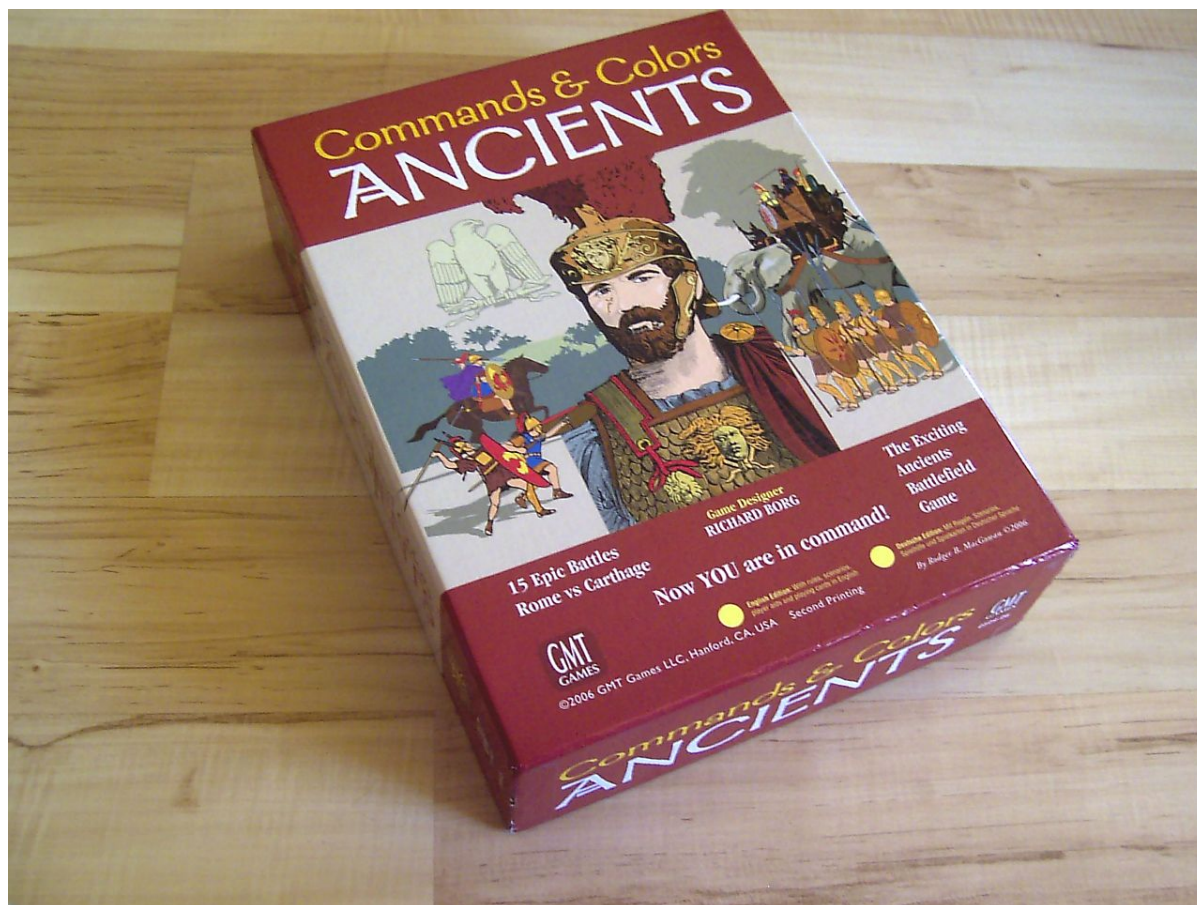




Commands & Colors: Ancients wydana została przez firmę GMT Games w 2005 roku. Jest to kolejna już po sukcesie *Battle Cry* (Avalon Hill) i *Memoir '44*

(Days of Wonder) gra Richarda Borga bazująca na podobnej mechanice. Najbardziej charakterystyczne dla tej serii gier, opartej na drewnianych bloczkach, kartach rozkazów i rzutach specjalnymi kostkami, zawierającymi na poszczególnych ściankach zamiast oczek symbole formacji, które w wyniku ataku otrzymały obrażenia, są właśnie wspomniane karty dowodzenia (zawierające tytułowe

Commands

) i kostki (wraz z tytułowymi

Colors

). W połączeniu z łatwymi do opanowania zasadami walki i ruchu całość pozwala na rozgrywanie prostych bitew, w stosunkowo krótkim czasie.

Commands & Colors: Ancients

należy do gier prostych, na tle szeregu gier wojennych nawet bardzo prostych. Jej akcja przenosi nas do epoki starożytności, a konkretnie w czasy II wojny punickiej (218-201 r. p.n.e.), jakkolwiek realia historyczne wydają się dość umowne i stanowią raczej pretekst do dobrej zabawy niż coś więcej.

