



Gry bloczkowe to jeden z najpopularniejszych gatunków gier wojennych. W pewnym momencie wydawało się, że bloczki całkowicie wyprą żetony. Tak się jednak nie stało, z różnych powodów, zasługujących z pewnością na osobny artykuł. Jakiś czas temu dał się zauważyć pewien impas jeśli chodzi o nowe gry z tego gatunku, co związane było moim zdaniem z dość daleko idącą powtarzalnością mechaniki, zwłaszcza wśród produktów wiodącego wydawcy tego typu gier – Columbia Games. Zaczęły się jednak pojawiać tytuły, które starają się wnieść coś nowego. Wiąże się to także po części z rozbudową prostej początkowo mechaniki i tym

samym zwiększaniem objętości zasad. Jedną z takich gier, odznaczających się średnim poziomem komplikacji, jest „Pax Baltica” wyd. GMT Games, poświęcona wojnie północnej (1700-1721).

1. Grafika, wykonanie gry i zagadnienia wstępne

Gra wydana została w solidnym pudełku. Ilustracja na nim przyciąga oko i dobrze oddaje tematykę jakiej poświęcony jest ten tytuł. Wewnątrz znajdziemy planszę na miękkiej tekturce, drewniane, kolorowe bloczki z naklejkami na nie, mniejsze drewniane kosteczki służące jako markery, dwie instrukcje (zawierający zasady systemowe *Rulebook*, i obejmujący zasady scenariuszy *Playbook*), karty z tabelami, kostki i woreczki strunowe.

Zarówno obie instrukcje, jak i karty z tabelami są kolorowe. Karty wydrukowano na sztywnym, stosunkowo grubym papierze. Plansza jest rozcięta w jednym miejscu i rozkładana. Naklejki na bloczki są dobrze dopasowane do bloczków. Generalnie wykonanie elementów gry nie budzi zastrzeżeń.

Grafika na okładce i ilustracje na bloczkach prezentują się bardzo dobrze. Gorzej jest z planszą, która w moim odczuciu nie powala pod tym względem na kolana, ale nie można jej odmówić czytelności i przejrzystości.

Zarówno do planszy, jak i do bloczków można mieć kilka uwag historycznych. Każdy kto choć trochę zna historię tego okresu z pewnością zwróci uwagę na bloczek Lubomirskiego, na którym zamieszczono ilustrację przedstawiającą współczesne polskiego godło państwowe. Niestety w tamtych czasach nasz orzeł biały wyglądał zupełnie inaczej. Temu kto przygotowywał grafikę naklejek na żetony wyraźnie zabrakło tutaj elementarnego wyczucia historycznego.

Sporo uwag można mieć także do nazewnictwa zastosowanego na planszy. Generalnie wygląda na to, że w wielu miejscach autor przyjął zasadę nazywania prowincji i miast zgodnie z językiem państw, w których współcześnie się znajdują. Prowadzi to do zgrzytów, szczególnie na obszarach dawnego Wielkiego Księstwa Litewskiego i wschodnich terytoriach Rzeczypospolitej. Pojawiają się tam nazwy litewskie, białoruskie, ukraińskie czy rosyjskie (szczerze powiedziawszy trudno mi stwierdzić w poszczególnych przypadkach który to język) nie do końca odpowiadające ówczesnemu nazewnictwu tych obszarów. Dla Wielkiego Księstwa Litewskiego i większości ziem ukraińskich językiem urzędowym był wtedy polski. Tymczasem autor tu i ówdzie zastosował nazewnictwo prowincji jak dla XX wieku.

Instrukcja do gry napisana jest prostym i jasnym językiem, ale niestety zawiera trochę niedopowiedzeń. Nie psują one gry, a z częścią można sobie poradzić dzięki FAQ-owi, tym niemniej jak na stosunkowo niezbyt skomplikowaną grę powinno być ich mniej.

2. Mechanika gry

Zasady gry liczą sobie 15 stron. Nie będę omawiał wszystkich szczegółowo, tym bardziej, że są do ściągnięcia w sieci. Jak to zwykle robi się w recenzjach, postaram się przyjrzeć temu co wydaje mi się z tych czy innych powodów istotne.

