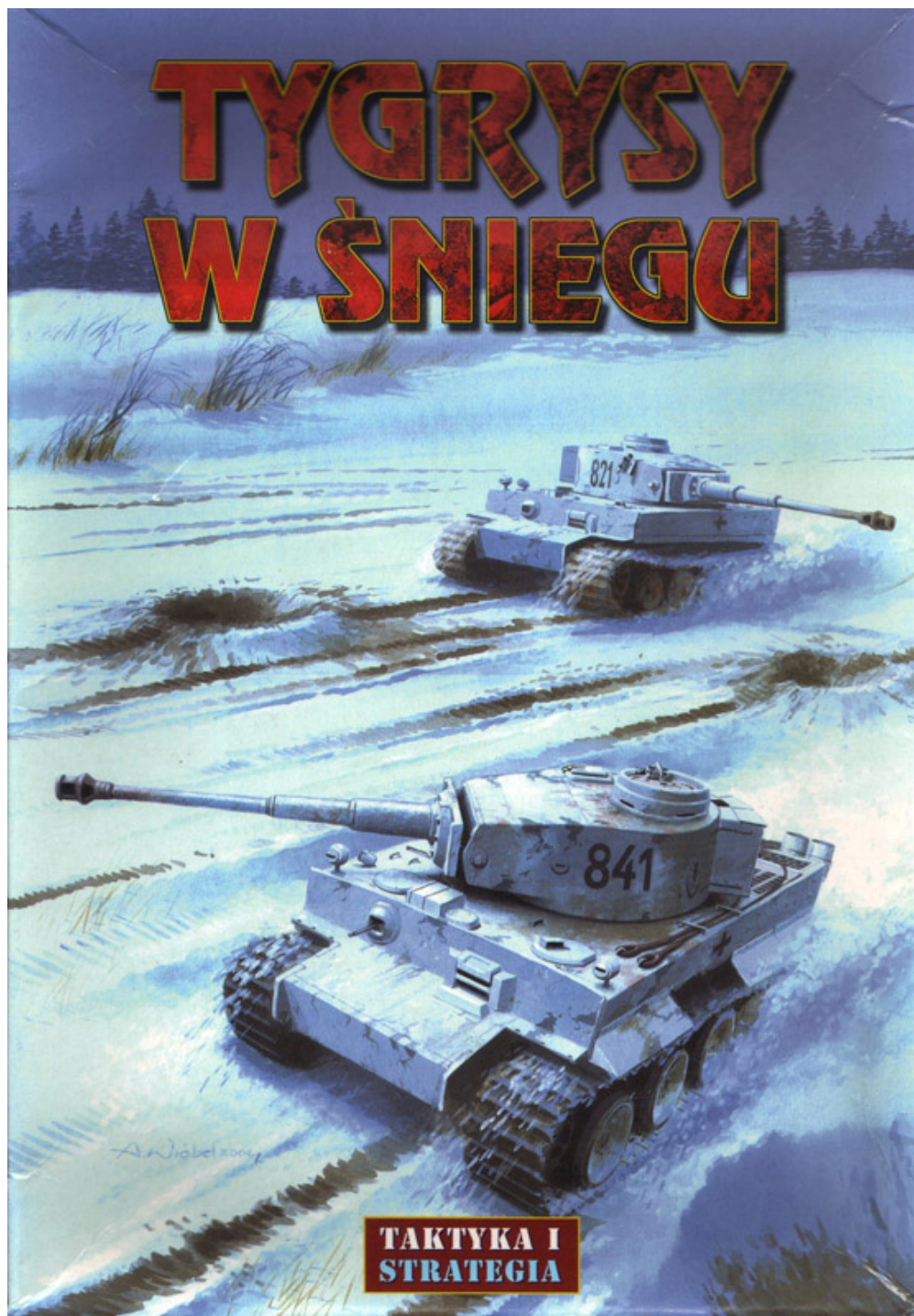


Tygrysy w śniegu (TiS)

Wpisany przez Kamil Kawalec

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:24 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 20:49



Okladka na pudełku

Tygrysy w śniegu (TiS)

Wpisany przez Kamil Kawalec

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:24 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 20:49

Do tej pory miłośnicy planszówek wychodzących spod ręki Wojciecha Zalewskiego mieli okazję rozgrywać głównie bitwy toczące się w Afryce i Europie Zachodniej, natomiast front wschodni był białą plamą na mapie gier systemu B-35, dlatego z dużym zainteresowaniem czekano na *Tygrysy w śniegu*

, jako pierwszą grę w tym systemie, która będzie pozwalała nam odtworzyć przebieg walk radziecko-niemieckich.

