



Przebywający od dłuższego czasu w Mysiej Wieży Popiel – władca plemienia Goplan, już długo dławił się stagnacją i marazmem panującymi na jego dworze. Pozbawieni zajęć podkomendni zaczęli gnuśnieć, coraz trudniej było utrzymać dyscyplinę wśród wojów nudzących się w koszarach. Uciskany lud już nie miał z czego płacić danin. Ich poborcy, jeśli w ogóle udało im się uniknąć linczu ze strony zdesperowanych mieszkańców nadgoplańskich wsi, wracali do Kruszwicy z pustymi rękami. Tak dalej być nie mogło! Popiel musiał znaleźć niezwłocznie nowe łowiska, nowe tereny, na których mógłby prowadzić swoją łupieżczą politykę, napychając kabzę płacidłem, a brzuch dziczyzną, którą tak lubił, a okolice Kruszwicy znane były, wszak, jedynie z doskonałej jakości ziarna... Pewnego razu, przechadzając się popołudniową porą po dachu słynnej wieży, zatroskany Popiel śledził zachodzące słońce. I nagle olśniło go! Jakby to samo słońce za sprawą swoich promieni przesłało wiadomość: „Pójdź za mną, podążaj na zachód! Tam znajdziesz bogactwa, sławę, autorytet i władzę – WŁADZĘ! Zdobądź wzgórze Lecha, zdobądź Gniezno, a nikt nie waży się sprzeciwić Twojej woli!” Popiel już wiedział co należy robić.

...Odprawiwszy na południe ostatnią dostawę bursztynu Kalisław zauważył, że stan jego majątku znacznie przewyższył założone plany. Fakt ten ucieszył go nad wyraz, ale i zaniepokoił nieco... Roztropny Kalisław wiedział, że zbyt duże bogactwo może spowodować nieszczęście na niego i wierne mu plemię Glapian. Zdawał sobie sprawę, że jego majątek od dawna kłutł w oczy sąsiadów. Wiedział, że beczynn timer czekając na nieuchronny atak postawi się w roli utuczonego wieprza usiłującego uciec przed sforą wygłodniałych psów. Musiał działać. Musiał zdobyć mir i pozycję, która nie pozwoli innym na zwrócenie się przeciwko ich... Królowi. Królowi? Tak, KRÓLOWI! Słowo to zakotwiczyło na dobre w jaźni Kalisława, nasączając pychą najbardziej skryte zakamarki jego próżnej duszy. Brzmiało coraz głośniej, szczególnie wtedy, gdy pochylony nad mapami planował strategię zdobycia najważniejszych grodów Wielkopolski – Poznania, Ostrowa Lednickiego i Gniezna.

...Troski malującej się na twarzy Siemowita nie dawało się ukryć. Wyraźne zmarszczki na czole władcy plemienia Polan zdradzały niepokój, ale i determinację. Książę widział, że spokojne czasy dobiegają końca. Działania Popiela nie pozostawiały wątpliwości co do jego zamiarów. Tylko czekać było aż swarliwy i zachłanny książę rzuci się na Gniezno – jego apetyt na władzę i bogactwo popychały go często do podobnych aktów agresji. Postępowanie Kalisława dawało więcej do myślenia... Czyżby ten doskonały kupiec i handlarz też miał zamiary względem najważniejszych ośrodków kultu? Czegoż mu brakowało? Nie było czasu się nad tym rozwodzić... Siemowit wiedział, że musi działać i że jest gotów do objęcia władzy. Był dobrze przygotowany, waleczny, wykształcony w polityce i, przede wszystkim, był dziedzicem najsilniejszych ziem w okolicy, potomkiem książąt Polan! Wiedział, że to jemu należy się władza. Ta pewność towarzyszyła każdemu jego działaniu podczas przygotowań do największej znanej mu kampanii wojennej.

...Osada łodzi Wikingów – drakkaru – wylądowała na grząskim gruncie bagiennych ostępów okolic Santoka. Książę najeźdźców – Dagobert, wzięwszy głęboki oddech nadwarciańskiego powietrza, poczuł zapach zbliżającego się rozlewu krwi, napawał się wonią zwycięstwa zmieszaną z odorem strachu wziętych do niewoli jeńców, był pewien wydarzeń, które miały nadejść. Znał to uczucie bardzo dobrze. Krzepiący niczym wdech soli trzeźwiących zapach natchnął go pewnością, że nie przypląnął tu na marne. Od razu nakazał budowę obozowiska. Lekkiego. Nie zamierzał mitrzyć tu zbyt dużo czasu, założył szybki marsz do Gniezna i spowolniony taborem z łupami powrót na północne – przyjazne ziemie. Nie wiedział, że przyjdzie mu spędzić tu dużo więcej czasu i przelać dużo więcej krwi...

Wszystko to mogło dziać się przed ponad tysiącem lat, w czasach kiedy historia miesza się z

legendą, na ziemiach dzisiejszej Wielkopolski i Kujaw – terenach, na których swój początek wzięło państwo polskie.

