



Odkrycia

Dzienniki Lewisa i Clarka

© Cedrick Chaboussat & Vincent Dutrait

REBEL

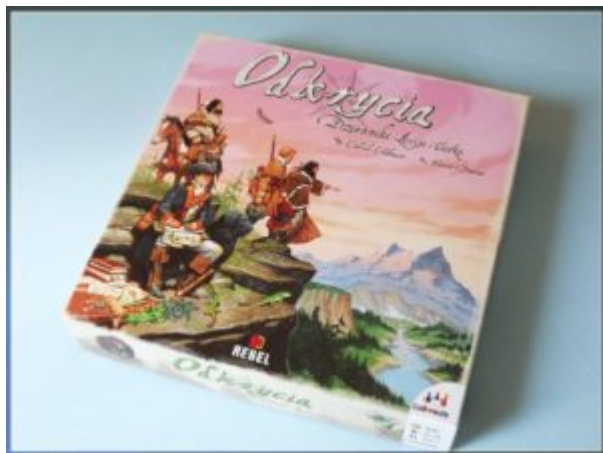
Odkrycia
Dzienniki Lewisa i Clarka

Ludonaute

60'
2-4
14+
Ludonaute

Jak upadał ostatni bastion przyzwoitości

Fahrenheit Crew



Odkrycia. Dzienniki Lewisa i Clarka

Przedpremierowa recenzja gry *Odkrycia. Dziennik Lewisa i Clarka*

Hype. Największa obecnie zmora branży planszówkowej. Milionowe akcje crowdfundingowe gier, których nikt nigdy nie widział na oczy, a już na pewno nikt w nie nie grał, ale mają ładne figurki (fachowo to się chyba nazywa „sculpty”; nie jestem pewien, nie kręci mnie ta dziedzina sztuki rzekomo użytkowej); ślinka kapiąca z ust na widok najnowszego tytułu Uwe Rosenberga o uprawianiu niekoniecznie tego, co się uprawia najfajniej; zażarte kłótnie fanów i przeciwników gier, które nie zdążyły się ukazać i tak dalej. Wszyscy to znamy i pewnie każdy z nas miał okazję kręcić z niedowierzaniem głową, będąc świadkiem amoku, w jaki wpada czasem brać planszówkowa. Skąd się to bierze? Odpowiedzi na to pytanie należałoby szukać w... Ożeż ty w mordeczkę, czy to najnowsza odsłona przygód Lewisa i Clarka na Dzikim Zachodzie?!

Potem poszło szybko: przedsprzedaż, paczkomat i sruuu do domu - żonooo, gramyyyy!

Oto krótka historia mojego upadku moralnego. Wbrew temu, co zawsze mi się wydawało, nie trzeba było wiele: ot, ładna (co ja gadam, prześliczna!) okładka, nie całkiem anonimowe nazwisko projektanta, piękne grafiki, karty okraszone cudownymi ilustracja... No dobra, zdecydowało jeszcze kilka innych czynników: miodność poprzedniej gry autora (mowa oczywiście o *Lewisie i Clarku*, który też nakładem wydawnictwa Rebel na naszym pięknym, bo polskim rynku się ukazał); interesująca mechanika (którą tłumaczy stosunkowo przejrzysta instrukcja, choć to i owo bym poprawił); oraz jakże niespotykane w tej części Drogi Mlecznej słowa żony, nad którymi wciąż nie mogę przejść do porządku dziennego: „A kiedy będziemy mogli to kupić?”. „Ha, wiedziałem, że to powiesz, i dlatego już zamówiłam!” - odpowiadam z szelmowskim błyskiem w oku. Uff, tym razem mi się upieczce.

Krótko mówiąc, zapal był, entuzjazm też. W ilościach hurtowych, z tendencją do przyrostu. Dobrze to i źle, bo zazwyczaj im większy zapal, tym boleśniejsze zderzenie z rzeczywistością. Przyszła pora potestować - a niżej o tym, co z tego testowania wyszło, z perspektywy grupy dwuosobowej (o ile „grupa” nie jest tu określeniem nieco na wyrost).

