



Zmierzch średniowiecza i narodziny czasów nowożytnych to okres, który jak wiele innych dziejowych przełomów znaczony był w historii serią wojen, będących symptomem ostrej rywalizacji europejskich potęg. Nie cieszył się on jak dotąd łaską autorów planszowych gier strategicznych (określenie „wojennych” byłoby tu bowiem nie do końca adekwatne, ze względu na to, że gra, o której mowa w recenzji, stricte wojenną nie jest). Oczywiście, u nas temat nie trafiał na podatny grunt z tego względu, że w XVI-wiecznych konfliktach religijnych Rzeczpospolita nie brała udziału. Jednocześnie jest to okres świetności państwa polskiego i

czasy dla nas w przeważającej mierze pokojowe. Tymczasem na zachodzie epoka reformacji obfitowała w konflikty, przy czym jednocześnie rozgrywały się one na kilku płaszczyznach, najczęściej ściśle się ze sobą powiązanych. Podziały religijne niejednokrotnie szły w parze z politycznymi oraz z różnicami ekonomicznymi zachodzącymi między poszczególnymi krajami. Nikt, w tym zapewne sam Marcin Luter, rozpętując w 1517 r. tą burzę, nie przypuszczał, że tak to się potoczy. Autorzy wydanego w 2006 r. przez wydawnictwo GMT Games „Here I Stand” postawili sobie za cel ukazanie tego okresu możliwie najbardziej kompleksowo, a zarazem stworzenie wieloosobowej gry, która byłaby jak najbardziej grywalna. Zobaczmy na ile im się to udało.

Grafika gry nie pozostawia wiele do życzenia. Obrazek na pudełku jest estetyczny, klarownie ukazując różne płaszczyzny, na których toczy się gra (polityczną, militarną, religijną). Pudełko (gruba tektura), plansza (w systemie point-to-point), żetony i karty wykonane są solidnie. Zwłaszcza grafika tych ostatnich bardzo przypadła mi do gustu i zasługuje moim zdaniem na wyróżnienie.

„Here I Stand” bazowo opracowano na 6 graczy, którzy kontrolują 6 potęg występujących w grze: Imperium Habsburgów, Francję, Anglię, Imperium Otomańskie, Papiestwo i Protestantów. Można też grać w mniejszym gronie. Przy grze na 5 osób jeden z graczy dowodzi Anglikami i Protestantami, przy grze na 4 graczy poza ww. Habsburg kontroluje także Papiestwo, zaś przy 3 graczach Francuz dodatkowo otrzymuje pieczę nad Ottomanami.

Rozgrywka dzieli się na etapy, które z kolei dzielą się na fazy. „Here I Stand” należy do tzw. card driven games, których istota zawiera się w połączeniu gry planszowej z karcianą w ten sposób, że za pomocą specjalnych kart, najczęściej symulujących różne zdarzenia historyczne, gracze kierują podległymi im stronami konfliktu. Karty w grze dzielą się na kilka rodzajów, np. jedne mamy obowiązek zagrać zaraz, gdy tylko je dostajemy, inne możemy wykorzystać w ten sposób, że zamiast opisanego na karcie zdarzenia historycznego używamy ich jako dostarczycieli punktów operacyjnych itd.

Fazy każdego etapu to kolejno fazy: 1) rozdawania kart, 2) dyplomacji, 3) faza wiosennego rozmieszczenia wojsk, 4) zagrywania kart, 5) zimowa, 6) Nowego Świata, 7) ustalania zwycięzcy. W powyższym zestawieniu dla lepszej orientacji pominąłem fazy specjalne, rozgrywane wyłącznie podczas pierwszego etapu.

Wstępna faza rozdawania kart ma charakter czysto pomocniczy. Najpierw dodaje się w niej

nowych debatowników, reformatorów i leaderów oraz nowe karty, następnie wykonuje się rzut na bogactwa Nowego Świata i na końcu, zgodnie z nazwą fazy, rozdaje graczom karty, które zagrywać będą w fazie czwartej.

