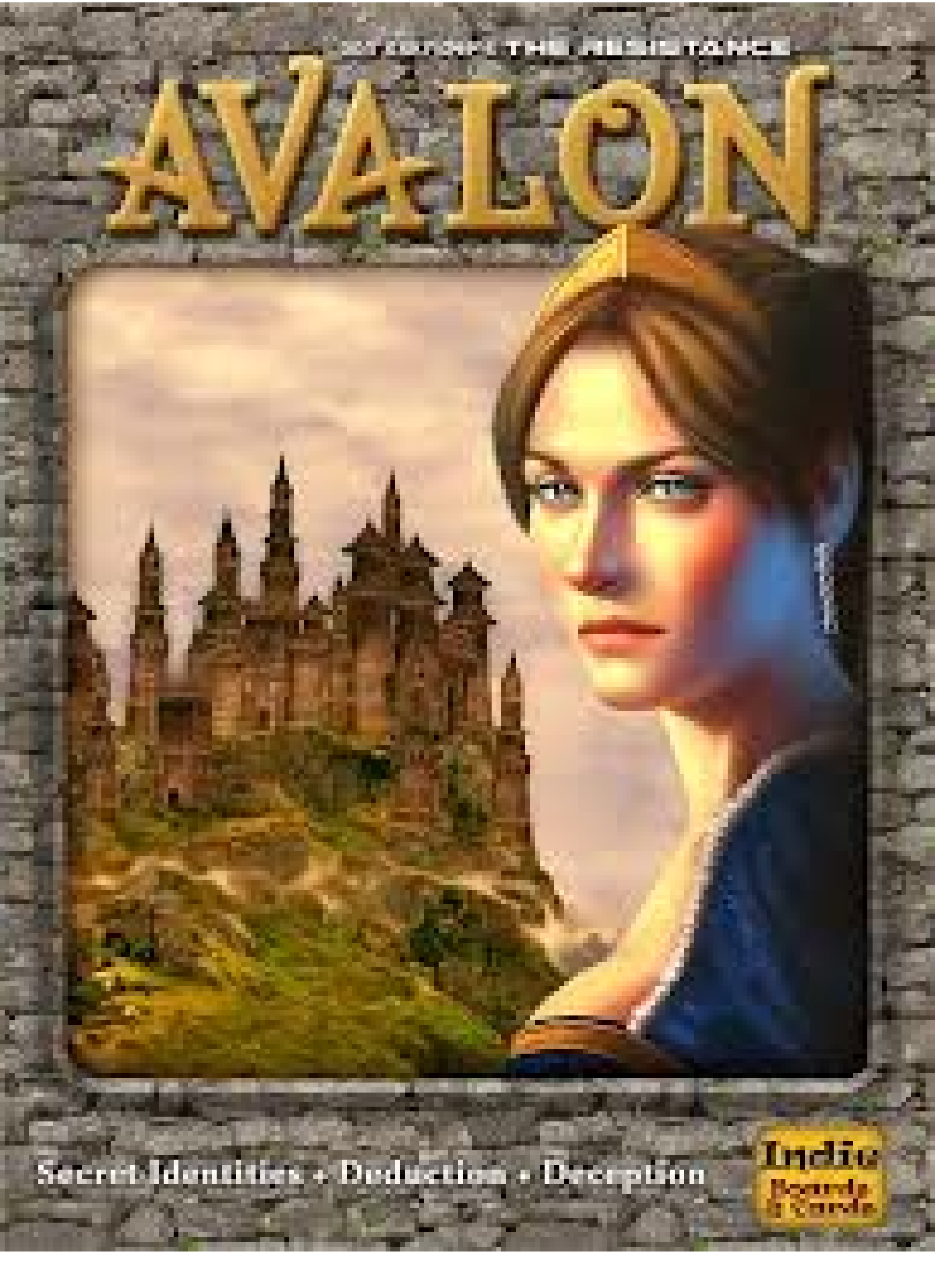
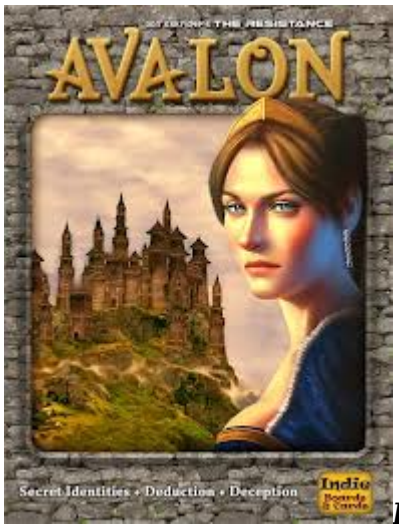

STORY: THE RESISTANCE
AVALON
Secret Identities • Deduction • Deception
Indie
Boards & Cards

Rycerze grają w karciankę przy okrągłym stole

nimfa bagienna



Rzecz o mężnych rycerzach w pordzewiałych pancerzach, czyli Milena Wójtowicz recenzuje grę "Avalon".

