

# Gram niebieskim

[gram-niebieskim.blogspot.com](http://gram-niebieskim.blogspot.com)

## Pupile Podziemi – recenzja

[Wpis opublikowany 06.02.2013 na blogu [gram-niebieskim.blogspot.com](http://gram-niebieskim.blogspot.com). Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]

Znalezienie pomysłu na lukratywny biznes, nie jest proste. Szczególnie dla rodziny chochlików, których Pan Podziemi właśnie został pokonany, a one same znalazły na bruku... Chochliki to jednak przedsiębiorcze stworzenia, zakasały rękawy i otworzyły sklep zoologiczny dla władców podziemi.

Dokładnie tak, w grze hodujemy małe potworki (dosłownie potworki!). Należy je karmić, bawić się z nimi i sprzątać im klatki. A równocześnie utrzymywać w ryzach ich rosnącą siłę fizyczną i skłonności do niekontrolowanych wyładowań magii. Przy odrobinie szczęścia, nasze pupile zajmą miejsca na podium w czasie licznych pokazów lub zostaną zakupione przez wpływowych władców podziemi, a wówczas nasz sklep zyska sławę i prestiż (a my: zwycięstwo w grze).

## Charakterystyka

- Nie dajcie się zwieść: **Pupile Podziemi** to gra dla zaawansowanych graczy! Jest optymalizacja, jest dużo liczenia, zasady tłumaczy się ok. 20 min (tnz. ja tyle tłumaczę, a mówię dosyć szybko ;)).
- Zasady są dobrze zgrane z tematyką gry. W pierwszej fazie mamy licytację: w zaciszu swojej pieczary planujemy ilość i wielkość grup chochlików wysyłanych do miasta; im większa grupa, tym szybciej będzie wysłana do realizacji akcji. Kolejna faza to worker placement: zajmujemy poszczególne pola akcji w mieście. Na koniec: zarządzanie kartami na ręce podczas przydzielania kart potrzeb.
- Większość faz gry wykonywana jest równocześnie przez wszystkich graczy (wyjątkiem jest oczywiście zajmowanie pól akcji w mieście), dzięki czemu rozgrywka przebiega płynnie i nie występuje długi czas oczekiwania na ruch przeciwnika.
- Interakcja w grze jest ograniczona na rywalizacji o punkty na pokazach oraz wyścigu o zajęcie potrzebnych nam akcji w mieście. Cały czas trzeba jednak śledzić poczynania przeciwnika.
- Im większy stwór, tym więc potrzeb wykazuje i tym więcej kart potrzeb w określonych kolorach musimy mu przydzielić. Jak nazwa wskazuje, karty reprezentują potrzeby, które w kolejnej fazie będziemy musieli zaspokoić (potrzeba jedzenia, zabawy, agresji, wydalania...). Tu pojawia się haczyk. Niezaspokojenie określonych potrzeb może skutkować cierpieniem zwierzaka (a kto będzie chciał kupić nieszczęśliwe zwierzę?), jego śmiercią lub ucieczką w inny wymiar. Z drugiej strony, na podstawie kart przydzielonych w danej turze, rozstrzygane są pokazy (jeden pokaz na turę) oraz określana jest ilość punktów

prestżu zdobytych podczas sprzedaży. Tak więc, z jednej strony warto przypisywać pupilom takie potrzeby, jakie będziemy mogli zaspokoić, z drugiej: te, które są najwyżżej punktowane w danej turze.

