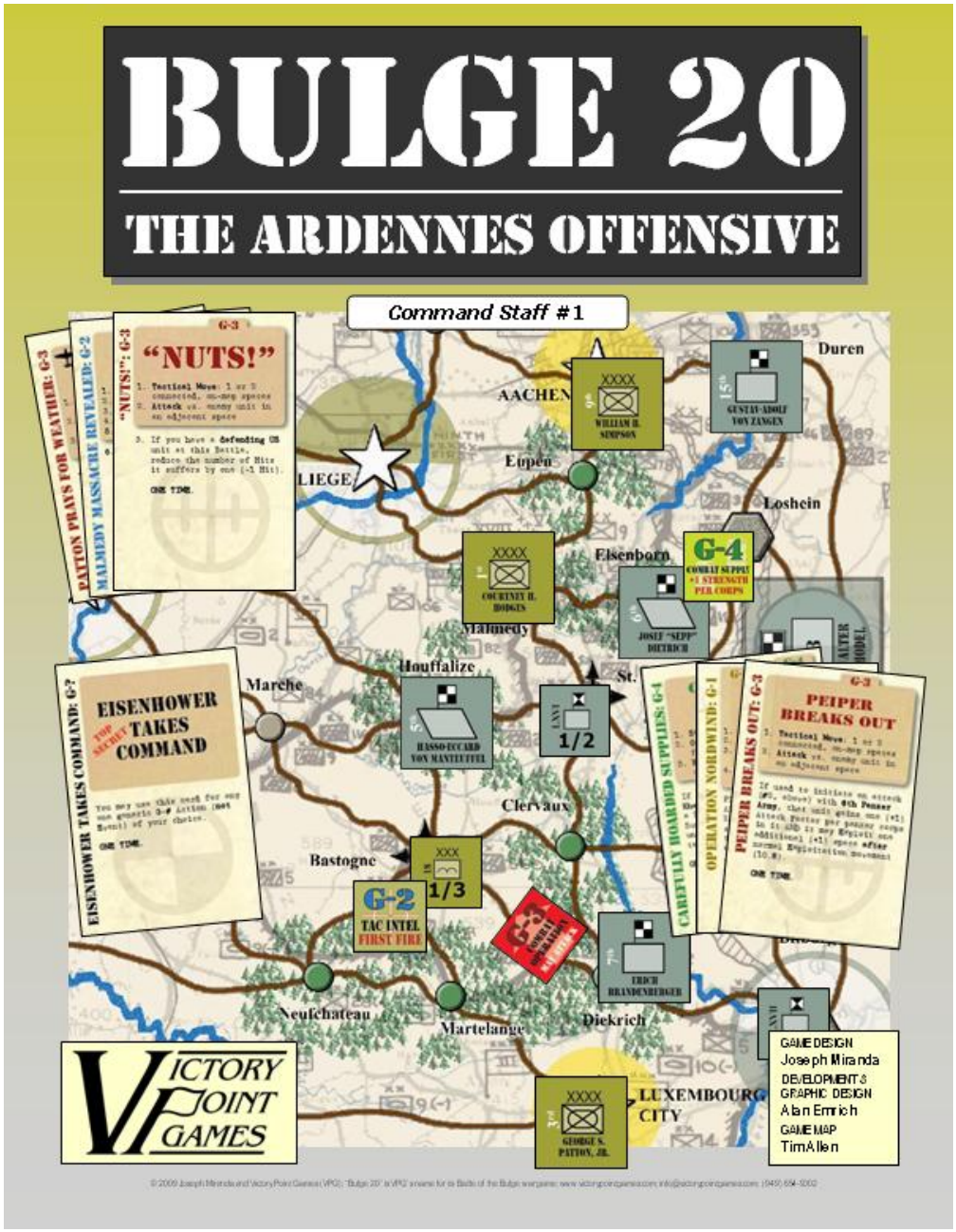