1) Walka

Podstawowa mechanika walki jest taka jak w większości gier bloczkowych. Każda jednostka może mieć maksymalnie cztery punkty wytrzymałości oznaczone przez cztery boki bloczka. Straty zaznacza się obracając bloczek na inny bok. W ten sposób bok bloczka, który jest u góry, ukazuje aktualną wytrzymałość oddziału. Wytrzymałość określa ile „życia” pozostało bloczkowi. Utrata ostatniego punktu wytrzymałości oznacza eliminację oddziału. Ponadto wytrzymałość określa iloma kostkami gracz rzuca za dany bloczek w walce. Bloczki mają siłę A, B, C i D. Litery oznaczają w jakiej kolejności oddziały walczą (zadają straty). I tak, najpierw walczą (zadają straty) jednostki z siłą A, potem B, C i na końcu D. Jeśli mamy bloczki posiadające siłę oznaczoną tą samą literą, najpierw walczą (zadają straty) jednostki obrońcy, potem atakującego. W praktyce oznacza to, że jednostki walczące w dalszej kolejności walczą (zadają straty) po wprowadzeniu strat zadanych im przez przeciwnika. Są więc już w tym momencie osłabione, a może się zdarzyć, że przeciwnik całkowicie je zniszczy zanim przyjdzie ich kolej na zadawanie strat. Na bloczkach jest jeszcze jeden parametr istotny dla walki. Określa on przy wyrzuceniu jakiej liczby na kostce oddział zadaje stratę. Gracz rzuca tyloma kostkami, ile bloczek ma aktualnie punktów wytrzymałości. Wyrzucenie na kostce odpowiedniej liczby oznacza utratę przez oddziały przeciwnika uczestniczące w walce jednego punktu wytrzymałości. W różnych grach bloczkowych wspomniane trzy parametry są różnie nazywane, ale całość wygląda zazwyczaj tak jak przedstawiłem to wyżej.

Ten podstawowy mechanizm rozwijają dalsze zasady. Tutaj w ramach gier bloczkowych także występują pewne prawidłowości, ale nie są one już takie jednoznaczne. W „Pax Baltica” bardzo duży wpływ na to jak wygląda walka mają następujące rozwiązania:

- przyznanie wielu jednostkom szwedzkiej siły A, pozwalającej im w większości przypadków zadawać straty w pierwszej kolejności, podczas gdy Koalicja nie posiada takich jednostek (jedynym wyjątkiem są dwa bloczki floty duńskiej),
- zasady zaopatrzenia, które jeśli nie uniemożliwiają to przynajmniej poważnie utrudniają skupienie większych sił na jednym obszarze, co sprawia, że obrońca zwykle dysponuje niewielką liczbą bloczków,
- zasada pozwalająca na wycofanie się z walki w dowolnym momencie, zamiast wykonania ataku; w przeciwieństwie do innych gier bloczkowych, w tej grze nie ma obowiązku rozegrania określonej liczby rund walki, jeśli jedna ze stron ma jednostki o sile A (a czasem także o sile B), może w ogóle uniknąć bitwy,
- możliwość przegrupowania się po walce, czyli wykonania ruchu na sąsiednie pola, z wyjątkiem pól kontrolowanych przez przeciwnika oraz pól, na których stoją bloczki przeciwnika. Kombinacja tych czterech (a właściwie trzech pierwszych) rozwiązań jest kluczowa dla tego jak w grze wygląda walka.



Plansza

W praktyce zazwyczaj walka ma przebieg dość jednostronny. Jeśli Szwedzi są stroną atakującą, zwykle zadają straty jako pierwsi, ponieważ w ataku mają na ogół jednostki z siłą A. Przeciwnik najczęściej jest nieliczny, ma jeden bloczek, góra dwa, bo ze względu na ograniczenia wynikające z zaopatrzenia trudno mu zgromadzić na polu więcej niż dwa bloczki. Po tym jak Szwedzi zadali straty, jednostki Koalicji stają przed trudnym wyborem: walczyć dalej i starać się zadać przeciwnikowi jakieś straty, kosztem potencjalnego zniszczenia własnych oddziałów, czy wycofać się nie zadając mu żadnych strat, ale zarazem unikając zniszczenia. W przypadku zadania Szwedom strat, najczęściej są oni w stanie później dość łatwo je zregenerować. Odtwarzanie zniszczonych jednostek Koalicji to na ogół bardziej wymagający proces. Po zwycięskiej bitwie, o ile nie toczyła się ona w głębi wrogiego terytorium, zwycięzca ma możliwość przegrupowania swoich sił.