Zacznijmy od pytania, które narzuca się samo: czy gra spełniła moje niekoniecznie realistyczne oczekiwania? Pod względem wizualnym - z pewnością! Folię zrywałem z pudełka drżącymi rękami, a to, co znalazłem w środku, odebrało mi mowę. Raczej nie przesadzę, jeżeli powiem, że ta gra to małe dzieło sztuki. Jakościowo wszystko jest super (szkoda tylko, że kości z drewna, a nie z jakiegoś solidnego materiału, np. bakelitu, bo przyjemnie jest poczuć ciężar w dłoni), artystycznie natomiast - perełka! Każdą kartę zdobią cudne ilustracje, które budują otoczkę gry i pomagają wczuć się w klimat, mimo że to raczej typowa i sucha euro-turlanka. Jak na proponowaną cenę zawartość pudełka jest w porządku. Tu i ówdzie pojawiły się głosy, że przydałby się notesik do zapisywania wyników. Choć mnie osobiście wydaje się on zbędny, za tę cenę wydawca rzeczywiście mógłby go dorzucić.

Po pierwszym kontakcie czas na kontakt drugi, czyli instrukcję. Cóż, zrozumiałem ją, co oznacza, że spełniła swoje zadanie. Podczas pierwszego czytania tu i ówdzie drapałem się po głowie, ale w trakcie drugiego wszystko wydawało się jasne. Może to wina niewłaściwego rozmieszczenia zasad? Mam wrażenie, że dałoby się zorganizować je odrobinę lepiej. Nie jest natomiast instrukcja przeszkodą w grze - co to, to nie! Czyli, powiedzmy, czwórka z plusem. Przy okazji warto wspomnieć, że do przekładu wkraść się błąd, ale Rebel stanął na wysokości zadania i dołączył specjalną naklejkę, która koryguje niefortunny akapit.



No dobrze, skoro kwestie drugorzędne mamy już za sobą, czas na mięso, czyli samą rozgrywkę. *Odkrycia* nie są grą szczególnie złożoną. Każdy gracz dysponuje zestawem kości w swoim kolorze (można także zdobywać neutralne kości Indian), które służą do aktywowania akcji. W swojej turze albo tych kości używamy (w liczbie dowolnej, przy czym na każdej użytej kości musi widnieć taki sam symbol), albo je zbieramy i przerzucamy. Pod względem mechaniki nie doświadczymy żadnych

zaskoczeń. To taki mariaż doskonale znanych elementów (co zresztą wydaje się obecnie przepisem na udane euro): jest swojskie turlanie, jest *dice placement*, jest nawet, w ograniczonym zakresie, kompletowanie setów. *Nihil novi sub sole*. Co nie znaczy, że nie ma nad czym pomyśleć. Wręcz przeciwnie, kombinowania trochę jest.

Otóż podczas gry możemy zdobywać karty Indian, które powiększają naszą ekspedycję i zapewniają nowe akcje lub bonusy pasywne, możemy też – i to jest gwóźdź programu – dokonywać odkryć, pokonując niedostępne góry i rwące rzeki. Karty odkryć są istotne, gdyż to one zapewniają na końcu gry punkty, a zdobywamy je, poruszając ekspedycję po wytyczonym szlaku. Początkowo każdy gracz dysponuje zestawem akcji podstawowych – nie są one szczególnie opłacalne, jednakże każda zdobyta karta Indian zwiększa nasze pole manewru, bo dzięki nim możemy pokonywać teren coraz szybciej i coraz taniej.

Z czymś się kojarzy? Niewątpliwie z *Lewisem i Clarkiem*, jeżeli ktoś miał okazję grać. No tak, porównania ze starszym bratem są właściwie nieuniknione. *Odkrycia* to tytuł przede wszystkim o klasę lżejszy. Po pierwsze, nie karze tak dotkliwie za błędy. Jasne, grając nieoptymalnie, zdobywamy punkty wolniej od innych, ale przynajmniej nie cofamy się na szlaku, dzięki czemu nie towarzyszy nam poczucie, że coś tracimy. Z tego względu liczenia też jest mniej, bo nie przeraża nas widmo, że zapłacimy drogo nawet za najdrobniejszy błąd.

