

„Bzura 1939” została wydana przez Dragona około 1990 roku, zatem mogę zaryzykować stwierdzenie, że to pierwsza gra strategiczna o kampanii wrześniowej, nie tylko w Polsce, ale może i na świecie. Jej autorem jest Michał Rakowski. Dodajmy natomiast, że późniejsze wersje gry (trochę różniące się od pierwowzoru i będące odrębnymi od niego produktami), które ukazywały się za czasów „Dragona Hobby” i potem, nie są już autorstwa p. Rakowskiego. Prezentuję tutaj pierwsze wydanie gry. Późniejsze pojawiały się w czasopiśmie „Dragon Hobby”, a najnowsza odsłona została wydana przez Taktykę i Strategię.

Ilustracja na okładce to dość dramatyczna eksplozja armaty i uciekająca polska kawaleria, do tego bardzo ciekawie zrobiony tytuł. Nic dodać, nic ująć, jedynie niemieckie czołgi w tle trochę trudne do rozpoznania i zalatujące Tygrysami, ale ciężko dokładnie powiedzieć. Nie jest to jednak istotne.

Mapa ma dość nietypowy rozmiar, gdyż skurczono ją do 67 na 50 cm. To dobry manewr, pozwala rozegrać wszystko na nawet niezbyt pokaźnym stole. Jej wygląd nie budzi zastrzeżeń, jest czytelna i ładna. Jedyne do czego można się przyczepić, to niezbyt wyraźna różnica między dużymi i małymi miastami... mogłyby mieć zupełnie inne odcienie, a także rzeki „zwykłe” są w dwóch kształtach (z czarnym konturem oraz bez niego), co może mylić.



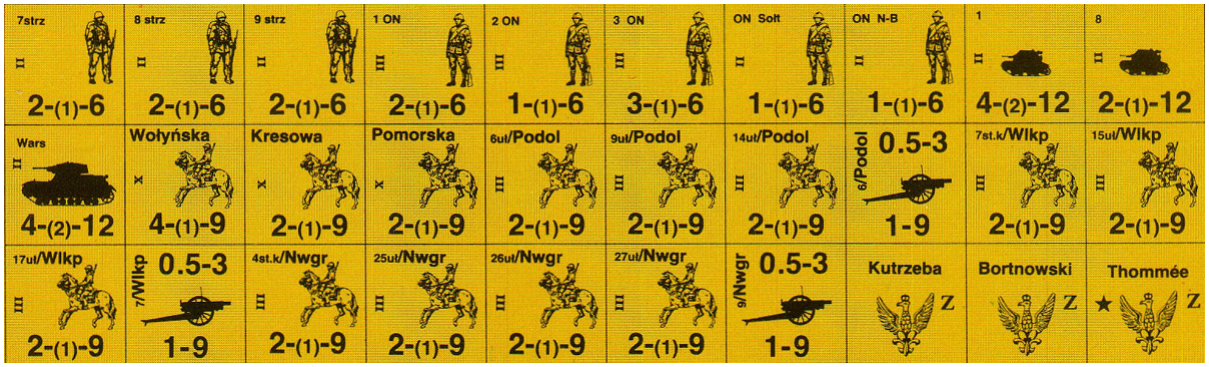
Okładka na pudełku gry

Zgodnie z duchem Dragona, pola planszy mają swoje współrzędne pionowe (A) i ukośne (B), a nie, jak stosuje się dziś, numery. Zastosowane w grze rozwiązanie okazuje się mniej wygodne i sprzyja pomyłkom... nie mówiąc już o tym, że rozłożenie żetonów zajmuje mnóstwo czasu i jest wyjątkowo żmudne. Bardzo wiele osób rezygnuje z grania w takie gry, gdyż etap przygotowawczy jest zbyt nużący. I nie jest to znak współczesnych czasów... takie relacje i skargi słyszałem już w czasach, gdy Dragon był nowością.

Oprócz okładki, mamy też jeden obrazek w instrukcji (plus mapę sytuacyjną bitwy). Jest to grafika przedstawiająca szturm polskiej piechoty na niemiecką pozycję. Ilustrację mogę uznać za bardzo udaną, chętnie powiesiłbym sobie taką na ścianie. Mimika twarzy postaci, szczegóły mundurów i broni, a także wysoka dynamika są po prostu świetne!