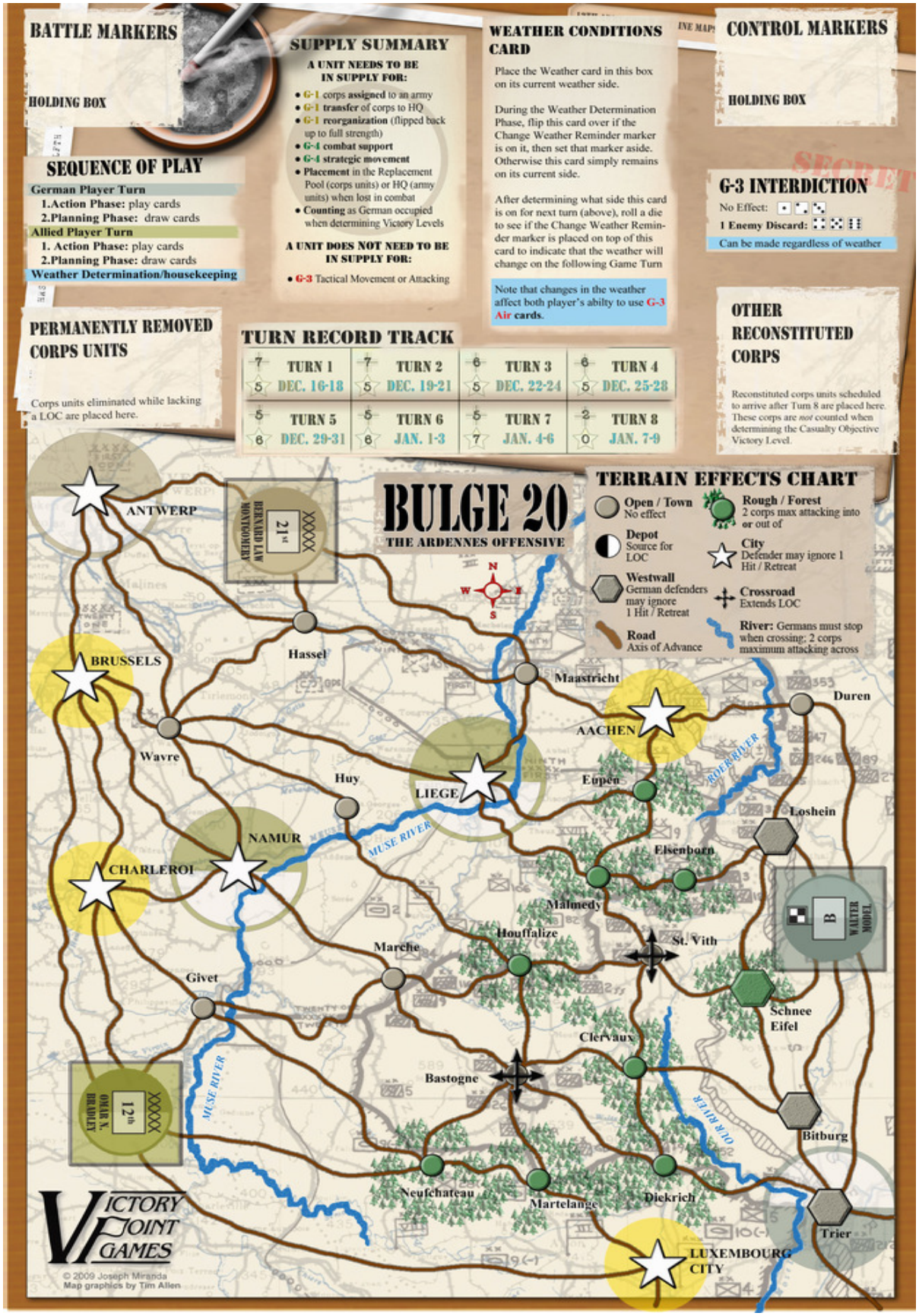
