

Od kilkunastu długich sekund ekrany radarów w myśliwcu Bricksa wyglądały dokładnie tak, jak gdyby ktoś wysypał na nie wiadro ryżu. Zappełniało je dużo białych kropek. Bardzo dużo. W takim bagnie pilot jeszcze nie walczył.

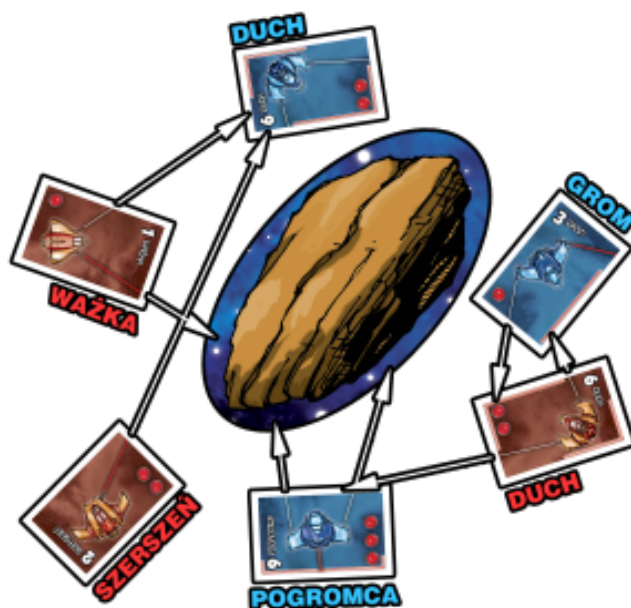
- *Bricks, lewa, uważaj z lewej! – głośniki rozsadził krzyk skrzydłowego, walczącego tuż za myśliwcem Bricksa – dłużej cię nie osłonię!*

- *Uważaj z lewej, uważaj z prawej, cholera może człowieka wziąć. – Bricks instynktownie wykonał unik, skoczył w dół, przy okazji strącając z przednich działek jakiegoś pechowca, który przemknął mu przed nosem i zaczął kierować się w stronę asteroidy. – Albo mam rozwalić tę asteroidę, albo mam robić uniki! Zaczynj mnie wreszcie osłaniać, matole!*

- *Nad tobą, uważaj Bricks, nad tobą! – znówu skrzydłowy. Jeśli dożyję do końca tej bitwy, będę głuchy, pomyślał Bricks. – Bricks, słyszysz mnie?! Namierzają cię, człowieku!*

- *Powiedz im ode mnie do widzenia. – wydusił do mikrofonu pilot, odrzucił zapasowe zbiorniki z paliwem i włączył dopalacze. Przyspieszenie wbiło go w fotel.*

KOSMICZNA ESKADRA



W maju do polskich sklepów trafi **Kosmiczna eskadra**, polska edycja gry **Light Speed**, stworzonej przez **Toma Jollego** i **Jamesa Ernesta** (autorzy m.in. gier **Drakon**, **Kill Dr. Lucky**). Jest to taktyczna gra karciana dynamicznie rekonstruująca starcie wrogich flot w kosmicznej przestrzeni.

Każdy z graczy dowodzi eskadrą dziesięciu statków kosmicznych ścierających się w pobliżu niezwykle cennej asteroidy. Każdy ze statków posiada swoje unikalne zdolności (siła i kierunek strzału, prędkość, kierunek działania osłon). Odpowiednie wykorzystanie zdolności swojej floty prowadzi do zwycięstwa nad przeciwnikiem. W grze może brać udział od dwóch do czterech graczy.

ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na dwie fazy. W pierwszej fazie, niezwykle dynamicznej, trwającej kilkadziesiąt sekund, gracze wystawiają na stół karty reprezentujące ich statki, starając się, by lasery skierowane były w stronę asteroidy lub wrogich jednostek. Pierwszy gracz, który zdoła ustawić na stole wszystkie statki wykrzykuje "stop". Rozpoczyna się druga faza.

W drugiej fazie gracze rozpatrują wynik bitwy. Wszystkie statki o jednakowej prędkości odpalają lasery. Wpierw strzelają statki o prędkości jeden. Zdejmuje się z pola gry zestrzelone w ten sposób statki i przechodzi do odpalenia laserów o prędkości dwa. Później lasery o prędkości trzy i tak dalej, aż wystrzelą działa o prędkości 10. Po zakończeniu rozpatrywania gracze zliczają punkty zwycięstwa – otrzymuje się je za uszkodzenie statków przeciwnika oraz za ataki na asteroidę.