Gra „Avalon” wydana w Polsce przez Portal Games jest oparta na dokładnie tym samym pomyśle, co opublikowany wcześniej „Resistance” – drużyny „dobrych” i „złych” rywalizują ze sobą o zwycięstwo, ocalenie świata, przyszłość narodu i inne sprawy szumne i dramatyczne. Gracze na początku rozgrywki losują strony, a następnie wykorzystują swoje zdolności przekonywania, negocjacji i kłamstwa, by zrealizować cele.

Jednak w odróżnieniu od „Resistance”, w „Avalonie” zarówno dobra, jak i zła strona zyskuje specjalne zdolności, a postacie nie są już bezimienne. Podstawową zmianą jest wprowadzenie Merlina – dobrej postaci, która zna popleczników zła (ale sama się im nie ujawnia). Z jednej strony Merlin może starać się tak sterować wyborami członków misji, żeby jak najbardziej pomóc swojej drużynie, z drugiej – nie może zbytnio się afiszować ze swoją wiedzą, bo nawet jeśli dobra strona zwycięży, zło ma jeszcze jedną szansę. Jeśli poplecznicy Mordreda prawidłowo wskażą Merlina na koniec rozgrywki, zło wygrywa.

Już samo wprowadzenie Merlina czyni grę bardziej ekscytującą, a gra oferuje możliwość włączenia do rozgrywki jeszcze innych postaci, których zdolności specjalne polegają przede wszystkim na nieujawnianiu się, ewentualnie na wiedzy, kto jest kim.

Na specjalną uwagę zasługuje dodatek Lancelot – wprowadza do rozgrywki dwie postacie, dobrego i złego Lancelota. W połowie gry, jeśli wylosowana zostanie karta zamiany stron, dobry Lancelot nagle staje się zły (i będzie grał na korzyść złej strony), a zły porzuca Mordreda i staje po stronie Merlina. Karty zmiany stron są losowane podczas trzeciej, czwartej i piątej misji i potrafią całkowicie odmienić oblicze rozgrywki – nie wiadomo już, kto jest dobry, a kto zły, Merlin też traci rozeznanie, ponieważ zna tylko tożsamość tego Lancelota, który na początku rozgrywki stał po stronie zła.

Od razu zaznaczam, że moim zdaniem dodatkowe postacie sprawdzają się najlepiej w rozgrywce na większą ilość graczy (w „Avalon” może zagrać od pięciu do dziesięciu osób). Przy pięciu graczach idealnie sprawdza się kombinacja z samym Merlinem.

Im większa liczba graczy, tym trudniej nadążać za tym, kto jakie wybory podejmował i jakie były tego konsekwencje – o ile przy pięciu osobach zapamiętywanie wyborów, składu misji i jej wyniku nie nastręcza większych trudności, o tyle z każdym kolejnym graczem rozgrywka robi się bardziej kompleksowa, a jeśli do tego wprowadzimy jeszcze Lancelota, to gracze są skazani bardziej na poleganie na intuicji niż na dedukcji.

Z naszych doświadczeń wynika, że przy mniejszej liczbie graczy „ci źli" zwykle wygrywają – w sieci natknęłam się na zupełnie odwrotne opinie, być może ich autorzy grali w gronie gorzej kłamiącym lub lepiej wyłapującym oszustwa. W rozgrywkach na pięciu graczy (minimalna możliwa ilość) zwykle zło triumfowało, nawet jeśli nie w liczbie wygranych misji, to potem, trafnie wskazując i zabijając Merlina.

Wizualnie gra jest bardzo dopracowana – ilustracje na kartach są naprawdę przepiękne i bardzo klimatyczne. Minus – kart sukces/porażka jest za mało, żeby przy rozgrywce na więcej niż pięciu graczy rozdać je wszystkim – ponieważ nie chciało nam się przy każdej misji rozdawać kart tylko wybranym graczom, do głosowania używaliśmy kart zgody/sprzeciwu.

Podsumowując, „Avalon" jest grą wartą polecenia. Sprawdził się w rozgrywce z różnymi liczbami graczy, zarówno z weteranami karcianek i planszówek, jak i z osobami dopiero zaczynającymi swoją przygodę z graniem.

Milena Wójtowicz

Autor: Don Eskridge

Wydawnictwo: Portal Games

Wiek: 8+

Liczba graczy: 5 – 10

Czas gry: 30 min