Podczas fazy dyplomacji gracze mogą prowadzić ze sobą negocjacje, zawierać sojusze i wypowiadać sobie wojnę. Mogą też wymienić się jedną kartą bądź jeden z graczy może dać drugiemu jedną kartę. W obu przypadkach, zarówno zamiany jak i darowizny karty, jej wybór następuje losowo. Możliwość dogadywania się i wymiany kart daje szerokie pole do negocjacji. W celu zapewnienia poufności rozmów gracze mogą w tej fazie gry opuszczać pomieszczenie, w którym się ona toczy, i w ustronnym miejscu omawiać swoje plany polityczne. Do fazy dyplomacji przypisana została także ekskomunika oraz procedura wydobywania z niewoli własnych dowódców. Okup za wypuszczenie uwięzionego dowódcy wynosi 1 kartę, którą gracz pokonany musi dać zwycięzcy. Odpowiednie ułożenie sobie stosunków z sąsiadami może być kluczem do sukcesu, a z pewnością w wielu przypadkach odgrywać będzie istotną rolę. Są przy tym potęgi, które mniej muszą negocjować, bo ich rola w grze jest bardziej jednowymiarowa, a cele bardziej jednoznaczne. Do tych należą zwłaszcza Ottomanowie i Protestanci. Potęgi takie jak Habsburgowie czy Francja, zaangażowane na wielu frontach, siłą rzeczy zmuszone są szukać przynajmniej z niektórymi kompromisu.

Następna w kolejności jest faza wiosennego rozmieszczenia wojsk. Oddziały, które dotychczas znajdowały się na leżach zimowych, mogą być przemieszczone w pobliże granicy, by łatwiej było nimi wykonać atak. W powyższy sposób każdy z graczy może przemieścić ze stolicy jedno zgrupowanie jednostek o dowolnej liczebności na wybrane, kontrolowane przez siebie pole.

W kolejnej fazie gracze zagrywają wylosowane na ten etap karty (niektórzy mogą też posiadać karty przechowane z poprzednich etapów, których wcześniej nie zagrali; nie wszystkie potęgi mogą jednak w ten sposób zachowywać karty, potrzebna jest do tego specjalna zdolność). Jak pisałem wcześniej, karty można najczęściej zagrać na dwa sposoby: jako zdarzenia bądź wykorzystać punkty operacyjne danej karty do mobilizacji wojsk, wykonywania nimi ruchu bądź zajmowania nieopanowanych przez siebie obszarów etc. Osobnym rodzajem kart, mającym jednak w praktyce rzadziej zastosowanie, są karty reakcji. Można je zagrywać w określonych w instrukcji karty momentach, zwykle w czasie gdy jakieś akcje wykonuje przeciwnik, w odpowiedzi na nie.

Zasady ruchu determinuje w dużej mierze charakter planszy, która opracowana została w systemie point-to-point. Przemieszczamy się więc między znajdującymi się na niej punktami, stanowiącymi pola planszy, po łączących je liniach. Poruszenie się o 1 pole pochłania 1 punkt operacyjny, chyba że jest to przełęcz – wówczas koszt pokonania jej wzrasta do 2 punktów.

Pola występujące na planszy oczywiście nie są takie same. Dzielą się na ufortyfikowane i nieufortyfikowane, z kolei te pierwsze na twierdze i tzw. pola kluczowe, od strony militarnej także będące twierdzami. Kontrola pól kluczowych jest bardzo ważna o tyle, że dają one możliwość posiadania co etap większej liczby kart i otrzymuje się za nie punkty zwycięstwa. Opanowanie pewnej, wskazanej dla każdej z potęg liczby pól kluczowych powoduje automatyczne zwycięstwo w grze.

Drugą czynnością, na którą można przeznaczyć punkty operacyjne, jest tworzenie nowych wojsk: zmobilizowanie jednego oddziału najemników to koszt 1 punktu operacyjnego, zmobilizowanie jednego oddziału regularnego to koszt 2 punktów operacyjnych. Jak widać, najemnicy są „tańsi” do zmobilizowania, z tym że występuje szereg kart, których zagranie może spowodować, że ich stracimy, krótko mówiąc są mniej pewni. Poruszać możemy do 4 oddziałów, chyba że dysponujemy wodzem, który może ich poruszyć więcej – każdy z wodzów występujących w grze ma specjalny, odzwierciedlający te możliwości współczynnik.