Nie zawsze walka musi przebiegać według tego scenariusza. Zdarzają się bitwy, w których stroną ofensywną jest Koalicja. Często gromadzi ona wtedy chwilowo do takiej bitwy wyraźnie przeważające siły, choć zdarzają się też mniejsze potyczki pojedynczych blozków. Co wtedy mogą zrobić Szwedzi? Najczęściej stosowaną opcją jest wycofanie jeszcze zanim bitwa się zacznie. Wtedy cały atak trafia w próżnię. Oczywiście trzeba mieć się gdzie wycofać. Jedną z głównych trosk gracza szwedzkiego jest więc zapewnienie sobie możliwości odwrotu. Z kolei gracz koalicyjny musi starać się atakować w taki sposób, by uniemożliwić Szwedom odwrót. Przy umiejętnej grze Szwedzi zwykle mają gdzie się wycofać. A co wtedy, gdy dojdzie do wielkiej bitwy w niekorzystnych dla Szwedów warunkach i gracz szwedzki nie ma gdzie się wycofać? Wtedy zazwyczaj gra dobiega końca, albo jest już blisko końca...

Prowadzi to do tego, że tak naprawdę podczas rozgrywki gracz koalicyjny nie może poczuć smaku zwycięstwa w walce. W większości gier tego typu zwykle jest szereg momentów gdy walkę wygrywa raz jedna, raz druga strona. Daje to każdemu z graczy chwilę satysfakcji, nawet jeśli ostatecznie przegra. Tutaj bitwy niemal ciągle wygrywają Szwedzi, co dla gracza koalicyjnego może być głęboko frustrujące. Gracze mający przyzwyczajenia z innych gier blozkowych mogą być tu wręcz porażeni bezsilnością Koalicji.

Jak już przyzwyczaimy się do tego, że oddziały Koalicji są dla Szwedów przysłowiowym „chłopcem do bicia”, co psychologicznie dla gracza koalicyjnego może nie być łatwe, należy zwrócić uwagę na kilka kolejnych rozwiązań tworzących obraz gry. Jak już wspominałem, duże znaczenie dla Szwedów (a w niektórych sytuacjach także dla Koalicji), ma zapewnienie swoim oddziałom drogi odwrotu w razie porażki bądź gdyby chciały wycofać się z bitwy. Jak w większości gier, oddziały nie mogą się wycofywać na pola kontrolowane przez wroga oraz zajmowane przez jego blozki (kontrola oznacza w tym przypadku kontrolę twierdzy w danej prowincji, nie samą obecność tam wrogich bloków). Te dwa ograniczenia są dla graczy oczywiste. Jest jeszcze trzecie, mniej oczywiste, a w praktyce mające największe znaczenie: nie można się wycofywać na pole, na którym toczy się inna bitwa. Innymi słowy, na takie pole, na którym stoją jednostki obu stron. Gracz koalicyjny może zmusić Szwedów do bitwy tylko jeśli odetnie im drogę odwrotu. Zazwyczaj dokonuje się tego wykorzystując tę trzecią opcję i przed tym Szwedzi muszą się szczególnie pilnować. Jeśli Koalicji uda się doprowadzić do takiej jednej dużej bitwy, w której będzie miała wyraźną przewagę ilościową i gdzie Szwedzi będą walczyć nie mając drogi odwrotu, to zwycięstwo zwykle rozstrzyga grę, a przynajmniej poważnie wpływa na wynik rozgrywki.

Należy tu zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz. Otóż w grze nie opłaca się wchodzić w głąb wrogiego terytorium. Decydujące znaczenie mają tu następujące rozwiązania:

- oddziały nie mogą się wycofywać na pola kontrolowane przez wroga ani na pola okupowane przez wrogie oddziały,
- oddziały nie mogą się przegrupowywać na pola kontrolowane przez wroga ani na pola okupowane przez wrogie oddziały,
- oddział musi mieć linię zaopatrzenia, aby otrzymać uzupełnienia na koniec etapu (tury); linia ta nie może biec przez pole kontrolowane przez wroga ani przez pole okupowane przez wrogi oddział.