Właśnie taka, koncepcyjna oś fabularna zaintrygowała autorów: Krzysztofa Ignaszaka oraz Grzegorza Małeckiego – osoby wykształcone na kierunkach historycznych. Jako pasjonaci tej dziedziny wiedzy oraz fani gier planszowych nie mogli przejść do porządku dziennego nad faktem, że jak dotąd nie stworzono żadnej gry planszowej poruszającej tematykę wczesnośredniowiecznych procesów państwowotwórczych na ziemiach polskich. Do pracy nad projektem zasiedli mając w zanadrzu doświadczenie w temacie planszówek, krytyczne spojrzenie dojrzałych graczy, wiedzę zdobytą na studiach, popartą badaniami autorytetów, oraz polot młodych twórców. Efektem ich zaangażowania jest gra planszowa „Piastowie. Narodziny Orła”.

„Piastowie. Narodziny Orła” są strategiczno-historyczną grą, która dostarczając rozrywki na bardzo wysokim poziomie, wprowadza graczy w realia wczesnego średniowiecza. Autorzy zadbali o to by każdy, najmniejszy nawet, szczegół wciągał uczestników rozgrywki w klimat słowiańskiej kultury materialno-duchowej. Jednym z zabiegów użytych w tym celu jest zastosowanie grafik opartych na zdjęciach replik faktycznych znalezisk archeologicznych. Nie pozostawiono tu miejsca na domysły, czy uproszczenia. Hełmy widniejące na zdjęciach zdobiących instrukcję, pancerze, broń, czy inne elementy wyposażenia przedstawionych postaci mają uzasadnienie historyczne. Nie znajdziecie tu woja słowiańskiego uzbrojonego w pancerz płytowy ani Wikinga w rogatym hełmie. Posągi Świętowita stanowiące tło na torze autorytetu, umieszczonego na planszy, są zdjęciami replik znalezisk archeologicznych pochodzących z ziem, na których czczono słowiańskich bogów. Skrupulatność autorów pod kątem autentyczności historycznej komponentów gry przejawia się też w tym, że wszystkie miejscowości zaznaczone na mapie są niegdysiejszymi ośrodkami grodowymi. Dodatkowymi elementami wzmagającymi klimat epoki są opisy zdarzeń umieszczone na Kartach Zdarzeń. Widać tutaj dbałość autorów o to, by język i nazewnictwo nawiązywały do wczesnośredniowiecznych realiów. Na łamach wspomnianych kart przedstawiają więc graczom imiona różnych słowiańskich bogów, opisują najważniejsze święta pogańskie, wskazują jakie plemiona lub państwa sąsiadowały z przedstawicielami kluczowych plemion słowiańskich zamieszkujących ziemie dzisiejszej Wielkopolski i Kujaw. Przedstawiają także sposoby prowadzenia handlu barterowego, tak bardzo charakterystycznego dla okresu wczesnego średniowiecza.

W tym zachwycie nad historycznością gry „Piastowie. Narodziny Orła” nie można zapominać o tym, że gra planszowa powinna przede wszystkim sprawiać przyjemność i dawać możliwości rozegrania emocjonującej partii. Gra planszowa „Piastowie. Narodziny Orła” została stworzona przez graczy dla graczy, dlatego dochowano wszelkich starań, by produkt ten spełniał wspomniane wyżej założenia. Żeby urozmaicić fabułę, twórcy pozwolili sobie np. nadać książętom wymyślone imiona, czy zaznaczyć w fabule istnienie Mysiej Wieży, która, oczywiście nie istniała w czasach współczesnych poruszonym wydarzeniom. Nie ulega jednak wątpliwości, że autorzy bardzo umiejętnie łącząc wątki historyczno-edukacyjne zdołali utrzymać wysoką grywalność.

Dynamika rozwoju danego plemienia zależy od siły rozkazów jego księcia. Wszyscy gracze

zabiegają o to, by mieć jak najsilniejsze rozkazy. Żeby móc zagrywać najsilniejsze rozkazy należy wylicytować Karty Rozkazów z talii o najniższym numerze. Gracze licytują się między sobą ofiarując kapłanom zasoby. To jest łapówka, która ma zapewnić wstawiennictwo za zwycięskim księciem tej opiniotwórczej i autorytatywnej kasty politycznej oraz wyblagać przychylność bogów. „Piastowie. Narodziny Orła” są grą turową. Nie jest to jednak zwyczajna turówka, w której niekiedy gracze muszą czekać pół godziny, zanim nadejdzie ich ruch. Autorzy zastosowali tu rozwiązanie podziału etapu na drobniejsze kolejki, dzięki czemu rozgrywka przebiega niezwykle dynamicznie. Każdy z graczy ma do zagrania dwie Karty Rozkazów na etap. Każdą z Kart Rozkazów można rozegrać na 4 sposoby. Gracz zagrywający swoją Kartę Rozkazu może wydać tylko po dwa rozkazy z karty na etap. Jednakże, po wydaniu jednego z rozkazów przychodzi kolej następnego gracza. Dopiero po realizacji pierwszych rozkazów wszystkich graczy przychodzi czas na wydawanie kolejnych rozkazów z pierwszej Karty Rozkazów. Potem, w podobny sposób, zagrywa się drugą Kartę Rozkazów. Dzięki takiemu ujęciu kolejki, gracze szybko realizują swoje ruchy, które wpływają na dynamiczną zmianę układu sił na planszy. Każdy musi czujnie obserwować grę, bowiem w przeciągu jednego czy dwóch etapów lider może znaleźć się na szarym końcu stawki, a najsłabszy gracz może objąć przewagę w partii.