Odpowiednikiem jednostek lądowych są na morzu floty, które możemy tworzyć kosztem 2 punktów operacyjnych za jedną jednostkę, a poruszać podobnie jak armie lądowe. Dodatkowo, Ottomanowie mogą tworzyć na Morzu Śródziemnym floty korsarzy. Przemieszczamy się po poszczególnych akwenach, wypłynięcie na nie wymaga jednak opuszczenia portu, co pochłania dodatkowy punkt operacyjny. W grze każda z potęg, z wyjątkiem Protestantów, może posiadać flotę, z tym że rozbudowa flot niektórych państw, np. Papiestwa, ograniczona jest liczbą posiadanych żetonów jednostek morskich.

Walka rozgrywana jest w wyjątkowo prosty sposób. Każdy z graczy rzuca tyłoma kostkami, ile ma oddziałów i każdy wynik 5 i 6 oznacza trafienie. Podczas szturmów na miasta obrońca rzuca tyłoma kostkami, ile ma oddziałów plus jeden, a atakujący liczbą kostek równą liczbie swoich oddziałów, podzielonej przez 2 (zaokrąglając w górę). W tym miejscu warto też wspomnieć, że poza szturmami gra przewiduje także regularne oblężenia.

Podobnie jak walki lądowe rozgrywane są starcia floty, z tym, że jednostki morskie są podwójne, tzn. jeden żeton reprezentuje dwie jednostki morskie (wyjątkiem są piraci muzułmańscy), zatem by zatopić jedną jednostkę potrzeba dwóch trafień. Trafienia nieparzyste zaokrąglane są w tym przypadku w ten sposób, że zwycięzca zaokrągla swoje trafienia w dół (na swoją korzyść), a pokonany w górę (na swoją niekorzyść). Przeprowadzenie ataku wymaga oczywiście wydania odpowiedniej liczby punktów operacyjnych.

Powyższa płaszczyzna, nazwijmy ją umownie „militarną”, dotyczy w zasadzie każdego z graczy. Drugą płaszczyzną, w której uczestniczą już w decydującej mierze jedynie dwie potęgi, jest konflikt religijny między rodzącym się protestantyzmem a broniącym swoich pozycji katolicyzmem, reprezentowanym w grze przez Papiestwo. Obie strony walczą o wpływy religijne w poszczególnych regionach i mogą starać się je konwertować na swoją wiarę. Protestanci mogą tłumaczyć Biblię na języki narodowe, zakończenie którego to procesu powoduje wzrost ich wpływów w poszczególnych krajach. Ponadto – i to chyba najbardziej emocjonujący element jeśli chodzi o te dwie potęgi – mogą one prowadzić debaty teologiczne. Każda ze stron (Papiestwo i Protestanci) dysponuje sztabem teologów, którzy mają różnego rodzaju zdolności. Wydawać by się mogło, że decyduje tu jedynie ślepy los, ale wbrew pozorom nie do końca tak jest, choć bez szczęścia w kościach nie da się osiągnąć dobrego rezultatu w tego rodzaju starciach. Przegrana w debacie powoduje zawsze automatyczną konwersję określonej liczby regionów na religię zwycięzcy, dodatkowo przy znacznej różnicy i małej „odporności” przegranego teologa może skończyć się dla niego spalaniem na stosie.

Po fazie zagrywania kart ma miejsce faza zimowa. Oddziały wracają na leża zimowe do własnych twierdz i do stolicy. Ważne jest posiadanie nieprzerwanej linii opanowanych pól, gdyż tylko to umożliwi bezpieczny odwrót. W przeciwnym razie grożą nam straty. Faza ta znakomicie uwzględnia element zaopatrzenia wojsk.

