

Gram niebieskim

gram-niebieskim.blogspot.com

K2 – recenzja

[Wpis opublikowany 20.01.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]

Za oknem śniegowe zasy, przyjrzyjmy się więc bliżej grze, która klimatycznie pasuje do tej scenerii: **K2**.

W dużym skrócie: każdy z graczy prowadzi dwóch alpinistów, których celem jest zdobycie szczytu K2 oraz bezpieczny powrót do obozu u podnóża góry (lub utrzymanie się przy życiu do końca ekspedycji). Im wyżej zawędrują nasi dzielni alpiniści, tym więcej punktów zwycięstwa otrzymamy. Jeśli jednak alpinista zginie, stracimy wypracowane przez niego punktu. Pamiętajmy jednak, że wspinaczka na K2 to nie spacer: im wyżej, tym węższy szlak (i mniej osób może znajdować się na jednym polu), a zmienne warunki atmosferyczne potrafią mocno dać w kość.

Charakterystyka

- Każdy z graczy dysponuje identyczną talią 18 kart, dzięki którym może zapewnić alpinistom punkty aklimatyzacji lub ruchu.
- Dzięki dwustronnej planszy (przedstawiającej trasę wspinaczki latem i zimą) i dwóm zestawom płytek pogody (pogoda letnia i zimowa) otrzymujemy aż 4 poziomy trudności gry. O ile zestaw letnia plansza i letnia pogoda nie są zbyt dużym wyzwaniem, to każda z pozostałych kombinacji może już sprawić problemy nawet zaawansowanym graczom.
- Zauważyłam, że poziom trudności gry bardzo mocno zależy od nastawienia graczy. Niektórzy są nastawieni na zaciętą rywalizację i aktywnie blokują przeciwników (co czasem doprowadza do śmierci ich alpinistów), inni grają bardziej rodzinie, na zasadzie wyścigu i bez specjalnego wchodzenia sobie w drogę. Mechanika gry wymusza interakcję w postaci blokowania dostępnych pól. Gracze nie lubiący interakcji mogą po prostu zwiększyć limit liczby alpinistów na poszczególnych polach.
- **K2** jest bardzo klimatyczną grą.
- Gra jest niezależna językowo i bardzo dobrze się skaluje.
- Instrukcja jest dosyć dobrze napisana. Po jej przeczytaniu miałam jedynie drobne wątpliwości co do zasad.

Plusy

- Możliwość manipulowania stopniem trudności poprzez dwustronną planszę oraz kafle pogody bardzo urozmaica rozgrywkę.

- Niebanalny temat. Pierwsza wspinaczkowa planszówka, z jaką się spotkałam.
- Mechanika jest ściśle powiązana z tematem, dzięki czemu łatwo jest przyswoić reguły.
- **K2** jest grą rodzinną, ale wymaga dużo planowania, więc nikt nie powinien się nudzić.
- Gra posiada tryb solo.

Minusy

- W recenzjach pojawiają się zarzuty, że istnieje strategia wygrywająca. Z drugiej strony, co to za strategia wygrywająca, którą z powodzeniem mogą zastosować wszyscy gracze uczestniczący w rozgrywce? (Chodzi tu o strategię wprowadzania swoich alpinistów kolejno na szczyt, dzięki czemu łatwiej zapewnić im punkty ruchu i aklimatyzacji.)
- Klimat w grze jest tak odczuwalny, że niektórym trudno jest się pogodzić ze śmiercią alpinisty w trakcie gry.

Już od pierwszej rozgrywki w **K2** byłam absolutnie zachwycona. Proste mechanizmy, proste zasady, a jednak gra zmusza szare komórki do ciężkiej pracy. Ponadto, jeżeli zdarzyło mi się dopuścić do śmierci jednego z moich alpinistów, miałam tym większą ochotę na kolejną partię i udowodnienie sobie, że potrafię to lepiej rozegrać. Gra jest bardzo dobra!

Dodam jeszcze, że w pierwszych partiach oraz grając z początkującymi graczami naprawdę dobrze jest zacząć od najłatwiejszego wariantu. Pozwoli to uniknąć frustracji związanej z utratą alpinisty, co naprawdę zniechęca bardziej wrażliwe osoby. Poza tym, wyższe poziomy trudności wymagają kontrolowania dostępnej talii kart ruchu, a to jest możliwe dopiero po zapoznaniu się z grą.

Autor: *Adam Kałuża*

Liczba graczy: *1-5*

Czas gry: *60 min*

Wiek graczy: *powyżej 8 lat*

Kategoria: *rodzinne, strategiczne*

Wydawca: *REBEL*

Strona WWW: <http://wydawnictwo.rebel.pl/x.php/6,264/K2.html>

[Wpis opublikowany 20.01.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]