Powyższe sprawia, że zazwyczaj oddziały obu stron operują w sąsiedztwie własnego terytorium. Wyjątek stanowi terytorium Rzeczypospolitej, które nie jest wrogiem w stosunku do

żadnej ze stron konfliktu, chyba że zostanie opanowane przez jedną ze stron. Zasada ta generalnie dobrze oddaje ograniczenia sztuki wojennej (zwłaszcza logistyki) tego okresu i jest to jeden z najlepiej ocenianych przeze mnie elementów mechaniki gry. Wojnę prowadzono wówczas w ten sposób, że stopniowo zdobywano twierdze znajdujące się nieopodal granicy i terytorium wokół nich. Marsze w głąb wrogiego terytorium, podczas których atakujący ignorują twierdze, zostawiając je niezdobyte na swoich tyłach, to dopiero epoka napoleońska. Wcześniej tak nie wojowano.

Jak to ujął jeden z historyków wojskowości, bitwa w tym okresie (także wcześniej) była „bitwą za obopólną zgodą”. Zwykle obie strony musiały chcieć stoczyć bitwę w danym miejscu i czasie, aby do niej doszło. Bardzo rzadko zdarzało się, że jedna ze stron była w stanie zmusić drugą do przyjęcia bitwy. Dla graczy nieobeznanych z historią bywa to niezrozumiałe i frustrujące, bo chcieliby sobie jak najwięcej powalczyć, a nie obserwować jak przeciwnik co chwilę się wycofuje, gdy tylko warunki są dla niego niekorzystne. W „Pax Baltica” wspomniana zasada uległa przekształceniu w ten sposób, że do bitwy dochodzi co do zasady „za zgodą Szwedów”, a wyjątki od tego są raczej rzadkie. Jest to pochodna ogólnej mechaniki bloczkowej i wizji tej wojny jaką mieli autorzy. Osobną kwestią jest tu skala gry, która nie do końca pozwala na oddanie pewnych zależności.

2) Aktywacja i ruch

Zacznijmy od tego, że rozgrywka podzielona jest na lata. Z kolei każdy rok dzieli się na cztery etapy (tury), odpowiadające czterem porom roku. Na początku każdego roku w *Interphase* („międzyfazie”) gracze otrzymują uzupełnienia oraz wykonują rzuty by sprawdzić stan stosunków międzynarodowych (czy określone państwa włączą się do wojny bądź się z niej wycofają).

Podobnie jak w przypadku walki, podstawowa mechanika aktywacji przypomina te spotykane w innych grach bloczkowych. Zazwyczaj w grach tego rodzaju występują karty z numerami: 1, 2, 3, które określają ile akcji gracz może wykonać. Do tego część kart zawiera wydarzenia, które wprowadzają pewne odmienności. Większość kart to jednak karty z aktywacjami. Typowym rozwiązaniem jest zagrywanie kart przez obu graczy jednocześnie, po czym obaj odsłaniają swoje karty i jako pierwszy posunięcie wykonuje gracz, który zagrał wyższą kartę. W „Pax Baltica” zamiast kart mamy rzut kostką wykonywany przez każdego z graczy na początku danej pory roku, czyli etapu (tury). Wynik rzutu 1 oznacza jedną akcję, wyniki 2, 3 – dwie akcje, wyniki 4, 5 – trzy akcje, wynik 6 – wydarzenie. Jako pierwszy rozgrywa swoje akcje ten z graczy, który wyrzucił więcej. W przypadku remisu decydująca jest kolejność z poprzedniego etapu (tury). Różnica w stosunku do najczęściej stosowanego rozwiązania sprowadza się więc głównie do tego, że karty zostały zastąpione przez rzuty kostką.

Pax Baltica (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

sobota, 21 lipca 2018 17:33 - Poprawiony piątek, 03 sierpnia 2018 16:31



Wpisany przez Raleen
sobota, 21 lipca 2018 17:33 - Poprawiony piątek, 03 sierpnia 2018 16:31



Pax Baltica (GMT Games)

Wpisany przez Raleen

sobota, 21 lipca 2018 17:33 - Poprawiony piątek, 03 sierpnia 2018 16:31