- W grze występuje umiarkowana losowość w postaci: dostępnych do zakupu stworów, klatek, artefaktów i ulepszeń (wszystkie te elementy są znane w momencie wyboru akcji) oraz, przede wszystkim, losowo otrzymywanych kart potrzeb. Należy jednak dodać, że karty potrzeb są podzielone na cztery talie (w każdej dominuje inna potrzeba), a na zmniejszenie losowości kart wpływa kilka czynników: (a) znamy dokładny rozkład różnych typów potrzeb w poszczególnych taliach, (b) zawsze dysponujemy co najmniej jedną kartą więcej z każdego koloru, niż potrzebujemy oraz (c) możliwe jest pozyskanie karty-jokera (dokładniej: środka nasennego, ponieważ śpiący zwierzak nie wykazuje potrzeb).
- Przyznaję, zdarzało mi się grać w **Pupile** z początkującymi graczami i... da się, ale pod dwoma warunkami. 1) Gracze muszą być gotowi przebrnąć przez tłumaczenie zasad (podejście "grajmy i wytłumaczysz w trakcie" odpada). 2) W pierwszej rozgrywce warto nieco odpuścić optymalizację i zagrać bardziej fabularnie. Pomocna jest też gra w otwarte karty podczas przydzielania potrzeb w pierwszych rundach. Po takim wstępie, drugą partię każdy powinien już zagrać bez większych trudności.
- Jednym zdaniem streszczam **Pupile** znajomym w następujący sposób: "takie tamagotchi na planszy" :)
- Najciekawiej gra się w pełnym składzie, ale wariant dla dwóch i trzech graczy jest bardzo dobrze zaprojektowany (blokuje się część pól akcji).
- Do gry wymagany jest naprawdę duży stół. Każdy gracz ma przed sobą dwie plansze: swojej pieczary oraz sklepu. Dodatkowo, musimy rozłożyć planszę główną, przedstawiającą miasto oraz planszę postępu, na której zaznaczamy upływ czasu, odbywające się pokazy oraz pojawiających się w mieście klientów. Dodajmy trochę miejsca na rozłożenie innych elementów (karty, klatki, zwierzaki...) i okazuje się, że wskazane jest posiadanie stołu o powierzchni minimum 1 m<sup>2</sup>.

## Plusy

- Instrukcja to mistrzostwo świata. Napisana z humorem, zrozumiale, logicznie uporządkowana, uzupełniona grafikami i przykładami. Najważniejsze zasady zostały wytłuszczone i łatwo je odszukać.
- Ponadto, niemal wszystkie zasady zostały umieszczone w formie obrazków, gdzieś na planszy głównej lub planszach graczy. Pozwala to dosyć sprawnie przyswoić sobie dużą ilość zasad. Na planszy pieczary zmieścił się nawet rozkład potrzeb w poszczególnych taliach!
- Gra kwalifikuje się jako euro, ale czuć w niej klimat. Nikt tutaj nie kupuje "zielonych drewnianych znaczników", tutaj należy "nakarmić Cyklopka". Co od razy przypomina mi o kolejnej zalecie gry...
- ... każdy zwierzak ma swój niepowtarzalny charakter. Mają nawet imiona! Jedne są bardziej rozrywkowe, inne spędzają czas na jedzeniu, a jeszcze inne trudno jest utrzymać w naszym wymiarze. Na końcu instrukcji znajdziemy krótki opis każdego stwora.
- Niepowtarzalność zwierzaków sprawia, że przywiązujemy się do nich. Zawsze jest mi autentycznie przykro, jeżeli z powodu mojego słabego planowania, zwierzak cierpi (nie wspominając już o tym że czasami ginie!).
- Są emocje i dylematy, np. kiedy trzeba poświęcić jednego zwierzaka, aby inny lepiej wypadł na pokazie.
- Ze względu na zróżnicowanie naszych pupili, nie da się stosować zawsze takiej samej strategii, więc gra nawet w stałym gronie nieprędko się znudzi.
- Wykonanie gry stoi na najwyższym poziomie.

## Minusy

- Rozgrywka bywa bardzo długa (przy czterech graczach nawet ponad 2 h)
- Wyborów w grze jest pozornie bardzo dużo, ale w ostatecznym rozrachunku trzeba dbać po trochu o wszystko. Szczególnie, że na zakończenie gry odbywają się dwa dodatkowe pokazy, w których oceniany jest cały nasz dobytek.

Powiem wprost: **Pupile Podziemi** znajdują się w ścisłej czołówce moich ulubionych gier. Oczywiście, bardzo podoba mi się tematyka gry. Wykonanie również jest wspaniałe. Jednak za największą zaletę **Pupili** uważam to, że dostarczają sporą dawkę główkowania i kombinowania, sprytnie zamaskowaną przez chwytliwy temat.

Autor: *Vlaada Chvátil*

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 90 min

Wiek graczy: powyżej 12 lat

Kategoria: *ekonomiczne, strategiczne*

Wydawca: *Czech Games Edition, REBEL (wersja PL)*

Strona WWW: <http://czechgames.com/en/dungeon-petz/>

[Wpis opublikowany 06.02.2013 na blogu [gram-niebieskim.blogspot.com](http://gram-niebieskim.blogspot.com). Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]