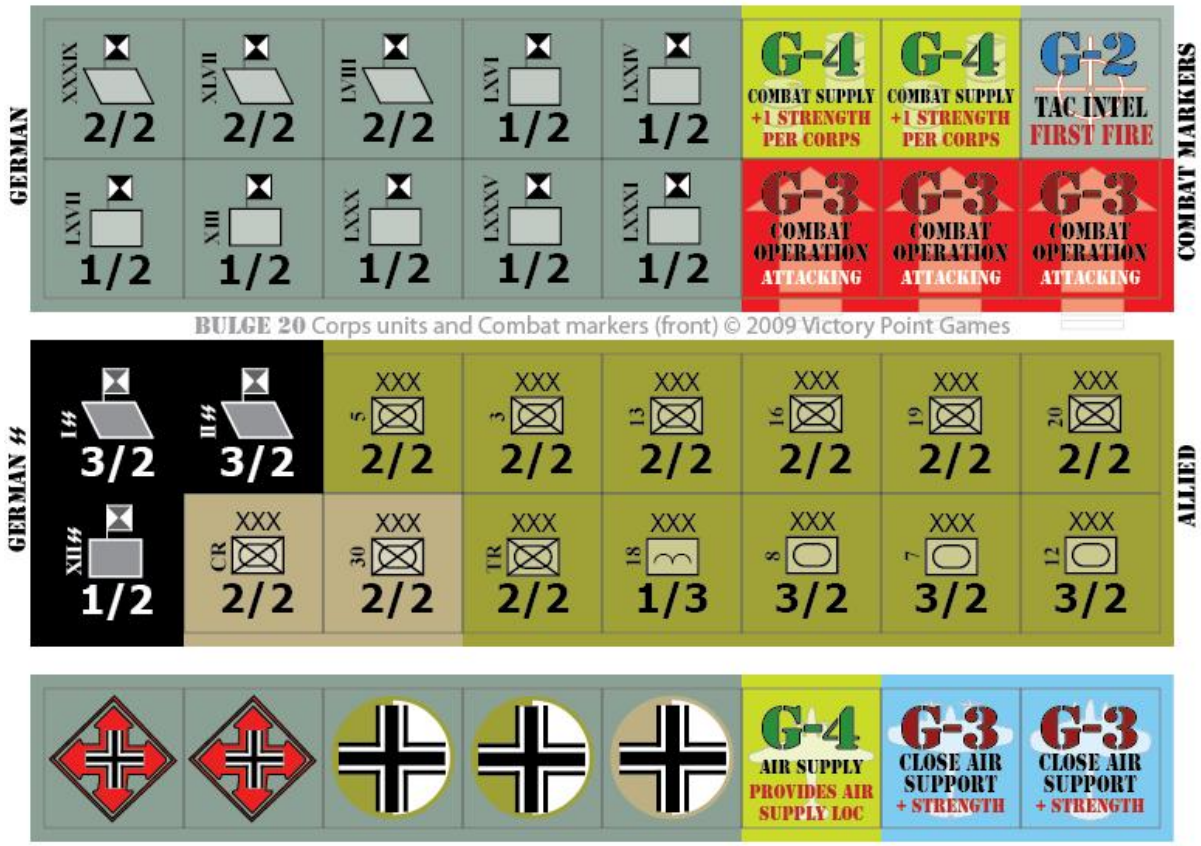


