



SEKIGAHARA

THE UNIFICATION OF JAPAN



Game Designer
Matthew Calkins



GMT Games LLC ©2011

By Rodger B. MacGowan ©2011

Gdy kilka lat temu w polskich sklepach pojawiły się gry bloczkowe firmy Columbia Games, wielu było nimi zauroczonych. Zaskakująca prostota połączona z dużą grywalnością i nowatorską wówczas formą przyciągnęły graczy, w szczególności takich, dla których większość planszowych gier wojennych okazywała się często zbyt wielkim wyzwaniem. Dzięki kłocuszkowym (bloczkowym) grom Columbii mogli poczuć namiastkę historii i jednocześnie dobrze się bawić. Wśród rozwiązań zaproponowanych w grach tego typu uwagę weteranów zwrócił z kolei wygodny system maskowania drewnianych bloczków i oznaczanie strat poprzez

obracanie bloczków bokami. Kolejne gry firmy Columbia kontynuowały pierwotnie przyjętą mechanikę, niewiele w niej zmieniając, stąd też gdy pierwsze zauroczenie minęło, w nieunikniony sposób nastąpiło pewne zmęczenie tematem. Wydawało się, że ten typ gier, do tej pory wyraźnie zdominowany przez Columbię, pozostanie jej domeną. Niedawno pojawiła się jednak gra bloczkowa, która wnosi wiele nowego i stanowi poważną konkurencję dla produkcji Columbia Games, ponieważ łączy w sobie charakterystyczną dla tamtych gier prostotę z oryginalną mechaniką i niezwykle atrakcyjnym wykonaniem (grafika, jakość wykonania elementów). Tą grą jest *Sekigahara: The Unification of Japan* wydawnictwa GMT Games.

Gra przenosi nas do Japonii roku 1600. Przedstawia ona decydującą kampanię wojny wewnętrznej, która doprowadziła do powołania szogunatu Tokugawy. Jedną ze stron jest champion małoletniego syna poprzedniego władcy – Ishida Yaetsu, walczący w obronie swojego mocodawcy, drugą Tokugawa Ieyasu. Mamy zatem dwóch antagonistów walczących o władzę nad Japonią, w których postaci wcielają się gracze. Historycznie zwyciężył Tokugawa, zaś decydujące starcie miało miejsce pod tytułową Sekigaharą, gdzie zdrada części oddziałów Ishidy zdecydowała o porażce tego ostatniego (owa zdrada wojsk na polu bitwy to jeden z motywów gry, choć w praktyce nie tak istotny jak sugeruje instrukcja). Na planszy poruszamy bloczkami, które symbolizują oddziały wojskowe. Bloczki Ishidy są złote, bloczki Tokugawy czarne. Każdy bloczek danej strony przynależy do jednego z 4 klanów (w sumie mamy 8 klanów). Ponadto bardzo istotną rolę odgrywają w grze karty, spełniające kilka funkcji, daleko więcej niż to do czego przyzwyczaiły nas gry Columbii.

1. Grafika, wykonanie elementów, instrukcja

Pudełko do gry prezentuje się porządnie. Jest standardowych rozmiarów. Obrazek zamieszczony na pudełku, ukazujący samuraja na tle historycznego malowidła przedstawiającego tytułową bitwę, nie pozostawia wątpliwości, o czym jest gra. Może graficznie nie wygląda to powalająco, ale nie mam tu żadnych zastrzeżeń. Zagadkowy dla przeciętnego odbiorcy tytuł gry także dodaje jej powabu.

W pudełku znajdziemy grubą tekturową planszę. Pod względem jakościowym wykonanie bez zarzutu. To może być jedna z najtrwalszych plansz jakie posiadacie. Jej grafika również wypada dobrze, przede wszystkim klimatycznie. Jeszcze bardziej klimatyczne są karty i bloczki (w tym ostatnim przypadku bardziej naklejki na bloczki). Widać, że jest to gra o Japonii i jej historii, a całość grafiki nawiązuje do tamtejszej estetyki. Przede wszystkim strzałem w dziesiątkę było zamieszczenie na kartach i bloczkach symboli poszczególnych klanów japońskich, które walczyły w tej wojnie.

Jeśli chodzi o bloczki, przyznam, że bardzo lubię połączenie kolorów czarnego (bloczki Tokugawy) i złotego (bloczki Ishidy). Z początku żałowałem jedynie, że naklejki na bloczki Ishidy nie są złote, tak jak bloczki, tylko żółte, aczkolwiek przy pewnej okazji zostałem uświadomiony, że podniosłoby to znacznie koszty druku, ponadto wieczorem, gdy nie gramy przy dobrym oświetleniu, bloczki z żółtym tłem są bardziej widoczne.

Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



SEKIGAHARA THE UNIFICATION OF JAPAN

The battle of Sekigahara, fought in 1600 at a cross-roads in Japan, unified that nation under the Tokugawa family for more than 250 years.

Sekigahara allows you to re-contest that war as Ishida Mitsunari, defender of a child heir, or Tokugawa Ieyasu, Japan's most powerful *daimyo* (feudal lord).

The campaign lasted only 7-weeks, during which each side improvised an army and a strategy with what forces their allies could provide. Each leader harbored deep doubts as to the loyalty of his units, and for good reason. Several *daimyo* refused to fight; some even turned sides in the midst of battle.

To conquer Japan you must do more than field an army – you must be sure it will follow you into combat. Cultivate the loyalty of your allies and deploy them only when you are confident of their allegiance. Win a battle by gaining a defection from the ranks of your opponent.