Dodatkowo grę urozmaicają nieprzewidywalne zdarzenia zagrywane przez graczy przy pomocy Kart Zdarzeń. Są to różne wypadki losowe, które mogą np. przynieść bogactwo, sprowadzić niespodziewanych sojuszników do walki, zrujnować morale wojów i tym samym doprowadzić do klęski nawet silną armię. Karty Zdarzeń zagrywać można w trakcie walki, podczas wykonywania ruchu, bądź swojego, bądź przez przeciwnika, czy w innych, niestandardowych momentach, wpływając znacznie na przebieg rozgrywki. Dzięki tak szerokim możliwościom zagrywania kart istnieje niezliczona ilość sposobów modulowania przebiegu rozgrywki.

Kolejnym elementem, który został bardzo rzetelnie opracowany przez autorów, jest ekonomia. Gospodarka wczesnośredniowieczna była raczej uboga i nieskomplikowana, dlatego tym większe wrażenie robi ujęcie tego tematu przez twórców gry. Istnieją trzy rodzaje zasobów: plony, zwierzęta hodowlane i dary lasu. Każda lokacja daje możliwość wytwarzania produktów z jednej, wybranej, dziedziny. Gracze mogą gromadzić takie produkty, które występowały na ziemiach przez nich władanych. Jeśli gracze nie sprzedają swoich zasobów wskutek braku podaży i wzrostu popytu, cena na dane zasoby rośnie z etapu na etap. Jeśli jednak któryś z graczy zdecyduje się sprzedać swoje zapasy, następuje wzrost podaży, a to pociąga za sobą ostateczny spadek cen na dany produkt. Jeśli więc inny gracz gromadził dane zasoby, żeby z dnia na dzień zostać bogaczem, może obejść się jedynie marzeniami o skarbach wypełnionych chrumkaniem hodowanej trzody chlewnej, czy zapachem gromadzonej, zatęchłej już, szczeciny upolowanych dzików... Pomysłowe ujęcie ekonomii w grze „Piastowie. Narodziny Orła” daje graczom możliwość prowadzenia rywalizacji i na tym polu. Poza wojną militarną można prowadzić zmagania gospodarcze, które w efekcie, także oddziałują na potencjał bojowy drużyny gracza.

Jeżeli zaś chodzi o wykorzystanie wspomnianego wyżej potencjału bojowego, to gra nie pozostawia nic do życzenia. Bitwy rozgrywają się na zasadzie podliczenia i porównania statystyk poszczególnych jednostek wojskowych. Współczynniki te można zmieniać przy użyciu Kart Zdarzeń, decyzji podejmowanych na polach bitew (np. czy przyjąć przeciwnika w

otwartym polu, czy odpierać szturm zza palisady). Dodatkowo, na wynik bitwy ma wpływ charakter poszczególnych plemion oraz autorytet księcia. Przy rozstrzyganiu starcia liczy się straty i zdejmuje z planszy żetony symbolizujące pokonane jednostki. Ciekawe jest to, że wbrew pozorom, w pojedynczych potyczkach, trup nie ściele się gęsto, dlatego też po kilku przegrupowaniach sił może dochodzić do naprawdę dużych – rozbudowanych bitew, budzących równie duże emocje.

Celem graczy jest zdobycie jak największego autorytetu książęcego. Każdy z książąt walczy o to, by zyskać taki posłuch wśród rywali, żeby ci nie ważyli się podnieść na niego ręki. Autorytet traci się i zdobywa na rozmaite sposoby, między innymi poprzez: zwycięstwo w bitwie z udziałem księcia, budowę grodu książęcego, złożenie szczególnie hojnych ofiar bogom podczas obrzędu, czy wydanie pochwyconych w niewolę misjonarzy chrześcijańskich pogańskim kapłanom. Dodatkowo, autorytet wzrasta, gdy zdobędzie się jeden z grodów głównych, w których istniały wczesnośredniowieczne ośrodki kultu: Poznań, Ostrów Lednicki albo Gniezno. Punkty autorytetu mają znaczny wpływ na rozgrywkę. Dodatni bądź ujemny stan punktów autorytetu wymiennie wpływa na możliwości w licytacji siły rozkazów, wynik bitwy, czy ostatecznie zwycięstwo w całej partii.

Piastowie. Narodziny Orła – prezentacja gry

Wpisany przez Jakub Piotrowski

środa, 07 grudnia 2011 20:10 - Poprawiony piątek, 09 grudnia 2011 11:30

