

Magic: the Gathering – jeszcze trochę o multi-casualu

8 kwietnia 2018

W poprzednim odcinku opisałem kilka sposobów na zabawę kartami przez kilku graczy, skupiając się przede wszystkim na formatach rozgrywki wymyślonej przez fanów. Dziś porozmawiamy o wariantach casualowego medzika oficjalnie wspieranych przez producenta. Może nie poprzez organizację sankcjonowanych turniejów (mówimy przecież o graniu *"for fun"*), ale dzięki wydawaniu odpowiednio zmodyfikowanych zestawów kart, gotowych do takiej rozgrywki.



Commander

Pierwszym formatem, który niejako łączy dwa moje artykuły jest **Commander** (zwany wcześniej EDH – Elder Dragon Highlander). Wywodzi się on z Highlandera, wariantu MtG, w którym dozwolona talia może posiadać nie więcej niż jedną kopię danej karty (w odróżnieniu do standardowych czterech), oczywiście za wyjątkiem ładów podstawowych. Do tego dodano jeszcze kilka zasad: liczba kart musi wynosić dokładnie 100, wśród których musi być legendarny stwór pełniący funkcję naszego generała. Jego kolory magii określają kolory innych kart jakich możemy używać.



Jeśli chodzi o zasady rozgrywki, to najważniejszą zmianą jest podwojona ilość punktów życia, z jaką zaczynamy grę, a także funkcja samego generała. Jest on jakby oddzielnym bytem podczas gry. Na początku znajduje się "na boku", w tzw. *"command zone"* – nie dobieramy go do ręki i nie wtasowujemy do biblioteki. Możemy natomiast go zagrać na pole bitwy po uzbieraniu odpowiedniej ilości many. Jeżeli przeciwnik zdoła usunąć go z pola bitwy (zniszczyć, zabić, wygnąć poza grę, cofnąć na rękę lub wtasować do biblioteki), zamiast tego możemy wrócić naszego generała z powrotem do *"command zone"*. Ponowne zagranie go stamtąd za każdym razem kosztuje o 2 bezkolorowej many więcej niż poprzednio.

Elder Dragon Highlander, początkowo wymyślony przez samych graczy, spopularyzowany przez sędziów podczas rozgrywek *"for fun"* pomiędzy turniejami stał się na tyle popularny, że zainteresowali się nim sami Wicarzowie. Zmieniono nazwę na Commander, ustandaryzowano zasady gry i obecnie co roku wydawane są gotowe zestawy zawierające talie zbudowane wokół danej legendarnej postaci.

Planechase

Kolejnym, a tak naprawdę pierwszym (bo wydanym najwcześniej – w 2009 roku), z omawianych wariantów rozgrywki jest **Planechase** (czasami nazywany też Planar Magic). Polega on na rozszerzeniu tradycyjnego Magica o talię planów oraz sześciocienną kostkę. Plany reprezentują miejsca akcji fabuły towarzyszącej grze i wprowadzają dodatkowe efekty do gry, na przykład: "wszystkie stwory otrzymują +2/+2", albo "kiedykolwiek zagrywasz czar, dobierz kartę".



Grę rozpoczynamy z jednym aktywnym planem – wyklada go ze swojej talii pierwszy gracz. Każdy z uczestników może go zmienić, a służy do tego wspomniana wyżej kostka. Z sześciu jej ścian, cztery są puste, na jednej jest symbol planeswalkera (♣) a na drugiej symbol chaosu (☵). Rzucić kością możemy dowolną ilość razy podczas swojej tury, ale tylko pierwszy jest darmowy. Każdy kolejny jest o jedną bezkolorową manę droższy od poprzedniego.

Po wyrzuceniu symbolu planeswalkera (♣), bieżący plan wraca na spód talii planów jego właściciela, zaś gracz rzucający kością odsłania jeden ze swoich. Po wyrzuceniu symbolu chaosu (☵) uruchamiana jest dodatkowa zdolność, widoczna na każdej karcie planów, na przykład: "otrzymujesz liczbę punktów życia równą ilości kart na ręce", bądź też: "odsłoń kartę z wierzchu biblioteki; możesz zagrać ją bez płacenia kosztu".

Archenemy

Ostatnim formatem, o którym chciałem dziś napisać jest **Archenemy**. Został on od początku zaprojektowany pod multiplayer – idealnie dla czterech graczy, z których jeden jest tytułowym "arcywrogiem" i ma do dyspozycji dodatkową talię schematów. Trzech pozostałych uczestników gra natomiast wspólnie przeciwko niemu. W przypadku innej liczby graczy, zalecane jest by każdy z nich posiadał swoją talię schematów i żeby gra toczyła się w systemie każdy na każdego. W innym przypadku tracimy balans rozgrywki i albo "arcywróg" zbyt szybko wygrywa, albo też nie ma szans z większą ilością oponentów.



Talia schematów (podobnie jak talia planów w Planechasie) zawiera karty wprowadzające dodatkowe efekty, oczywiście na tyle silne, by "arcywróg" był w stanie stawić czoła trzem innym graczom. Przykładowo: "zniszcz wszystkie nie-lądy kontrolowane przez wybranego gracza", albo "otrzymujesz dodatkową turę". Schemat zagrywany jest raz na turę, na początku pierwszej fazy głównej (czyli w praktyce tuż po dociągnięciu karty). W przypadku innej rozgrywki niż standardowe trzech graczy na jednego "arcywroga", gdy wszyscy mają swoje talie planów, zaleca się rozpoczęcie z 40 punktami życia u każdego z uczestników, aby gra nie skończyła się zbyt szybko.