

W 1999 r. w „Dragonie Hobby" nr (6) 2/99 ukazała się gra autorstwa Leszka Kozłowskiego pt. „Bałkany 1912". Jej zasady bazują na grze „Tannenberg 1914" wydawnictwa Dragon i stanowi ona pod tym względem rozszerzenie tej ostatniej. Co do tytułu, na okładce magazynu mamy tytuł „Bałkany 1912", sam artykuł nosi tytuł „I wojna bałkańska 1912", natomiast w tekście

artykułu, na początku omawiania zmian w przepisach, autor stwierdza, że gra nosi tytuł „Wojna bałkańska – Tracja Wschodnia". Z przyzwyczajenia i ze względów praktycznych pozostanę przy pierwszym określeniu. Jest ono dobre pod tym względem, że jest krótkie i zawiera rok konfliktu, co łatwo i jednoznacznie go lokalizuje.

Gra nawiązuje do walk wybijających się na niepodległość państw bałkańskich z Turcją, której potęga w początkach XX wieku była już na tyle zmurszała, że nie stanowiła dla jej bałkańskich sąsiadów: Grecji, Bułgarii, Serbii i Czarnogóry wystarczającej zapory. Państwa te w XIX i na początku XX wieku stopniowo uzyskiwały niepodległość, jednak bardzo okrojone terytorialnie. Większość ich etnicznych obszarów stanowiła nadal terytorium Imperium Otomańskiego. W przeddzień Wielkiej Wojny, korzystając ze słabości wewnętrznej Turcji, postanowiły one oderwać od niej to, co im się w ich rozumieniu należało, i wyprzeć Turków z Europy. Z historii wiemy, że im się udało, z wyjątkiem owego wyparcia Turcji ze starego kontynentu. Gra Leszka Kozłowskiego obejmuje część tego konfliktu toczącą się nieopodal Konstantynopola, na odcinku gdzie z Turkami walczyli Bułgarzy.