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Paweł Lisiecki

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:59 - Poprawiony poniedziałek, 07 marca 2011 14:22

Otwierając solidne pudełko gry w środku znaleźć powinniśmy następujące elementy:

- instrukcję, scenariusze, wraz z kartami pomocniczymi zawierającymi przybliżenie zasad,
- planszę o wymiarach 90 x 60 cm,
- 345 drewnianych bloczków,
- 60 kart rozkazów,
- naklejki na bloczki (jest ich więcej niż bloczków, więc trzeba uważać przy naklejaniu, żeby mieć potem odpowiednią liczbę jednostek każdego typu).



Pudełko do gry jest bardzo twarde, przy normalnym użytkowaniu wręcz niezniszczalne. Równie solidnie wykonano tekturową planszę (mapę) oraz heksagonalne żetony terenu, przystosowane do nakładania na nią (jak w *Memoir '44*). Instrukcję, jak i karty wykonano na porządnym papierze. Nie są one (dotyczy to zwłaszcza kart) zbyt kolorowe, ale cieszą oko różnymi elementami graficznymi, które dobrze oddają klimat antyku. Instrukcja zawiera wiele przykładów opatrzonych rysunkami, co pozwala lepiej zrozumieć zasady, zwłaszcza

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Paweł Lisiecki

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:59 - Poprawiony poniedziałek, 07 marca 2011 14:22

początkującym. Od strony graficznej gra nie wygląda może tak imponująco, jak jej starsze koleżanki. Jej grafika jest bardziej oszczędna, mniej kolorowa, niczym surowy klimat obszarów, na których toczyła się II wojna punicka.

Rozgrywka rozpoczyna się od rozstawienia oddziałów. Gdy już wszystko mamy przygotowane, tzn. ponaklejałyśmy wszystkie nalepki na bloczki itp., rozstawienie zajmuje niewiele czasu. Sama gra również nie trwa długo. Oficjalnie podawane jest, że około pół godziny, w rzeczywistości nieco dłużej – nawet do godziny.



Obie strony dysponują w grze kilkoma historycznymi rodzajami jednostek. Dzielą się one na lekkie, średnie i ciężkie. Do lekkich zaliczamy łuczników, procarzy, lekką piechotę, lekką kawalerię i oddziały pomocnicze (*auxilia*). Średnie jednostki to średnia piechota i średnia kawaleria. Do ciężkich należą ciężka piechota i ciężka kawaleria oraz rydwany i słonie. Jednostki różnią się skutecznością w walce i podczas ostrzału. Część z nich, np. słonie, posiada specjalne zdolności. Na planszy każda z jednostek reprezentowana jest przez kilka bloczków. Każda jednostka piechoty to 4 bloczki, każda jednostka kawalerii – 3 bloczki, rydwany i słonie – 2 bloczki. Straty zaznaczane są przez usuwanie kolejnych bloczków. Ilość

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Paweł Lisiecki

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:59 - Poprawiony poniedziałek, 07 marca 2011 14:22

posiadanych przez jednostkę bloczków nie wpływa jednak na jej parametry – zarówno gdy ma ona 1 bloczek, jak i maksymalną ich liczbę, walczy z taką samą skutecznością. Dopiero eliminacja ostatniego bloczka powoduje eliminację jednostki. Oddziały wspierają dowódcy, którzy posiadają różnego rodzaju specjalne zdolności i zapewniają oddziałom dowodzenie (poza standardowo występującymi bonusami, także zapobieganie ucieczce oddziałów z pola bitwy, karty rozkazów aktywujące jednostki w zasięgu dowodzenia dowódcy itp.).



Obszar planszy do gry podzielony został na dwa skrzydła i centrum. Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje określoną liczbę kart dowodzenia (rozkazów), które potem sukcesywnie uzupełnia. Zwykle jest to od 4 do 6 kart, wyjątkowo więcej. Wielkość ta zależy od jakości naszego wodza. W związku z tym gracz będąc np. Hannibalem ma zazwyczaj najwięcej kart. Gracze na zmianę zagrywają karty rozkazów. Pozwalają one na poruszenie określonej grupy jednostek (lekkie albo ciężkie, konne albo piesze itd.) bądź kilku jednostek znajdujących się w określonej części planszy (centrum, prawe albo lewe skrzydło) bądź jednostek znajdujących się w zasięgu jednego z dowódców. Mamy też kilka kart specjalnych, jak np. szarża, potrafiących znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki. W założeniu karty rozkazów mają za zadanie oddać dowodzenie i poziom inicjatywy stron, co też w większości się sprawdza.

Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Paweł Lisiecki

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:59 - Poprawiony poniedziałek, 07 marca 2011 14:22



Commands & Colors: Ancients (GMT Games)

Wpisany przez Paweł Lisiecki

poniedziałek, 22 listopada 2010 08:59 - Poprawiony poniedziałek, 07 marca 2011 14:22



[English - 2012-03-03 FORUM STRATEGIE](#)