W efekcie gra się naprawdę szybko. Pudełko twierdzi, że pojedyncza rozgrywka trwa sześćdziesiąt minut, ale to jakieś wierutne bzdury (no, może w pełnym składzie osobowym...). Przy dwóch graczach już druga partia zabrała nam połowę tego czasu, czyli pół godzinki – i muszę powiedzieć, że, jak na tę kategorię ciężkości, wynik to naprawdę przyzwoity. Nie mamy poczucia straconego czasu, bo podczas tych trzydziestu minut podejmujemy całkiem sporo drobnych, ale interesujących decyzji. Losowość nie dokucza, możemy bowiem za pomocą akcji specjalnej modyfikować rzuty (za co płacimy wyłącznie straconą turą), a jeśli ktoś mimo to czuje się przez bogów kości pokrzywdzony, to nie cierpi zbyt długo. Myślę, że pod względem czasu rozgrywki autor trafił w dziesiątkę.

Jak z regrywalnością? Zapowiada się nieźle. Ponieważ zaczynamy z losowym zestawem Indian i odkryć, za każdym razem musimy dostosowywać się do sytuacji i szukać najlepszych rozwiązań. Pod tym względem *Odkrycia* – zupełnie jak *Lewis i Clark* – to gra optymalizacji. Wygra ten, kto najszybciej rozpędzi swój silniczek. Wiąże się z tym zresztą kolejne podobieństwo. Mimo że mechanika jest całkiem inna, klimat pozostał ten sam – wciąż żmudnie przygotowujemy się do wyprawy, żeby potem sadzić susy po planszy (bądź, w tym przypadku, po kartach). Klimat wyścigu przetrwał, choć tym razem wyścig to nieco mniej oczywisty – karty punktów po zdobyciu są niejawnie, dzięki czemu na pierwszy rzut oka nie widać, kto prowadzi. Co wydaje się kwestią dość istotną, szczególnie w kontekście krytyki, jaka spadła na *Lewisa i Clarka*, gdzie niektórzy gracze od połowy rozgrywki marzą już tylko o tym, by ta jak najprędzej się zakończyła.

Czy *Odkrycia* są grą godną polecenia? Ogólnie rzecz biorąc tak. Z butów raczej nikogo nie wyrwą i, wbrew tematowi, nie odkrywają Ameryki na nowo, ale to, co robią, robią w sposób elegancki i solidny. Jeśli przypadł Ci do gustu klimat *Lewisa i Clarka*, a masz czasem ochotę na coś lżejszego – nie zastanawiaj się i kupuj! Jeśli dopiero zaczynasz zabawę z eurogrami i szukasz czegoś ładnego na początek, żeby na przykład zachęcić do gry drugą połówkę, też się raczej nie sparzysz, bo zasady są proste, a czas rozgrywki przystępny. Nie mogę natomiast polecić *Odkryć* tym, którzy w grze szukają nowych czy też, nomen omen, odkrywczych rozwiązań – tego tutaj nie znajdziecie, choćbyście nie wiem jak długo i daleko szukali...



Plusy dodatnie:

- zgrabne połączenie znanych rozwiązań;
- przystępny czas rozgrywki;
- proste zasady, które pozwalają miło pokombinować;
- oprawa graficzna.

Plusy ujemne:

- ale to już było...

Odkrycia. Dziennik Lewisa i Clarka

Wydawnictwo Rebel

Liczba graczy: 2-4

Czas rozgrywki: 60 minut (pudełkowo, w rzeczywistości ~15 minut na gracza)

Wiek: 14+

Sugerowana cena detaliczna: 119,95 zł.

Łukasz Małecki