Wojenne gry planszowe w większości przypadków nie odwzorowują problemów dowódczych jednego tylko szczebla hierarchii dowodzenia. Najczęściej mamy do czynienia z co najmniej dwoma i więcej szczeblami, ergo wydajemy rozkazy jako dowódca armii, potem wydając rozkazy schodzimy coraz niżej i niżej, a na końcu przesuwamy na mapie pojedyncze bataliony. Różny jest efekt tego typu eksperymentów – często mamy bowiem do czynienia ze żmudną i długotrwałą rozgrywką, gdzie musimy rozdwajać się pomiędzy problemami generała, a zagwozdkami kapitana, co może prowadzić do nieodwracalnych zmian w psychice.


BATTLE MARKERS
HOLDING BOX
SUPPLY SUMMARY
A UNIT NEEDS TO BE IN SUPPLY FOR:
• G-1 corps assigned to an army
• G-1 transfer of corps to HQ
• G-1 reorganization (flipped back up to full strength)
• G-4 combat support
• G-4 strategic movement
• Placement in the Replacement Pool (corps units) or HQ (army units) when lost in combat
• Counting as German occupied when determining Victory Levels
A UNIT DOES NOT NEED TO BE IN SUPPLY FOR:
• G-3 Tactical Movement or Attacking
WEATHER CONDITIONS CARD
Place the Weather card in this box on its current weather side.
During the Weather Determination Phase, flip this card over if the Change Weather Reminder marker is on it, then set that marker aside. Otherwise this card simply remains on its current side.
After determining what side this card is on for next turn (above), roll a die to see if the Change Weather Reminder marker is placed on top of this card to indicate that the weather will change on the following Game Turn
Note that changes in the weather affect both player's abilty to use G-3 Air cards.
CONTROL MARKERS
HOLDING BOX
SECRET
G-3 INTERDICTION
No Effect:
1 Enemy Discard:
Can be made regardless of weather
SEQUENCE OF PLAY
German Player Turn
1.Action Phase: play cards
2.Planning Phase: draw cards
Allied Player Turn
1. Action Phase: play cards
2.Planning Phase: draw cards
Weather Determination/housekeeping
PERMANENTLY REMOVED CORPS UNITS
Corps units eliminated while lacking a LOC are placed here.
TURN RECORD TRACK
TURN 1 DEC. 16-18
TURN 2 DEC. 19-21
TURN 3 DEC. 22-24
TURN 4 DEC. 25-28
TURN 5 DEC. 29-31
TURN 6 JAN. 1-3
TURN 7 JAN. 4-6
TURN 8 JAN. 7-9
OTHER RECONSTITUTED CORPS
Reconstituted corps units scheduled to arrive after Turn 8 are placed here. These corps are not counted when determining the Casualty Objective Victory Level.
BULGE 20
THE ARDENNES OFFENSIVE
TERRAIN EFFECTS CHART
Open / Town No effect
Depot Source for LOC
Westwall German defenders may ignore 1 Hit / Retreat
Road Axis of Advance
Rough / Forest 2 corps max attacking into or out of
City Defender may ignore 1 Hit / Retreat
Crossroad Extends LOC
River: Germans must stop when crossing; 2 corps maximum attacking across
ANTWERP
BRUSSELS
Wavre
Hassel
Huy
LIEGE
NAMUR
CHARLEROI
MUSE RIVER
Maastricht
AACHEN
Eupen
ROER RIVER
Duren
Loshein
Elsenborn
Malmedy
Houffalize
Marche
Givet
St. Vith
Schnee Eifel
Clervaux
Bastogne
OUR RIVER
Bitburg
Neufchateau
Martelange
Diekrich
Trier
LUXEMBOURG CITY
21st BERNARD LAW MONTGOMERY
12th OMAR N. BRADLEY
B WALTER MODEL
VICTORY POINT GAMES
© 2009 Joseph Miranda
Map graphics by Tim Allen