Ilustracje na żetonach to dragonowski standard, nie mamy ich jednak dużo. Zaledwie 13 sylwetek jednostek, sztabów i wojsk zmotoryzowanych. Szkoda, że numeracja oddziałów jest zrobiona taką małą czcionką.

Jednak żetony są mniejsze niż standardowe. Niestety, im mniejszy element, tym trudniej chwycić go w palce, a tym łatwiej przypadkowo przesunąć na planszy. W efekcie, o ile kładzenie i przesuwanie żetonów było w tych grach zawsze problemem, o tyle tutaj to już jest makabra.

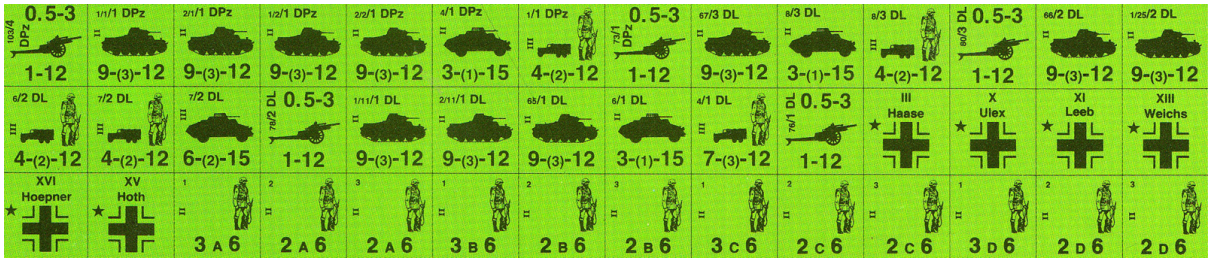


Przykładowe żetony – Polacy

Konieczność wycinania i sklejania żetonów, a także bardzo oszczędna szata graficzna nie powinny dziwić. W 1990 roku ciężko było uzyskać coś więcej. Nadaje to grze specyficznego klimatu, który owszem, jest bardzo ciekawy, ale obawiam się, że czytelny tylko dla tych graczy, którzy mieli styczność z Dragonem już wcześniej. Dla nieprzyzwyczajonych może okazać się po prostu siermiężny. Jeśli chodzi o grubość żetonów, gra (podobnie jak np. „Ardeny 1944”) została wydana najpierw bez pudełka (w folii), a następnie w pudełku. Otóż żetony z

pierwszego wydania są na cienkim, „wzmocnionym” papierze, z drugiego grubsze, na tekturce – podobne do tych z późniejszych gier Dragona (na zdjęciach dołączonych do recenzji są żetony z pierwszego, najwcześniejszego wydania – tego bez pudełka).

Przejdźmy do instrukcji, a dokładniej zasad w niej spisanych. Kiedyś na imprezie planszówkowej usłyszałem stwierdzenie, że polskie gry to chyba piszą prawnicy, bo nie da się zrozumieć fachowego języka instrukcji. Niestety, ale coś w tym jest... „Bzura 1939”, jak wszystkie inne gry tego typu, ma instrukcję kiepsko napisaną. Język jest zdecydowanie fachowy i sztywny, co nie pomaga w zrozumieniu. Mała czcionka, liczne podpunkty i mała ilość schematycznych ilustracji nie pomaga... jedno co dobre, to jest całkiem sporo przykładów. Gdyby nie one, zrozumienie zasad walki byłoby jeszcze bardziej karkołomne.



Przykładowe żetony – Niemcy

„Bzura 1939” jest, jak już wspominałem, bardzo wczesną pozycją, więc nie można jej przydzielić do żadnego z systemów. Jednostki są dwustronne, jednak posiadają nie poziomy sprawności bojowej, a punkty siły, które tracą wraz z walką. Początkowo wystarczy przewrócić żeton na drugą stronę, gdzie ma siłę zredukowaną o jeden, ale potem trzeba albo zapisywać na osobnej kartce kondycję oddziału, albo kłaść na niej specjalny żeton z cyfrą odpowiadającą stanowi rzeczy. Rozwiązanie nieco skomplikowane, ale w efekcie wygodne. I tak w większości przypadków jednostki albo traciły ten jeden punkt, albo po prostu ginęły, więc nie trzeba było nic kłaść.