Grając w nią przenosimy się w realia roku 1943, by stanąć na czele bądź to wojsk Armii Czerwonej broniących Charkowa przed niespodziewanym i gwałtownym atakiem niemieckim, bądź możemy zostać dowódcą niemieckiego klina pancernego, uderzającego w stronę tegoż miasta. *Tygrysy w śniegu* są grą opartą na przepisach III edycji *Bitew II wojny światowej*, jedynymi modyfikacjami, jakie w nich spotykamy, są nowa tabelka ruchu, oraz kilka nowych jednostek znajdujących się w tabeli walki ogniowej.

Zajmijmy się teraz samą grą. Czy gra jako taka jest ciekawa? Z całą pewnością mogę powiedzieć, że tak! Jest to zasługą kilku czynników. Po pierwsze, to która ze stron odniesie zwycięstwo jest zależne tylko od graczy i ich umiejętności, fakt taki wydaje się oczywisty, jednak nie we wszystkich grach pana Zalewskiego jest to takie naturalne. Co prawda, to Niemcy mają większe szanse na zwycięstwo, jednak jak już pisałem wszystko jest w rękach graczy.

sap. AH	I/1 AH	II/1 AH	III/1 AH	I/2 AH	II/2 AH	III/2 AH	p-panc. AH	I/1/PzR AH	2/1/PzR AH
									
8	8	8	8	8	8	2(4) 10	4/3 2(3) 10	4 4(5) 10	4 4 10
	Szturm AH	1/503 AH	1 pzf AH	132 kpm AH	Flak AH	I/AR AH	II/AR AH	III/AR AH	IV/AR AH
									
3 3(4) 10	5/4 6 9	8	8	1(2) 2(4) 10	2(3) 2(3) 8	2(3) 2(3) 8	1(2) 1(2) 8	3 2(3) 10	

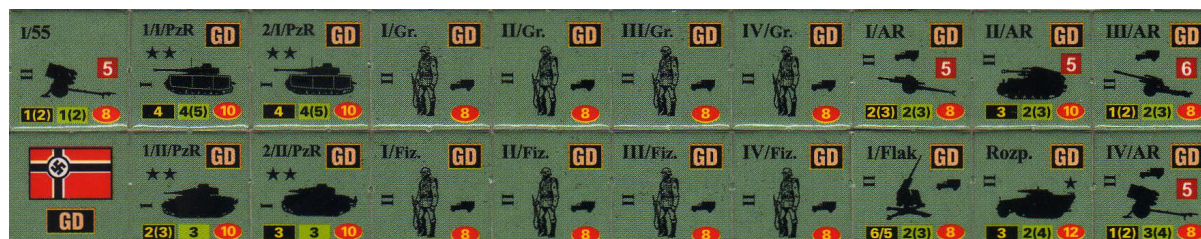
Przykładowe żetony – oddziały SS (dywizja Leibstandarte Adolf Hitler)

Wojska radzieckie w grze składają się z około piętnastu dywizji strzeleckich, jednej brygady NKWD, trzech korpusów pancernych, korpusu kawalerii, trzech brygad artylerii przeciwpancernej i kilku pomniejszych jednostek. Autor, by oddać niskie stany osobowe w dywizjach strzeleckich, pominął szczebel batalionowy, tak że wszystkie dywizje posiadają po trzy żetony przedstawiające konkretne pułki.

Tygrisy w śniegu (TiS)

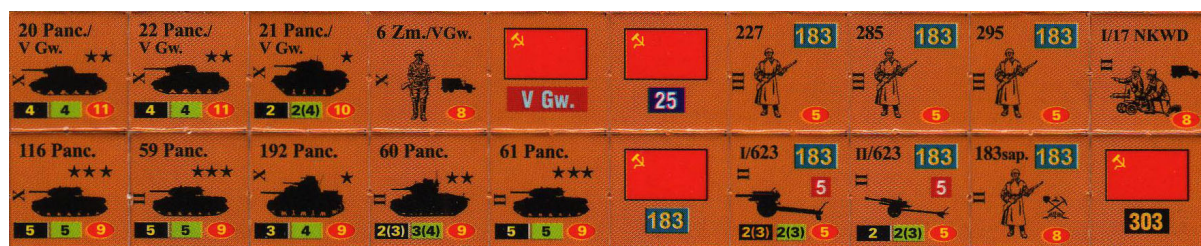
Wpisany przez Kamil Kawalec

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:24 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 20:49



Przykładowe żetony – oddziały Wehrmachtu (dywizja Grossdeutschland)