Plansza

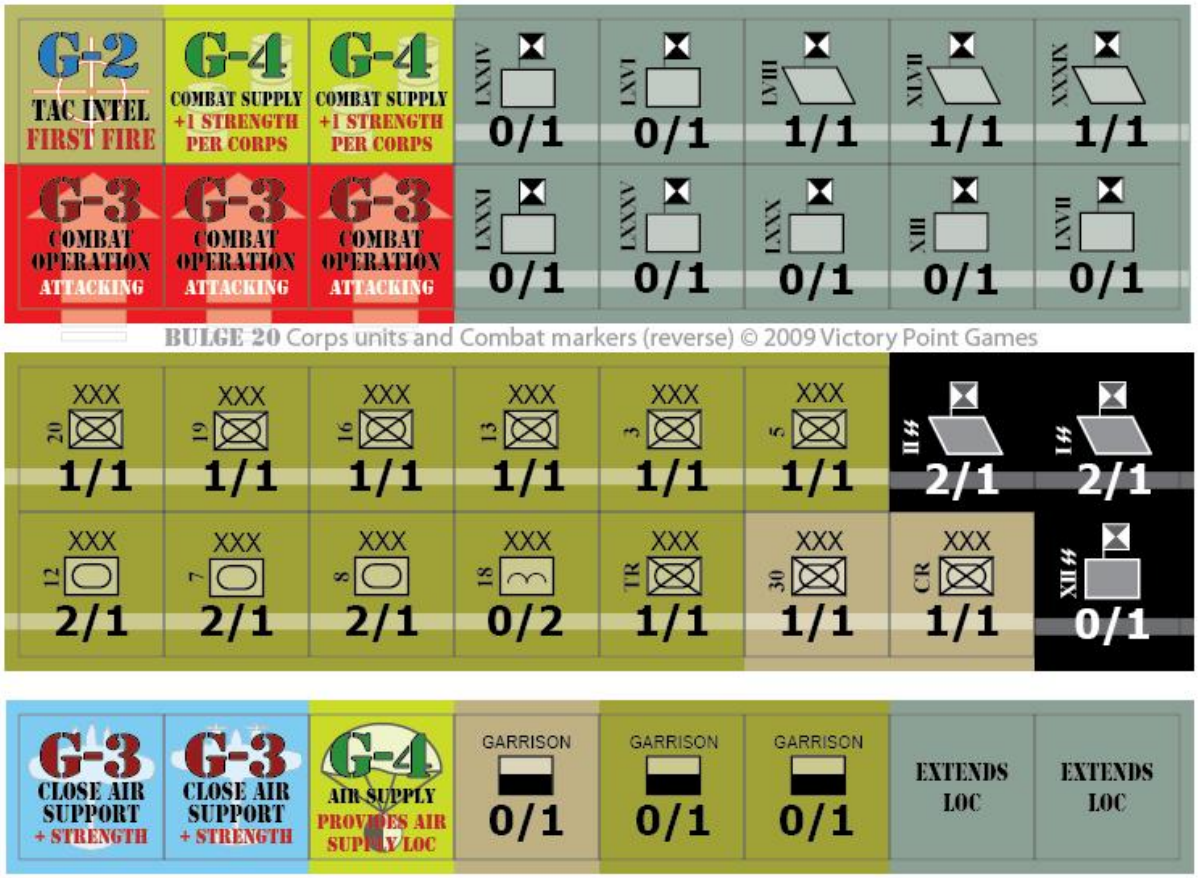
Zapowiadana szumnie przez Victory Point Games gra Joe Mirandy „Bulge 20” miała stać się takim właśnie „sztabowym” rodzynkiem, który stawia nas w roli Eisenhowera lub Rundstedta w trakcie zmagań w czasie rozgrywania ostatniego niemieckiego natarcia na froncie zachodnim, czyli znanej wszystkim ofensywy w Ardenach. Bez zbędnego schodzenia w dół dowódczej drabiny i przejmowania się mało istotnymi dla nas kwestiami. Ot ciepła i cicha praca w dowództwie, gdzie poszczególne jednostki to dla nas chorągiewki na mapie, przesuwane sprawnie w tył i w przód przez dobrze zbudowany żeński personel sztabowy.



Żetony korpusów i markery (awers)

Wysoka cena gry jest, według wydawcy, efektem dużo bogatszego wachlarza komponentów niż dotychczasowe produkty VPG. Bowiem oprócz mapy (a właściwie dwóch map: sztabowej i bitewnej – na tej ostatniej rozgrywane są starcia) „point-to-point”, której tłem jest sztabowa mapa operacji w Ardenach – klimatycznej, przyznaję i żetonów (obowiązkowo po 20 na stronę) mamy także karty (48 sztuk), które stanowią sedno mechaniki gry. Do komponentów zastrzeżeń nie ma – solidne są i tyle. Bez fajerwerków, ale i bez osobistych tragedii.