Walka sama w sobie też jest inna, z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, jest tutaj unikalny system obliczania strat dla obu stron, a nie tylko dla przegranego, jak to funkcjonuje w innych grach. Niestety, w instrukcji jest to szalenie nieczytelnie opisane, więc bardzo długo myślałem o co w ogóle chodzi:
1) Otóż standardowo obliczamy siłę i modyfikatory dla obu stron, uzyskując stosunek.
2) Następnie siła obrońcy według osobnej tabeli mówi nam, jaka to kategoria „wagowa”, jak to żartobliwie nazywaliśmy. Załóżmy, że mamy stosunek 3:1, a obrońca ma siłę 14, co daje mu

trzecią kategorię „wagową”.
3) Rzucamy kostką, wypada 5. Patrzymy na tabelkę dla stosunku 3:1, „pięć” to B1. W kolumnie z numerem kategorii „wagowej” widzimy straty atakującego (w tym wypadku 1), a w tabelce z kategoriami wynik B1 wskazuje nam, że przeciwnik oprócz wycofania o jedno pole uszczuplał o jeden punkt.
4) Ostatecznie obie strony straciły po punkcie, a obrońca musi jeszcze wycofać się o jedno pole.



Żetony pomocnicze

To dość skomplikowane, trochę za bardzo. Ostatecznie jednak większość walk rozgrywa się w małej skali, tj. z obrońcą o ile 1-6 (pierwsza kategoria), gdzie straty zawsze wynoszą 1, a atakujący niemalże zawsze jest czysty... więc szybciej idzie liczenie. Jednak można się łatwo pomylić. System ten nie jest zły, ale tabelki i wyjaśnienie mocno nieczytelne.

Kolejna, zasadnicza różnica w walce to rola artylerii. Tutaj każda jednostka dział ma swój „modyfikator”, który dodaje lub odejmuje (w zależności, czy wspiera obronę czy atak) od ostatecznego stosunku sił. To ciekawe i bardzo korzystne rozwiązanie, gdyż nareszcie użycie artylerii we wspieraniu ataku jest sensowne. Jest mniej sytuacji rodem np. z „Budapesztu 1945”, gdzie dodanie 3 punktów do siły atakującego w większości przypadków nic nie dawało, a artyleria służyła do obrony. Również samodzielny atak wydaje się dobrze rozwiązany, gdyż można zadać pewne straty wedle logiki: im większa jednostka – tym łatwiej trafić.

Walka jest efektowna i szybka. Ponieważ wprowadzono dużo wyników nakazujących ucieczkę, front dynamicznie się przesuwa, a wysokie straty u obu stron zapewniają przetasowanie jednostek biorących udział w starciu. Okrążanie oddziałów nie daje bonusów z racji flankowania, ale zapewnia dodatkowe obrażenia u okrążonego (nie ma gdzie się wycofać).

Nieco inaczej wygląda podział etapu. Oprócz standardowych faz ruchu, walki, zaopatrzenia, po atakach przeciwnika jest faza kontrataku. Obrońca może wykonać wszelkie możliwe ataki jednostkami, które znajdują się w strefie kontroli wroga. To bardzo ciekawe, gdyż nieprzyjaciel musi się liczyć z bardzo szybką kontrą, jeśli na jakimś odcinku frontu nie da rady się przebić... bo jednostki wykonujące pościg są odporne na kontratak.

Ku mojemu wielkiemu zadowoleniu, w „Bzurze 1939” nie ma obowiązku ataku wszystkich jednostek znajdujących się w strefie kontroli oddziału, natomiast w przypadku, gdy jednostka zdecyduje się na atak, muszą zostać zaatakowane wszystkie jednostki znajdujące się w strefie kontroli atakującego oddziału. Szkoda, że tego rozwiązania nie zastosowano później w innych grach drugowojennych wydawnictw Dragon, Mirage i TiS (przetrwało jedynie w późniejszym systemie W-39).