Po fazie zimowej przeprowadzana jest eksploracja i podbój Nowego Świata. Biorą w niej udział Habsburgowie, Francja i Anglia. Sukcesy na tym polu zaowocować mogą w Europie, dopomagając w ogólnym zwycięstwie. Gracze wysyłają ekspedycje w fazie zagrywania kart, a ustalają efekty wypraw w fazie Nowego Świata. Kolejno odkrywane są poszczególne rejony Ameryki i zakładane są tam kolonie. Następnie, co etap gracze sprawdzają co dzieje się w koloniach. Zdarzenia, jakie tam zachodzą, mogą dać nam dodatkowe karty bądź punkty zwycięstwa. Jednak jeśli mamy pecha, możemy też stracić daną kolonię. Niejednokrotnie ten element gry wywołuje u graczy duże emocje, z tego względu, że badając czy też kolonizując Amerykę rzucamy za to, którą jej część, odpowiednio, zbadaliśmy czy skolonizowaliśmy. Często trafia się, że poszczególne potęgi opanowują inne rejony Ameryki niż to miało miejsce historycznie, co zwykle wywołuje zabawne komentarze.

Po fazie Nowego Świata ma jeszcze miejsce faza ustalania zwycięzcy, która sprowadza się do sprawdzenia czy któryś z graczy nie osiągnął poziomu punktów zwycięstwa dających mu wygraną już w trakcie gry. Jeśli nie ma to miejsca, gracze rozpoczynają kolejny etap.

Zasady gry, choć nie takie krótkie, są w miarę proste i przystępne, co stanowi ich niewątpliwą zaletę. Dają się też wytłumaczyć w stosunkowo krótkim czasie, tak że po wytłumaczeniu osoby

zupełnie zielone są w stanie w tą grę zagrać.

Wśród innych zalet gry należy wspomnieć:

1) O doskonałym połączeniu kilku płaszczyzn rywalizacji potęg, w które gracze wcielają się podczas rozgrywki. Nie sprawia ono wrażenia sztucznego, jak to czasami w tego rodzaju grach bywa.

2) O dość udanym połączeniu i wyważeniu takich cech gry jak prostota, grywalność i historyczność.

3) O różnorodności celów graczy, co sprawia, że gra nie staje się monotonna. Daje to graczom wybór tego w jakim aspekcie gry będą uczestniczyli w największym stopniu, a w jakich aspektach w najmniejszym – zależnie od tego czy ktoś bardziej lubi np. płaszczyznę polityczno-militarną czy religijną bądź odkrycia, wybierając sobie określoną potęgę może skupić się na wybranym aspekcie gry, jednocześnie nie będąc zmuszonym do intensywnego uczestnictwa w innych aspektach, o ile za nimi nie przepada.

4) Różnorodność celów graczy sprawia też, że jednymi nacjami gra się łatwiej, innymi trudniej. Jeśli mamy więc przy stole graczy „zielonych”, łatwiej jest zapewnić im ciekawą rozgrywkę bez wprowadzania do gry sztucznych modyfikacji. Wystarczy po prostu dać im kontrolę nad potęgą, którą kierowanie nie wymaga aż tak wielkiego wysiłku. Szczególnie dobrze nadają się do tego Ottomanowie. Równie dobrą potęgą na początek są Protestanci, z uwagi m.in. na dość jednoznacznie zakreślone cele i w zasadzie brak uczestnictwa w płaszczyźnie militarnej w początkowej fazie rozgrywki

5) Gra ma niewątpliwie znakomity klimat. Moim faworytem są tutaj wspomniane już wcześniej debaty teologiczne.

6) Rozwinięty element negocjacyjny, zwłaszcza możliwość wymiany kart bądź darowania innemu graczowi karty w zamian za jakieś zagranie czy zawiązanie sojuszu, nadaje grze walorów towarzyskich, pod tym względem niewiele jest gier o tematyce historycznej, które są

jej w stanie dorównać. Element negocjacyjny mógł się rozwinąć dzięki daleko posuniętej równorzędności stron, tzn. nie jest tak jak np. w bardzo podobnej do niej grze „The Napoleonic Wars”, że jest jeden gracz, który z uwagi na jego możliwości przeważa nad pozostałymi i przeciwko któremu pozostali całą grę muszą jednoczyć siły, by powalić go na łopatki, a dopiero w drugiej kolejności troszczą się o indywidualne zwycięstwo.

