

Gram niebieskim

gram-niebieskim.blogspot.com

Pory Roku (Seasons) – recenzja

[Wpis opublikowany 25.01.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]

W grze **Pory Roku** gracze wcielają się w role magów, walczących o tytuł Arcymaga królestwa Xidit. Arcymag zostanie wyłoniony w trwającym trzy lata turnieju, a zostanie nim gracz posiadający najwięcej magicznych kryształów.

Tyle fabuły, a jak gra wygląda w praktyce? Otóż każdy z graczy zaczyna grę z dziewięcioma kartami, które musi podzielić na trzy zestawy - każdy zestaw będzie dostępny dopiero na początku kolejnych lat zmagania. W każdej turze gry, jeden z graczy rzuca kośćmi przypisanymi do aktualnej pory roku. Następnie każdy z graczy wybiera jedną z kości, czerpie z niej profity (np. zyskuje energie lub zwiększa swoją moc przywołania, która warunkuje zagrywanie kart) oraz wykonuje dowolną ilość akcji dostępnych w grze. Akcje obejmują zagrywanie nowych kart z ręki, aktywowanie kart już wyłożonych oraz przemienianie energii w kryształy.

Brzmi banalnie? I słusznie, bo zasady gry są naprawdę proste, a jej siła tkwi w ciekawie zaprojektowanych kartach.

Charakterystyka

- Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy, ale najlepiej sprawdza się przy dwóch osobach. Im więcej graczy, tym większe przestoje w grze (zazwyczaj zdarzają się pod koniec gry). Trudniej jest również kontrolować działania większej liczby przeciwników (pod koniec gry każdy ma zwykle wyłożonych 10-15 kart).
- Do każdej z pór roku przypisany jest inny zestaw kości. Dzięki nim, w różnych porach roku energie mają różną wartość i dostępność (energie dostępne w grze to: woda, ziemia, ogień i powietrze). W grze wykorzystujemy tyle kości każdego rodzaju, ile wynosi liczba graczy + 1. W przypadku gry na 2 osoby, korzystamy więc z 3 kości każdego rodzaju, co zwiększa różnorodność rozgrywek.
- Gra ukazała się w polskiej wersji językowej (trzymam kciuki, żeby udało się wydać również zapowiadany na ten rok dodatek!).
- Talia składa się ze 100 kart, każda karta występuje w dwóch egzemplarzach. Karty 1-30 przeznaczone są do nieco mniej konfliktowej rozgrywki, 31-50 wprowadzają więcej interakcji. Karty podzielone są na dwa typy: kompanów oraz przedmiotów magicznych. Specjalne zdolności kart aktywują się w momencie zagrania karty, na życzenie gracza, na

koniec gry lub po spełnieniu określonych warunków.

- Autor gry zdefiniował trzy poziomy trudności rozgrywki, które pozwalają na stopniowe wprowadzanie nowych graczy w mechanizmy gry. Poziom podstawowy ma zdefiniowane zestawy dziewięciu początkowych kart. Na poziomie magicznym gramy tylko kartami oznaczonymi 1-30, ale przed rozpoczęciem gry gracze wykonują draft początkowych 9 kart (o tym niżej). Poziom arcymaga obejmuje draft oraz grę pełną talią (karty 1-50).
- Naprawdę warto zapoznawać się z grą poprzez stopniowe zwiększanie poziomu trudności. Karty 1-30 mogą sprawiać wrażenie, że w grze nie występuje dużo interakcji, ale już zestaw 31-50, w moim przypadku, zupełnie zmienił tę opinię. Warto dodać, że interakcja opiera się na: podbieraniu kart w czasie draftu, wyborze kostek oraz podkradania kryształów (w kartach 1-30 tylko 2 karty pozwalają na kradzież kryształów przeciwnikowi).

Plusy

- Przepiękne grafiki!
- Wysoka jakość wykonania pozostałych elementów gry. Na szczególną uwagę zasługują kostki.
- Karty są naprawdę różnorodne, a co więcej, oddziałują ze sobą w różny sposób. Tak, w grze występują tak bardzo lubiane przez graczy combosy! Czasami jednak trudno jest je zaplanować już na początku gry (w ogóle trudno czasami przewidzieć przebieg rozgrywki na początku gry, ponieważ wszystko zmienia się bardzo dynamicznie).
- Każda kolejna partia jest zupełnie inna od poprzednich (dzięki różnorodnym kartom oraz wykorzystaniu kostek).
- Draft! Na początku gry (na poziomie magicznym oraz arcymaga) każdy z graczy otrzymuje 9 kart, z których wybiera jedną, a pozostałe przekazuje graczowi po lewej. Z otrzymanych ośmiu kart ponownie wybieramy jedną, a pozostałe przekazujemy. Kontynuujemy tak długo, aż wszystkie karty zostaną rozdane. Draft sprawia, że znamy 8 z 9 kart przeciwnika, ale nie wiemy w jakiej kolejności zostaną one przez niego zagrane (a więc, jak będą się zazębiać). Prosty mechanizm, a jednak bardzo ogranicza losowość.
- Po rozegraniu blisko 100 partii mogę z czystym sumieniem zapewnić: gra nieprędko się nudzi.
- Ostatni, mały plusik za funkcjonalną wypraskę (mieszczą się karty w koszułkach).

Minusy

- Jak w każdej grze karcianej: losowość. Jedna dobrana karta może odwrócić losy całej rozgrywki. Z drugiej strony, jest to też urok tej gry: należy cały czas kontrolować zagrania przeciwnika.
- Znajomość kart w talii daje pewną przewagę doświadczonym graczom (jednak wystarczy kilka partii, że wyrównać różnicę doświadczenia)
- Jedyne poważny minus to męczące liczenie kryształów. Nie dość, że tor punktów nie jest ułożony pełnymi dziesiątkami, to stan posiadanych kryształów zmienia się naprawdę często (nawet kilka razy w ciągu tury jednego gracza) i bardzo łatwo coś pominąć.

Seasons jest doskonałą grą wprowadzającą w świat karcianek. Zupełnie nie zgadzam się z zarzutem ogromnej losowości, która sprawia, że początkujący gracz ma takie same szanse na wygraną, co doświadczony. Znajomość talii oraz możliwych kombinacji kart daje naprawdę sporą przewagę (choć powiedzmy sobie wprost: czasami karty mogą po prostu nie podejść).

Pory roku to mój aktualny faworyt wśród gier dla dwojga. Jest rywalizacja, są emocje, często

dopiero końcowe podliczanie punktów wyłania zwycięzcę. Gorąco zachęcam do wypróbowania.

Autor: *Régis Bonnessée*

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 60 min

Wiek graczy: powyżej 14 lat

Kategoria: *karciane, kościane, strategiczne*

Wydawca: *Libellud, REBEL (wersja PL)*

Strona WWW: <http://en.libellud.com/games/seasons>

[Wpis opublikowany 25.01.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]