Plansza z rozstawieniem początkowym oddziałów

W zasadach ruchu warto skomentować rozwiązania dotyczące poruszania we wrogiej strefie kontroli. Co gra to inny pomysł na rozwiązanie tej kwestii. W „Bzurze 1939” wejście we wrogą

strefę kontroli kosztuje 1 punkt ruchu, podobnie wyjście także kosztuje 1 punkt ruchu. Ten pierwszy koszt można wytłumaczyć koniecznością ostrożnego zbliżania się do wroga... ale wtedy odpada możliwość szturmu na pozycje, charakterystycznego dla jednostek kawalerii i jednostek pancernych. Brak tego jednego punktu jest często gęsto doskwierający. Jeśli już upieramy się przy konieczności ostrożnego podchodzenia, wprowadziłbym zasadę, że można podejść do wroga za darmo, otrzymując podczas ataku modyfikator -1 (za to, że nie mamy czasu dobrze rozwinąć szyku itd.).

W grze występuje unikalna możliwość podziału jednostek na pododdziały. Każdy pułk i batalion można zamienić na trzy żetony, których łączna siła odpowiada sile większej jednostki. Następnie te pododdziały mogą operować niezależnie, czyli np. dokonywać okrążenia. Bardzo ciekawa opcja, dająca spore możliwości taktyczne. Niestety, podczas samej rozgrywki rzadko z tego korzystaliśmy, gdyż potrzebna nam była pełna siła oddziałów, a żetonów i tak za bardzo nie brakowało. Ma to natomiast sens w przypadku czołgów, gdyż ich duża pula punktów ruchu pozwala okrążyć przeciwnika i w ten sposób odciąć drogę ucieczki.

Czołgi niemieckie mają też taką dodatkową umiejętność, że kosztem 3 punktów ruchu mogą rozjeżdżać polskie oddziały piechoty i kawalerii. Nazywa się to „rajdem pancernym” i wymaga w oddziale minimum 2/3 siły w postaci czołgów, a także stosunku 10:1 sił pomiędzy atakującym a obrońcą. To bardzo dobry przepis. Zapewne każdy kiedyś narzekał, że jego armię pancerną zatrzymuje jakaś grupka cieniasów na moście, gdyż reguły gry nakazują normalną walkę. Ponadto czasami wynikiem takiej walki było jedynie wycofanie się wroga... co znowu opóźniało marsz.

Lotnictwo (nie reprezentowane przez żetony) posiadają tylko Niemcy. Działa jak artyleria, tj. każdy punkt lotnictwa można przydzielić do jednostek jako modyfikator. Ilość punktów w danej chwili jest warunkowana przez pogodę i etap scenariusza. Jeśli Niemcy mają więcej niż trzy punkty, to wtedy szybkość wszystkich polskich oddziałów spada o 1/3. To niezbyt sprawiedliwe, gdyż te samoloty mogą równocześnie nękać kolumny wojsk i atakować na zupełnie innej części mapy. Lepsze rozwiązanie zastosowano w „Smoleńsku 1941” czy w „Budapeszcie 1945”, gdzie do spowalniania kolumn trzeba przydzielić żeton... gdyż tak właśnie wyglądało zadanie takich eskadr. Wymagało to sporo paliwa, którego nie starczało już na osobne cele.


Lubień Kujawski
Gostynin
J. Zdworskie
Wisła
Gąbin
Przedecz
Kłodawa
Kutno
Żychlin
Krośniewice
Ochnia
Studzina
Dąbie
Bzura
Ner
Łęczyca
Uniejów
Ozorków
Głowno
Poddębice
Stryków
Zgierz
Aleksandrów
2
4
6
8
10
12
14
16
18
20
22
24
26


wzgórze
bagno
jezioro
duża rzeka
rzeka
mała rzek
14
16
18
20
24
26
28
30
0.5-3
1-6
4-(3)-6
Dobrzyń
Skrwa
Płock
Bodzanów
J. Łucieńskie
J. Białe
J. Zdworskie
Wisła
3-(1)-6
2-(1)-6
5-(3)-6
Gostynin
Bołtuć
Wyszogród


2 E 6
3 E 6
3 D 6
2 D 6
2 D 6
1.5-3
1-6
102/24
7-(3)-6
Skierniewka
Głowno
85/10
7-(3)-6
20/10
7-(3)-6
41/10
7-(3)-6
2/2
146/44
3-(1)-6
10
2-(1)-6
Wotynska
4-(1)-9
28
5-(1)-6
Thommée
Kresowa
2-(1)-9
Rawka
82/30
4-(3)-6
XIII
Weichs
95/17
7-(3)-6
21/17
7-(3)-6
1.5-3
1-6
56/17
7-(3)-6
1/23
9-(3)-12
24
26
28
30
32