Przepisy umieszczone na ośmiu stronach, bez zająknień pozwalają nam zapoznać się z mechaniką. Kolorem wyróżniono ważniejsze jej aspekty, co pomaga w szybszym zrozumieniu jej niuansów.



BULGE 20 Corps units and Combat markers (reverse) © 2009 Victory Point Games

Żetony korpusów i markery (rewers)

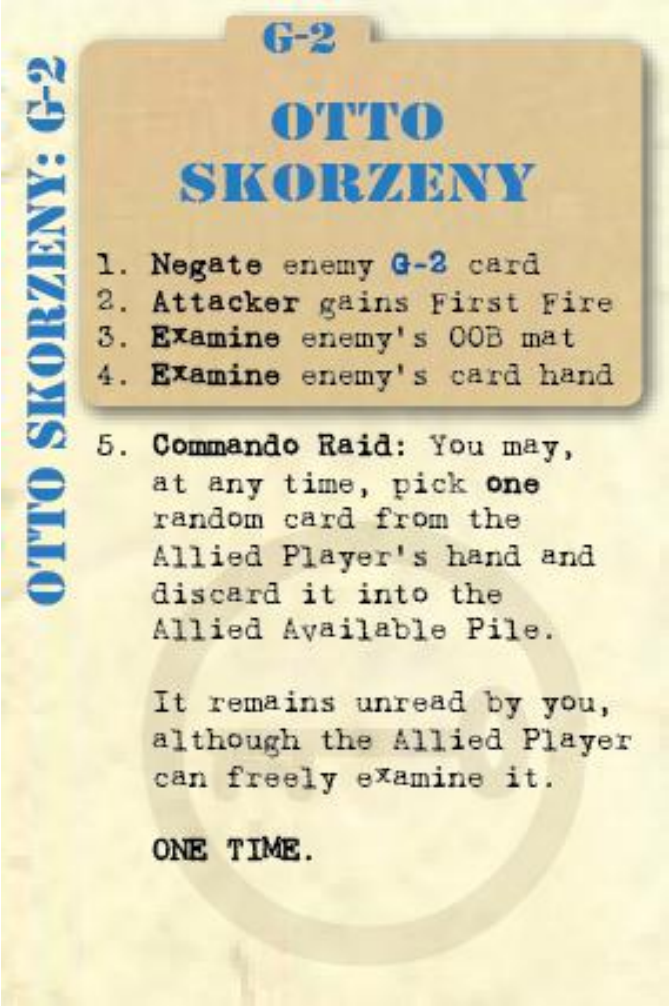
Jak już wspominałem, karty stanowią silnik gry. Zagrywane na przemian najpierw przez Niemców, potem przez Aliantów (IGYG w prawie czystej postaci). Podzielone są one na cztery grupy (każda ze stron ma ciut inną ich konfigurację – Niemcy więcej G-3, Alianci więcej G-4):

G-1 – Administration, czyli ustalanie składów poszczególnych armii. Za pomocą tych kart przemieszczamy korpusy pomiędzy armiami lub też tworzymy z nich samodzielne jednostki na mapie (skład armii nie jest znany przeciwnikowi – przynajmniej do czasu).
G-2 – Intelligence, czyli wywiad. Poczynając od szczebla taktycznego, czyli utrzymania przewagi w walce, poprzez operacyjny, dający nam możliwość rozpoznania składu wrogich wojsk (rzut okiem za zasłonę z OOB przeciwnika), oraz sprawdzenie jego kart na ręce. Dodatkowo Alianci mogą podejrzeć jeden z dwóch niewybranych przez Niemców celów gry. Ponowne sprawdzenie da nam informację o jaką stawkę toczy się gra. Przeciwnik może jednak skontrować nasze wysiłki i zagrać również kartę wywiadu, co powoduje, że nie skorzystamy z dobrodziejstw rozpoznania.
G-3 – Operations, czyli marsze i przemarsze oraz przeprowadzanie ataków. Nic dodać, nic ująć.
G-4 – Logistics, czyli bezpośrednie wsparcie pola walki oraz zaopatrzenie w konserwy i onuce naszych zmarzniętych wojaków. Chodzi tu zarówno o artylerię, jak i lotnictwo (to ostatnie uzależnione od niezmiennie kapryśnej pogody).