Gra ma również wady, do których zaliczyłbym:

1) Pewne grupy zagrań wydają się mimo wszystko powtarzalne. Istnienie zestawu dość szczegółowych porad dla każdej z potęg uczestniczących w grze już samo w sobie na to wskazuje. I tak np. Turkom zwykle odradza się atakowanie Wiednia, a radzi się atakowanie miast w Afryce i budowę floty korsarskiej, Papieżowi radzi się budowę naw Bazyliki Św. Piotra, a Anglikom szybkie opanowanie Szkocji. Sprawia to wrażenie pewnej schematyczności rozgrywki. Gra jest też dość sztywna w tym sensie, że ściśle ukierunkowuje działania graczy. Punkty zwycięstwa otrzymuje się za wąsko zakreślone zagrania i nie ma tu wielkiej swobody ich wyboru. Zaletą tego jest zwiększenie historyczności, bo gracze w większym stopniu realizują wydarzenia historyczne, jakie miały miejsce, wadą jest zmniejszenie grywalności poprzez ograniczenie alternatywnych dróg rozwoju wypadków.

2) Fakt, że gra jest wieloosobowa powoduje, że czas efektywnej gry każdego z graczy jest mniejszy niż w grach dwuosobowych i wynosi z grubsza taką część całości rozgrywki, ilu jest graczy, np. jeśli jest 6 graczy to każdy z nich pogra sobie średnio 1/6 czasu, który spędzą razem. Piszę to z tego względu, że często spotkać można opinie na temat gier dwuosobowych, zwłaszcza tych starszych, możnaby rzec klasycznych, że trzeba tam długo czekać na ruch przeciwnika i że jest to w nich nużące. Otóż tutaj może to być jeszcze bardziej nużące.

3) Niemal całkowity brak znaczenia w grze miast drugorzędnych, czyli tych, które nie są tzw. polami kluczowymi. Często są to bardzo ważne historycznie miasta, których kontrola dawała poszczególnym władcom wiele korzyści. W „Here I Stand” dążenie do prostoty sprawiło, że nie mają one prawie żadnego znaczenia.

4) Sądzę, że podobnie jak wielu graczy, obserwując żetony wojsk mające na ikonkach pieszego żołnierza, kawalerzystę bądź armatę z początku miałem nadzieję, że w grze, mimo dużego stopnia generalizacji, występuje jednak jakieś zróżnicowanie typów wojsk, choćby najprostsze, na piechotę, kawalerię i artylerię. Wprowadzenie go nie skomplikowałoby aż tak bardzo rozgrywki, a z drugiej strony uwzględnienie tego elementu wzbogaciłoby bardzo klimat

Here I Stand (GMT Games)

Wpisany przez *Raleen*

poniedziałek, 22 listopada 2010 09:28 - Poprawiony wtorek, 08 marca 2011 22:26

gry (bo o realizmie trudno mówić). Niestety, w grze w żaden sposób tego nie uwzględniono.

5) Poza powyższymi nie będę oryginalny. Pewną wadę, nie tylko tej gry, ale także wielu jej podobnych, stanowi bardzo szerokie zastosowanie w niej kostek, najczęściej w dużych ilościach, i pewna, płynąca stąd loteryjność.

6) Inną wadą jest też fakt, że rozgrywka zorganizowana jest od strony punktów zwycięstwa w ten sposób, że często kończy się przedwcześnie, zanim niektórzy gracze zdążą się „rozkreć”, co pozostawia czasami pewien niedosyt.

Podsumowując, mimo pewnych zastrzeżeń, uważam „Here I Stand” za jedną z najlepszych gier wieloosobowych. Z uwagi na swoje walory towarzyskie idealnie nadaje się zwłaszcza na większe spotkania, w tym wszelkiego rodzaju konwenty. Myślę, że warto ją polecić także osobom początkującym, o ile mają w okolicy odpowiednią liczbę potencjalnych graczy – należy się wpierw rozejrzeć. Dla osób mających problemy ze znalezieniem odpowiedniej liczby partnerów do gry jakimś wyjściem może być opublikowana niedawno wersja „Here I Stand” dla dwóch osób, jednak wydaje się, że nie zastąpi ona uroków rozgrywki wieloosobowej.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 07.04.2008 r.