Przykładowe żetony

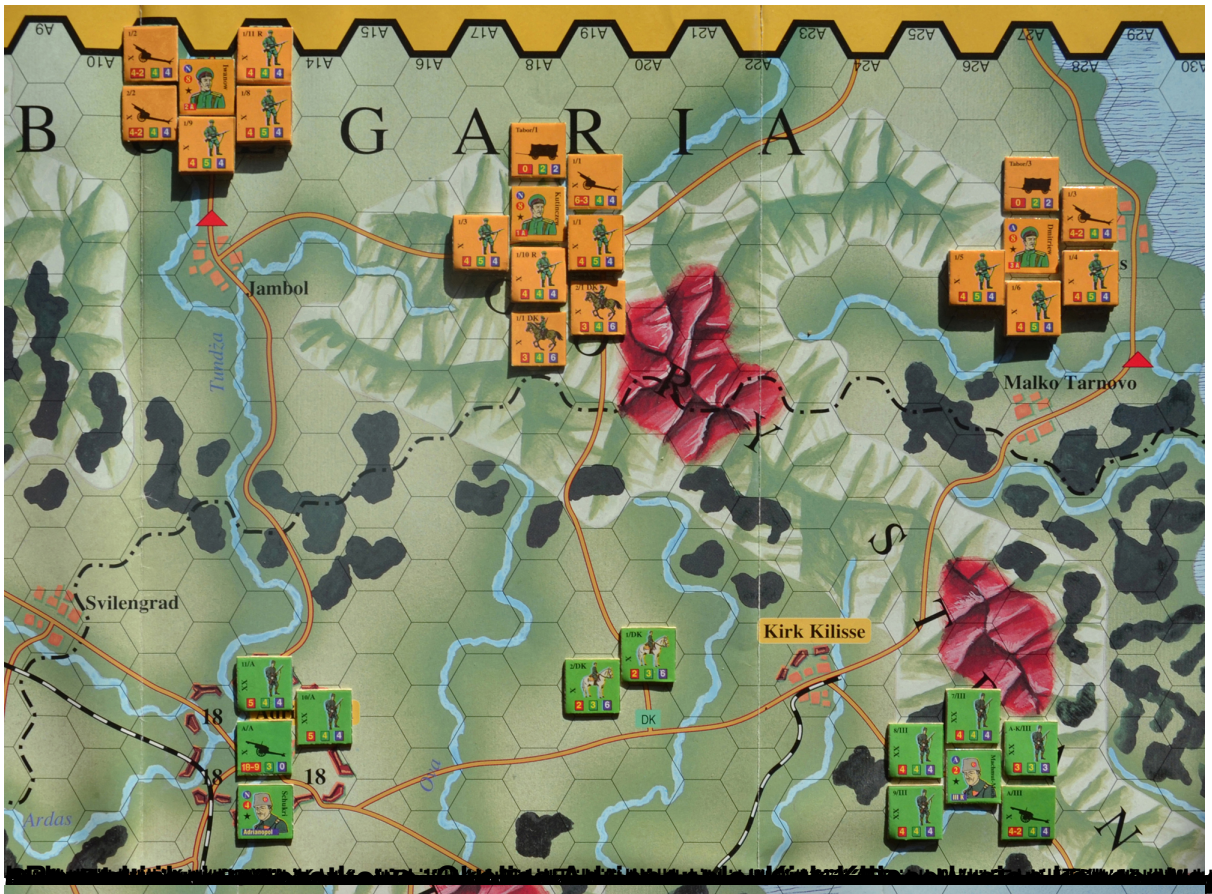
Od strony graficznej „Bałkany 1912” prezentują się bardzo dobrze. Heksowa plansza jest ładna i czytelna. Do gry dołączony został artykuł historyczny obrazujący przebieg działań wojennych na tym obszarze, co ułatwia zrozumienie istoty konfliktu i wprowadza w klimat tamtych wydarzeń. Zamieszczone w artykule mapy znakomicie uzupełniają tekst i sprawiają, że nawet dla laików wszystko powinno być zrozumiałe i łatwe do opanowania. Teraz parę słów o żetonach, które są jednymi z ładniejszych jakie spotkałem wśród żetonów do gier. Moim faworytem są zwłaszcza żetony tureckiej kawalerii na białych koniach. Ocena grafiki, a zwłaszcza żetonów, wypada więc wysoko. Zwykle mniejszą wagę przywiązuję do tych elementów w recenzjach gier, ale w tym przypadku zrobiłem wyjątek, ponieważ moim zdaniem „Bałkany 1912” się pod tym względem wybijają. I mimo, że był to rok 1999, warto zwrócić uwagę, że graficy i drukarze nie mieli problemu z naniesieniem na żetony kolorowych ikonek, jak to niejednokrotnie nadal bywa w przypadku niektórych polskich wydawców istniejących już długo na rynku, a więc zdawałoby się osób, które powinny mieć w tych sprawach duże doświadczenie. Z praktycznych rozwiązań warto jeszcze wspomnieć o naniesieniu na mapę danych ułatwiających początkowe rozmieszczenie oddziałów. Bardzo usprawnia to rozstawianie.



Rozstawienie początkowe. Po prawej stronie na torze etapów widoczne tureckie

uzupełnienia.

Zasady gry to zasady „Tannenbergu 1914”, nie będę więc o nich wiele pisał – odsyłam w tym miejscu do recenzji gry „Tannenberg 1914”. Zmiany, jakie się pojawiły, dotyczą jedynie specyfiki tego konkretnego konfliktu. Główną zmianą jest wprowadzenie jednoszczeblowego dowodzenia u Bułgarów, którzy mają trzy armie i w związku z tym wprowadzenie w tym przypadku dowodzenia dwuszczeblowego sprawiłoby, że mieliby oni prawie wszędzie dowodzenie (ze względu na szczupłość planszy). Tak więc dowództwa armii u Bułgarów działają jak samodzielne dowództwa korpusów, mają między innymi współczynniki aktywności (A – aktywne, N – normalne, B – bierne). Takie rozwiązanie ułatwia oczywiście grę Bułgarom. Z innych zasad dołączonych do gry warto wspomnieć o możliwości przejmowania kolei tureckich przez Bułgarów po zdobyciu miasta Kirk Kilisse, nie ma tego rodzaju zasad w pierwotnym, oryginalnym „Tannenbergu 1914”. W przypadku inicjatywy, w scenariuszu historycznym, w pierwszym etapie posiadają ją Bułgarzy, zaś w hipotetycznym ustalana jest losowo. Ostatnia modyfikacja dotyczy stosów: Bułgarzy mogą tworzyć stosy złożone z maksymalnie 4 oddziałów, zaś Turcy z 4 – jeśli należą do tego samego korpusu, bądź z 3 – jeśli należą do różnych korpusów. Do scenariusza, dla ułatwienia, zostały dołączone tabele walki, odwrotu oraz charakterystyka terenu.





Dyskusja na FORUM STRATEGIE