Przykładowa karta (1)

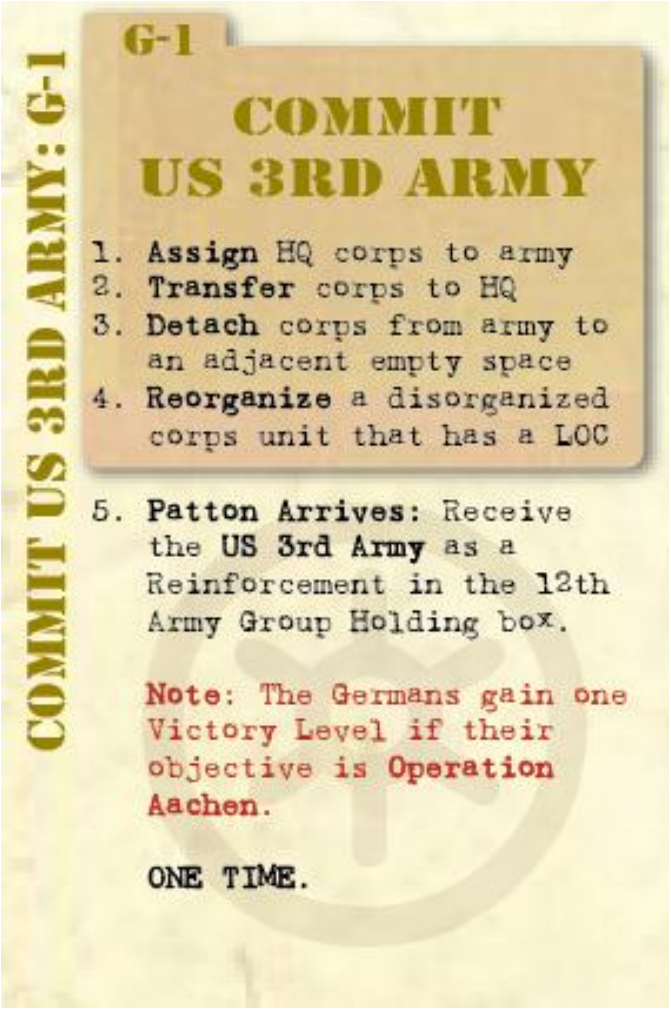
Dodatkowo niektóre karty można zagrywać dla umieszczonych na nich wydarzeń (m.in. operacja Bodenplatte, KG Peiper, czy 3 armia Pattona). Ilość kart na ręce uzależniona jest od etapu gry i tutaj oczywiście początkową przewagę mają Niemcy, jednak czas gra na ich niekorzyść. Mamy również na ręce kartę „Friction of War”, która jest zwykłym blefem – wraca nam na rękę na początku każdej tury.



Przykładowa karta (2)

Walkę rozstrzygamy na planszy bitewnej. Przed rozstrzygnięciem starcia rzucamy

równocześnie po jednej karcie wspierającej walkę. Trafiamy na kości k6 na szóstkę, piątka oznacza wycofanie się jednej z jednostek. Ponadto miasta i Westwall likwidują jedno trafienie bądź wycofanie. Gdy obrońca wycofa się bądź utraci wszystkie jednostki na polu, to atakujący może na nie wejść. Wyjątkiem są pola za rzeką, których nie można zająć w wyniku wygranej walki (dzięki temu widać jak solidną pozycją obronną są linie rzek).