Sekigahara is replete with unusual mechanisms:

- No dice are used.
- Cards represent loyalty and motivation. Without a matching card, an army will not enter battle.
- Allegiance is represented by hand size, which fluctuates each turn.
- Battles are a series of deployments, from hidden unit stacks, based on hidden loyalty factors. Loyalty Challenge cards create potential defection events.



GAME BLOCKS		GAME CONTENTS	
		♦ Mounted Map	♦ 110 Card deck
		♦ 119 Wooden pieces	♦ Rulebook
		♦ 1 and 1/2 Sticker sheets	♦ Two Player Aid Cards
GAME METER		GAME SCALE	
COMPLEXITY	SOLITAIRE SUITABILITY	BLOCK: Roughly 5000 soldiers	TIME: 2 turns per week
9 8 7 6 5 4 3 2 1	9 8 7 6 5 4 3 2 1	PLAYERS: 2	
HIGH MEDIUM LOW	HIGH MEDIUM LOW	GMT Games LLC ©2011 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232, USA Sekigahara™ Questions? Call (800) 523-6111 www.gmtgames.com Printed in USA	
		Game Designer: Matthew Calkins Art Director: Rodger B. MacGowan Map and Block Art: Mark Mahaffey Rules Layout: Neil Randall Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Gene Billingsley, Andy Lewis, & Mark Simonitch Package & Logo Design: Rodger B. MacGowan, ©2011	

Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

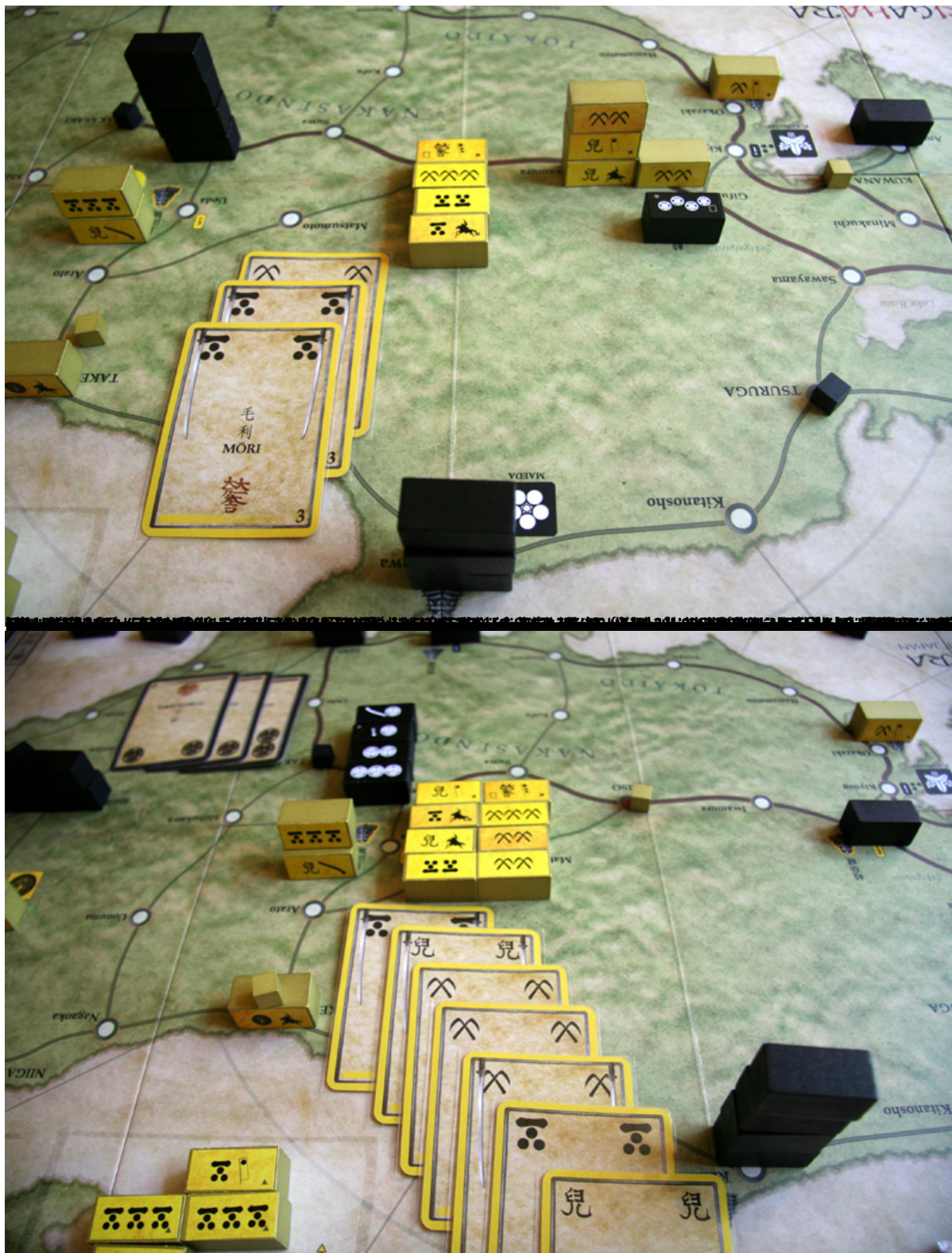
czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



Sekigahara: The Unification of Japan (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

czwartek, 23 sierpnia 2012 19:38 - Poprawiony piątek, 24 sierpnia 2012 13:40



Dyktando graze na FORUM STRATEGIE