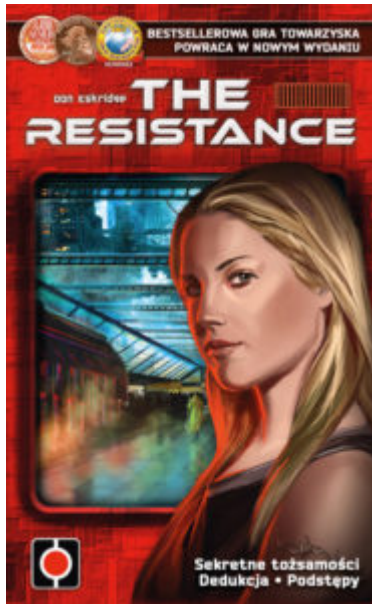




THE RESISTANCE

Wygrać, żeby nie przegrać. Poblefować warto

A.Mason



The Resistance

W dobie nieświeżych kiełbas wyborczych, słusznego politycznie plucia na siebie z za węgła i wbijania sobie noży w plecy pod pretekstem dobra ukochanej ojczyzny - jedyna taka okazja! I ty możesz doprowadzić do upadku rządu, czyli recenzja gry "The Resistance".

Tytuł: „The Resistance”

Autor: Don Eskridge

Wydawnictwo: Portal Games

Wiek: 8+

Liczba graczy: 5-10

Czas gry: ok. 30 min

Kiedy otrzymaliśmy propozycję patronatu nad grą karcianą „The Resistance”, z pewną nieśmiałością zarezerwowałem sobie prawo recenzji. Dotąd nie grywałem w karcianki, gdzie najważniejszy jest bluff. Poza tym obawiałem się, czy problematyczna nie okaże się wymagana liczba graczy – w Resistance można grać od 5 osób.

Otrzymałem od wydawcy nieduże pudełko, które zawiera talię 55 kart, kilka żetonów, małe plansze misji i instrukcję. Choć rysunków na kartach nie można nazywać dziełami sztuki, to są estetyczne i przede wszystkim czytelne (postacie na kartach gry wyglądają o niebo lepiej, niż ich okładkowa koleżanka).

A jakie są zasady? Wręcz banalnie proste. Bojownicy próbują obalić rząd, agenci rządowi im w tym przeszkadzają. Gracze (5 do 10 osób) losują, po której stronie barykady będą stać. Pośród bojowników (w zależności od liczby graczy) znajdzie się 2-4 ukrytych agentów, którzy uprawiać będą dywersję. Pierwszym etapem gry jest wybór drużyny, która weźmie udział w misji, następnie gracze głosują, czy zatwierdzają skład. Jeśli skład otrzyma pozwolenie, wyrusza na akcję. W czasie akcji agent może (ale nie musi) spowodować, że ta się nie uda. Cel gry zostanie osiągnięty, jeśli trzy z pięciu misji zakończą się sukcesem lub porażką, albo jeśli skład drużyny zostanie odrzucony pięć razy z rzędu.

Wydawać by się mogło, że przy tak prostych zasadach gra będzie nudna - ale mimo swej prostoty, została obmyślona wręcz genialnie. Po pierwsze, głosowanie nad wynikiem misji jest tajne. Oznacza to, że nawet jeśli na misję wyruszą tylko dwie osoby, pozostali gracze będą mieli pewność tylko 50%, że jedna z tych dwóch jest agentem (oczywiście pod warunkiem że agent spowoduje, że misja się nie uda, bo wcale tego nie musi robić). W dodatku wszyscy mogą się porozumiewać między sobą, zadawać pytania, patrzeć sobie na ręce, itd. Agenci mogą odsuwać od siebie podejrzania, podrzuczać fałszywe tropy, blefować, itp. Nawet jeśli jeden z nich zostanie odkryty, może działać dalej na korzyść pozostałych „szkodników”. Przy pięciu rundach naprawdę trudno jest doprowadzić bojownikom trzy misje do sukcesu.

To, co jest siłą „The Resistance”, może okazać się jednocześnie jej słabością. Jeśli komuś nie podoba się gra oparta na blefie, nie potrafi się wczuwać w postać lub po prostu nie jest w nastroju, nie tylko sam nie będzie się bawił, ale i zepsuje zabawę innym. Tego typu tytuły znacznie mniej są „odporne” na humory graczy.

