

Gram niebieskim

gram-niebieskim.blogspot.com

Zakazana Wyspa – recenzja

[Wpis opublikowany 16.02.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]

Zakazana Wyspa to dawna siedziba imperium Archean, którzy ukryli na niej cztery magiczne przedmioty, pozwalające kontrolować żywioły. Taka moc nie może trafić w niepowołane ręce, a więc gdy tylko jakiś poszukiwacz przygód wyląduje na wyspie, zacznie ona tonąć. Jak nietrudno się domyślić, wcielamy się właśnie w taką oto grupę śmiałków, przemierzających wyspę w poszukiwaniu ukrytych skarbów. Ścigamy się z czasem, gdyż wyspa tonie coraz szybciej, a bez wszystkich czterech skarbów nie możemy odlecieć...

Charakterystyka

- **Zakazana Wyspa** jest dobrym początkiem przygody z grami kooperacyjnymi. Gra jest stosunkowo prosta, zarówno pod względem skomplikowania zasad, jak i stopnia trudności samej rozgrywki. Z tego względu będzie dobrą propozycją do gry z dziećmi lub początkującymi graczami.
- Gra toczy się bardzo płynnie: każdy z graczy wykonuje maksymalnie trzy akcje (ruch, umocnienie brzegu, przekazanie karty skarbu innemu graczowi lub wydobywanie skarbu). Wiele akcji jest dosyć oczywistych, np. jeżeli świątynia, z której chcemy wydobyć skarb została podmyta, to musimy ją umocnić albo przegramy grę. Dzięki temu podjęcie decyzji nie zajmuje graczom dużo czasu.
- Każdy z graczy prowadzi jednego ze śmiałków, odznaczającego się jakąś specjalną umiejętnością. Do wyboru mamy: nurka, odkrywcę, pilota, inżyniera, posłańca i nawigatora.
- Aby wydobyć skarb, gracz musi zebrać 4 karty skarbu. Jest to o tyle trudne, że w talii występuje zaledwie 5 kart każdego skarbu. Karty skarbów gracze dobierają losowo, a więc

prawdopodobieństwo, że komuś uda się dobrać 4 takie same karty prosto z talii jest stosunkowo małe. Taki mechanizm niejako wymusza na graczach konieczność współpracy w postaci wymieniania się kartami skarbów.

- Interakcja pomiędzy graczami występuje również w postaci niektórych akcji specjalnych (np. nawigator może przemieszczać pionki innych graczy).
- Co prawda nie miałam okazji testować gry z dziećmi, ale wydaje mi się, że temat powinien im bardzo przypaść do gustu: grupa śmiałków ląduje na tajemniczej wyspie, mając za zadanie odszukanie ukrytych na niej skarbów. Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. Nie ma ryzyka, że ktoś odpadnie z gry przed jej końcem - jeżeli śmiałek stoi na polu, które ma zatonać, to po prostu przesuwamy jego pionek na jedno z sąsiednich pól. Jeśli nie ma już takiego pola - gra kończy się dla wszystkich.
- Wydawca deklaruje, że jest to gra dla 2-4 graczy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby rozegrać rozgrywkę solo - po prostu prowadzimy dwóch śmiałków.
- Instrukcja jest dobrze napisana, dosyć krótka (bo i zasad w grze nie ma wielu), ale wzbogacona o przykłady i nie powinna stanowić problemu dla nikogo.

Plusy

- Największy plus gra otrzymuje za wykonanie. Karty są bardzo dobrej jakości (jedna z niewielu gier, której nie zakoszulkowałam, po ok 30 rozgrywkach nie widać ani pół śladu użytkowania). Grafiki na kartach są ładne, kolorowe i klimatyczne. Dodatkowo mamy jeszcze fajne bonus w postaci figurek czterech skarbów. Gra jest zapakowana w puszkę!
- **Zakazana Wyspa**, to taki **Pandemic** w wersji light - prostsze zasady, mniej kombinowania, większa szansa na wygraną. Jeśli komuś nie podszedł temat **Pandemika** (np. mi nie podszedł), to w **Zakazanej Wyspie** znajdzie najciekawsze elementy mechaniki, ale osadzone w zdecydowanie bardziej przystępnym temacie.
- W sieci dostępne są dodatkowe warianty kształtu wyspy, które urozmaicają (i utrudniają!) rozgrywkę.
- Rozgrywka jest naprawdę szybka - jedna partia trwa około 30 minut, przy dobrze zapoznanych z grą graczach można zejść nawet do 20 min. Przygotowanie do gry zabiera jakieś 2 minuty: układamy wyspę z kafli, zgodnie z wybranym wariantem, tasujemy talie, odkrywamy 6 kart Zalan, które określają, jakie części wyspy będą od początku gry podmyte.

Minusy

- Gra jest łatwa. Krótki czas rozgrywki sprzyja graniu kilku partii pod rząd, a to z kolei powoduje, że bardzo szybko można nauczyć się, jak w **Zakazaną Wyspę** wygrywać. Tak, w grze istnieje istotna losowość oraz kilka poziomów trudności, które mogą utrudnić grę. Biorąc jednak pod uwagę, że gra jest przeznaczona dla graczy od 10 lat oraz osób początkujących, to ta "łatwość" wygranej może się okazać plusem.
- Być może patrzę z perspektywy trochę zbyt doświadczonego gracza, ale w moim odczuciu **Zakazana Wyspa** dostarcza raczej niewiele emocji. Szczególnie po kilku(nastu) partiach, może się zacząć nudzić i gracze zaczną szukać czegoś bardziej wymagającego.
- Rozgrywka jest nieco powtarzalna. Pomimo różnych wariantów kształtu wyspy oraz losowo przebiegającego procesu zatapiania, to jednak kolejne rozgrywki są do siebie dosyć podobne.

Zakazana Wyspa jest bardzo dobrą grą rodzinną. Świetnie się sprawdza, żeby wciągnąć początkujących znajomych w świat gier kooperacyjnych. Jako gra solo: dobra, choć może się szybko znudzić (jednak ze względu na krótki czas przygotowania gry i samej rozgrywki, zdarza mi się do niej wracać). Jako gra dla bardziej doświadczonych graczy: nie polecam, lepiej sięgnąć po **Pandemika**.

Autor: *Matt Leacock*

Liczba graczy: *2-4*

Czas gry: *30 min*

Wiek graczy: *powyżej 10 lat*

Kategoria: *kooperacyjne*

Wydawca: *Gamewright, REBEL (wersja PL)*

Strona WWW: <http://www.gamewright.com/gamewright/index.php>

[Wpis opublikowany 16.02.2013 na blogu gram-niebieskim.blogspot.com. Odwiedź bloga i sprawdź komentarze oraz inne teksty!]