Rozgrywka wymaga zarówno dynamiki podczas wystawiania na stół swojej floty, jak i dużych umiejętności taktycznych pozwalających na odpowiedni wybór miejsca wystawienia swoich jednostek i kierunku, w którym skierowane są działa.

Jedna runda trwa około pięciu minut, rozgrywka trwa do trzech wygranych bitew (rund).

POLSKIE WYDANIE

Polskie wydanie przygotowane przez wydawnictwo Portal jest znacznie bogatsze od amerykańskiego pierwowzoru. W pudełku znajdują się:

- 4 talie statków,
- 4 plansze "Statków baz",
- plansza z tabelą punktacji,
- duży żeton asteroidy,
- 2 dodatkowe karty asteroid,
- drewniane znaczniki w pięciu kolorach,
- kolorowa instrukcja.

Gra ukaże się w maju w polskiej wersji językowej. **Kosmiczna Eskadra** jest wydana w doskonale znanym na naszym rynku formacie familijnym - w pudełku i cenie takich, jak w grach **Pędzące żółwie**, **Polowanie na Robale**, **Santy Anno**, czy **Mafia**.



OPINIE O GRZE:

"Wszystkie te elementy trzeba rozpatrywać w ułamkach sekundy, układając swoje statki i szybko reagując na ułożenia przeciwnika (np. stając na linii strzału statkiem z osłoną, czy atakując potencjalnie niebezpieczny statek swoją szybszą jednostką).

W tej grze liczy się przede wszystkim szybkość podejmowania decyzji - chwila wahania i może okazać się, że zostaliśmy z 4 statkami na rękę, podczas gdy przeciwnik wyłożył już wszystkie! Bezmyślne układanie w losowych miejscach zupełnie nie zdaje egzaminu - każda wyłożona karta musi znaleźć się w najodpowiedniejszym dla niej miejscu, jeżeli chcemy zwyciężyć." *Artur Jedliński, gry-planszowe.pl*

"To jeszcze nie wszystko. Niektóre statki na kartach narysowane mają osłony - przez nie strzały nie przechodzą i doskonale można ich używać do ochrony innych swoich jednostek. Oczywiście trzeba je rozstawiać z głową, no i mieć dość czasu na realizację strategii. A czasu nigdy nie ma za dużo. Rozkładanie kart nie trwa nawet minutę." *Maciej Dzierżek, polter.pl*

"[Kosmiczna eskadra] Ma bardzo innowacyjną mechanikę. Rozgrywka jest szybka, zarazem intensywna, wymagająca, jak i zabawna. Reguły są proste do nauki, a mimo to gra oferuje wiele możliwych strategii - i co najwspanialsze, cechuje się idealnym wręcz balansem pomiędzy dynamiką rozgrywki, a głębią strategii." *Shannon Appelcline, RPG.net*

"Minuta wykładania kart i pięć minut rozpatrywania efektów ostrzału i obliczania wyniku tury. Brzmi dziwnie. A jednak działa to wyśmienicie. Faza rozpatrywania efektów bitwy jest ciekawa, pełna emocji i niespodzianek." *Bruno Faidutti, Ideal Game Library*

"Pomimo że pozornie wygląda to jak dynamicznego, zupełnie bezmyślny wysyp kart, gra ma tak niezwykle reguły iż kryje się w tym całym szaleństwie olbrzymia ilość strategii. Czy będziesz wystawiał swoje jednostki poza sercem bitwy, by strzelały do środka tego kotła? Czy pojawisz się w środku, przy asteroidzie i będziesz się ostrzeliwał? Celujesz w asteroidę czy w jednostki przeciwnika? Wystawiasz mniej jednostek i uważnie celujesz, czy zasypiesz stół chmurą losowo celujących działek? Czy zdołasz opaść małymi statkami te duże, wolne maszyny nim zdołają wystrzelić? Czy potrafisz chronić własne statki za pomocą osłon innych swoich jednostek?" *Joseph Kopena, BoardGameGeek.com*

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA:

- 2004 "GAMES Magazine's" GAMES 100
- 2005 Bruno's Faidutti Ideal Game Library

INFO BOX:

Ilość graczy: 2-4
Wiek: 8+
Czas gry: 15-20 min.

Cena: 49,99 złotych
Premiera: maj 2009