Przykładowa karta (3)

Zwycięstwo zależy od przyjętego przez Niemców wariantu. Mają oni do wyboru tzw. „duży scenariusz” (historyczny plan założony przez Hitlera) lub dwa „małe scenariusze” – zajęcie Belgii/Luksemburga lub zajęcie Aachen. W przypadku dużego scenariusza możliwe jest zwycięstwo automatyczne (zajęcie Antwerpii lub Brukseli oraz Liege lub Namur). W pozostałych przypadkach grę rozstrzyga liczenie punktów zwycięstwa po zakończeniu gry.

Sumowane są punkty za zniszczone jednostki przeciwnika oraz zdobycze terenowe. Ujemny wynik to zwycięstwo Aliantów, remis to… remis.

Rozgrywka trwa maksymalnie dwie godziny. Miałem rzeczywiście wrażenie obcowania ze sztabową stroną operacji w Ardenach. Nie było żmudnego dłubania i przesuwania pojedynczych batalionów. W „Bulge 20” liczy się przede wszystkim globalne ujęcie zmagań. Gdzie uderzą Niemcy? Kiedy wesprzeć chwiejący się front? Co przeciwnik trzyma jeszcze w zanadrzu? Wszystko to znaleźć można w tej niewielkich rozmiarów grze. Najciekawszym aspektem gry była dla mnie walka wywiadowcza, kiedy to Alianci starają się przewidzieć cel dla Niemców, gdyż błędne jego rozpoznanie będzie ich kosztować w większości przypadków przegraną grę. Tego typu aspekty rzadko kiedy poruszane są w grach wojennych. Gra oczywiście dla dwóch osób – samotnik nawet niech do rozgrywki nie siada. Nawet rozdwojenie jaźni nie pomoże.


TERRAIN EFFECTS
Rough / Forest: 2 corps max attacking into or out of
City: Defender may ignore 1 loss / retreat
Westwall: German defenders (only) may ignore 1 Hit / Retreat
River: 2 corps max attacking across; no Exploitation across
ADVANCE/RETREAT
Retreats: A single result may be taken as a retreat of each one-map unit committed to that Battle one space closer to its HQ (10.5.3).
Advance: If the defender's space is vacated, and there is a surviving attacking unit, and the attacker did not retreat, then advance can occur (no card is used to conduct this 'free move' 10.7).
Exploitation: A second space of advance is allowed if advancing unit is pure armor/panzer or armored infantry, and there is an empty city, clear/town or crossroads space, and it is not across a river (10.8).
G-4
COMBAT SUPPLY
+1 STRENGTH PER CORPS
G-3
CLOSE AIR SUPPORT
+ STRENGTH
Additional Attacking Group
Main Battle Group
ENGAGED
COMMITTED
G-2
TAC INTEL
FIRST FIRE
Additional Attacking Group
Main Battle Group
ENGAGED
COMMITTED
BATTLE SEQUENCE
1. Attack Declaration: Costs the attacker one G-3 card per space attacked from; note terrain effects
2. Commitment: Both players secretly and simultaneously commit / reveal Battle Support cards
3. Placement: Place engaged units on the Battle mat, including G-# Support markers (from Step 2)
4. T.A. "First Fire:" Apply all s; note s (applied during Step 7)
5. T.D. "Return Fire"
6. T.D. Applies all s and s
7. T.A. Applies all s
8. Housekeeping: Return units to OOB mat and markers to map
9. Attacker (only) might conduct Advance and Exploitation
COMBAT RESULTS
No Effect:
1 Retreat (or Hit):
1 Hit (i.e., step loss):
G-3 Close Air Support: Add # of dice equal to the Air Support Strength (+) on that card to the Battle
G-4 Combat Logistics: Add one (+1) to the Combat Strength of each friendly engaged corps in that Battle