Niemcy posiadają dwie dywizje pancerne, trzy dywizje grenadierów pancernych SS, oraz jedną dywizję piechoty. Tytułowe Tygrisy występują w dość śladowych ilościach, mianowicie są to trzy kompanie przydzielone po jednej dla każdej z dywizji SS. Siły radzieckie tylko z pozoru wydają się zdecydowanie większe, w rzeczywistości jeżeli osoba grająca stroną radziecką popełni kilka błędów, może znaleźć się w sytuacji, w której nie ma już czym walczyć, bo większość jednostek zostanie rozbita. Pamiętać należy, że duża część radzieckich dywizji strzeleckich wchodzi na planszę jako uzupełnienia, w związku z tym, grając, nie mamy poczucia przyniatającej przewagi liczebnej Rosjan. Co więcej, w grze rzuca się od razu w oczy to, że Niemcy w sposób zdecydowany posiadają inicjatywę i nie lada wyczynem jest sprawić, aby pancerny klin złożony z dywizji SS utknął gdzieś po drodze do Charkowa.



Przykładowe żetony – oddziały rosyjskie (po lewej możemy obserwować różnorodność radzieckiego sprzętu pancernego)

Przyjrzyjmy się teraz grze od strony technicznej. Zaczniemy od okładki, która jest naprawdę

Tygrysy w śniegu (TiS)

Wpisany przez Kamil Kawalec

poniedziałek, 22 listopada 2010 20:24 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 20:49

ładna i potrafi przyciągnąć uwagę. Drugim plusem jest mapa, bardzo dobra – jedna z najlepszych, jeżeli nie najlepsza, jaką widziałem w grach B-35. Duże wrażenie robi olbrzymia aglomeracja jaką jest Charków, nie można mieć absolutnie zastrzeżeń ani do wzgórz ani do lasów, żaden z tych elementów nie wygląda jak wklejona plama nie wiadomo czego, tylko jest naprawdę ładnie wkomponowanym fragmentem terenu. Generalnie mapa jest bardzo czytelna i estetyczna.

Jeżeli chodzi o żetony, również nie można mieć zastrzeżeń co do ich formy graficznej, co najważniejsze, nie ma błędów, czy to w numeracji jednostek, czy to wśród współczynników. Niemal wszystkie żetony jednostek są sztancowane, tylko niewielką liczbę trzeba samemu wycinać.

Wszystkie te elementy wpływają na bardzo pozytywną ocenę gry. Wydawca jednak nie uniknął kilku błędów.

Pierwszy i chyba najważniejszy, brak w *Tygrysach w śniegu* radzieckich sztabów armii powoduje pewne problemy z używaniem przepisu o zaopatrzeniu. Generalnie autorzy zachowali się tak, jakby takiego przepisu nie było, fakt że jest on fatalny, ale skoro tak, to czy nie lepiej go poprawić niż ignorować?

Kolejnym błędem jest zła numeracja radzieckich batalionów saperów wchodzących w skład dywizji strzeleckich. Po prostu autor nie ustalił prawdziwych numerów i skutkiem tego bataliony saperów mają numery pochodzące od numerów dywizji, do których przynależą. Należy także wytknąć całkowicie zły skład i numerację batalionów 17 BS NKWD. Jeżeli chodzi o błędy w jednostkach niemieckich, to autor zdaje się zapomnieć, że kompanie Tygrysów z 502 i 503 batalionów Tygrysów były tylko przyporządkowane dywizjom SS i nie były oddziałami SS, a w grze mamy je na czarnym podkładzie, który symbolizuje jednostki SS. Oprócz ścisłości historycznej wpływa to jeszcze na stosowanie przepisu o modyfikatorze dla SS.

Można w grze znaleźć jeszcze kilka nieścisłości, jednak nie wpływają one już w tak dużym stopniu na samą grę i na realia historyczne, w których jest ona osadzona.

Podsumowując, trzeba stwierdzić, że *Tygrysy w śniegu* są jedną z najlepszych gier systemu B-35 i z pewnością powinny się znaleźć w kolekcji każdego z fanów tego systemu. Gra jest

Tyгрыsy w niegu (TiS)

Wpisany przez Kamil Kawalec

poniedziaek, 22 listopada 2010 20:24 - Poprawiony wtorek, 11 padziernika 2011 20:49

interesujca, dobrze wykonana i, co najwaniejsze, prawie pozbawiona tak czstych ostatnimi czasy bldw merytorycznych wystpujcych w grach pana Zalewskiego. Oglnie polecam j kademu kogo interesuje II wojna wiatowa, a walki na froncie wschodnim w szczeglnoci.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Kamil Kawalec*

Opublikowano 02.07.2006 r.