Mocnym punktem jest, że gracze uczą się obserwować zachowanie innych oraz zmieniać swoje przyzwyczajenia. Przewidywalność bardzo szybko doprowadza agentów do porażki.

Trzeba też mieć na uwadze, że jeśli gra się po raz n-ty w tym samym składzie, inicjatywa i możliwości się kończą, ludzie stają się coraz bardziej przewidywalni, i „The Resistance” może się znudzić. Na szczęście grę można urozmaicić poprzez wybranie nieco innego jej wariantu z wykonywaniem misji w różnej kolejności lub w taki sposób, że agenci rządowi nie znają swoich tożsamości. Co ważniejsze polski wydawca - Portal Games - „dorzucił” do pudełka 15 kart dodatku „W sieci intryg”. Ów dodatek to dziewięć rodzajów intryg, czyli dodatkowych zagrywek, które ułatwiają lub utrudniają zadanie. Trzy z nich można rozgrywać przy 5-6 graczach, pozostałe sześć dopiero od 7 graczy wzwyż. To niestety potwierdza tezę, że im więcej ludzi, tym zabawa przedniejsza, bardziej urozmaicona.

Pomimo obaw, jakie miałem, okazało się, że blefowanie i przyłapywanie innych na oszustwach sprawia niesamowitą frajdę. Nie raz i nie dwa prowadziło to do kłótni. Tak, tak: nawet do kłótni. Bo nie ma nic gorszego, niż kiedy wszyscy podejrzewają cię o bycie agentem, nawet sami agenci. Na szczęście nawet te kłótnie pozostawały tylko w sferze gry.

Dużo częściej dochodziło do zabawnych zdarzeń, np. kiedy grając w podstawową wersję gry (agenci znają swoje tożsamości) coś mi się pomieszało i myślałem, że jestem bojownikiem. Nie dość, że nie ujawniłem się drugiemu agentowi, to przez pół gry byłem tak wiarygodny i grałem tak dobrze, że sam byłem pewien, że agentem jest ktoś inny :)

Jeśli się zastanowić, to ta karcianka jest klasycznym przykładem tradycyjnej *role-playing game*. Nie da się w nią grać, nie wczuwając w postać. Swoją drogą, mogłaby ona być bardzo dobrym narzędziem dla mistrzów gry do wprowadzania nowicjuszy w świat RPG.

Z czystym sumieniem polecam „The Resistance” wszystkim tym, którzy chcą spróbować swojej siły

w blefie.

A.Mason

"Czasem po skończonej rozgrywce kusi mnie, żeby wyrzucić tę parszywą grę za okno, ale wtedy zdaję sobie sprawę, że to nie mój egzemplarz... I chyba dobrze się składa, bo od razu mam ochotę na więcej! Ot, taki paradoks. "The Resistance" to gra, która mnie niemożliwie wkurza i w którą z jakichś powodów nie mogę przestać grać."

Łukasz Małecki

"Zasady są naprawdę proste i łatwo je opanować, rozgrywka jest dynamiczna (choć to zależy od towarzystwa - nasze było bardzo oddane oskarżaniu się, wrabianiu i podpuszczaniu, Hiszpańska Inkwizycja i wszyscy Wielcy Wezyrowie tego świata byliby z nas dumni) i chociaż główny koncept gry opiera się na kłamstwie i oszustwie, to nawet osoba miernie uzdolniona aktorsko (patrz: niżej podpisana), o której wszyscy dobrze wiedzą, kiedy kłamie, może się dobrze bawić. Ze względu na towarzystwo w jakim gramy, zaletą było dla nas też to, że karty do rozgrywki w wersję podstawową są neutralne językowo, co pozwoliło nam w praktyce udowodnić tezę »Polak Węgier dwa bratanki, nawet jeśli ten ostatni jest przebrzydłym agencjorem sabotującym naszą misję«.

Kilka dni temu trafił do nas oparty na podobnym schemacie Avalon, też do recenzji, i już zacieram łapy."

Milena Wójtowicz





