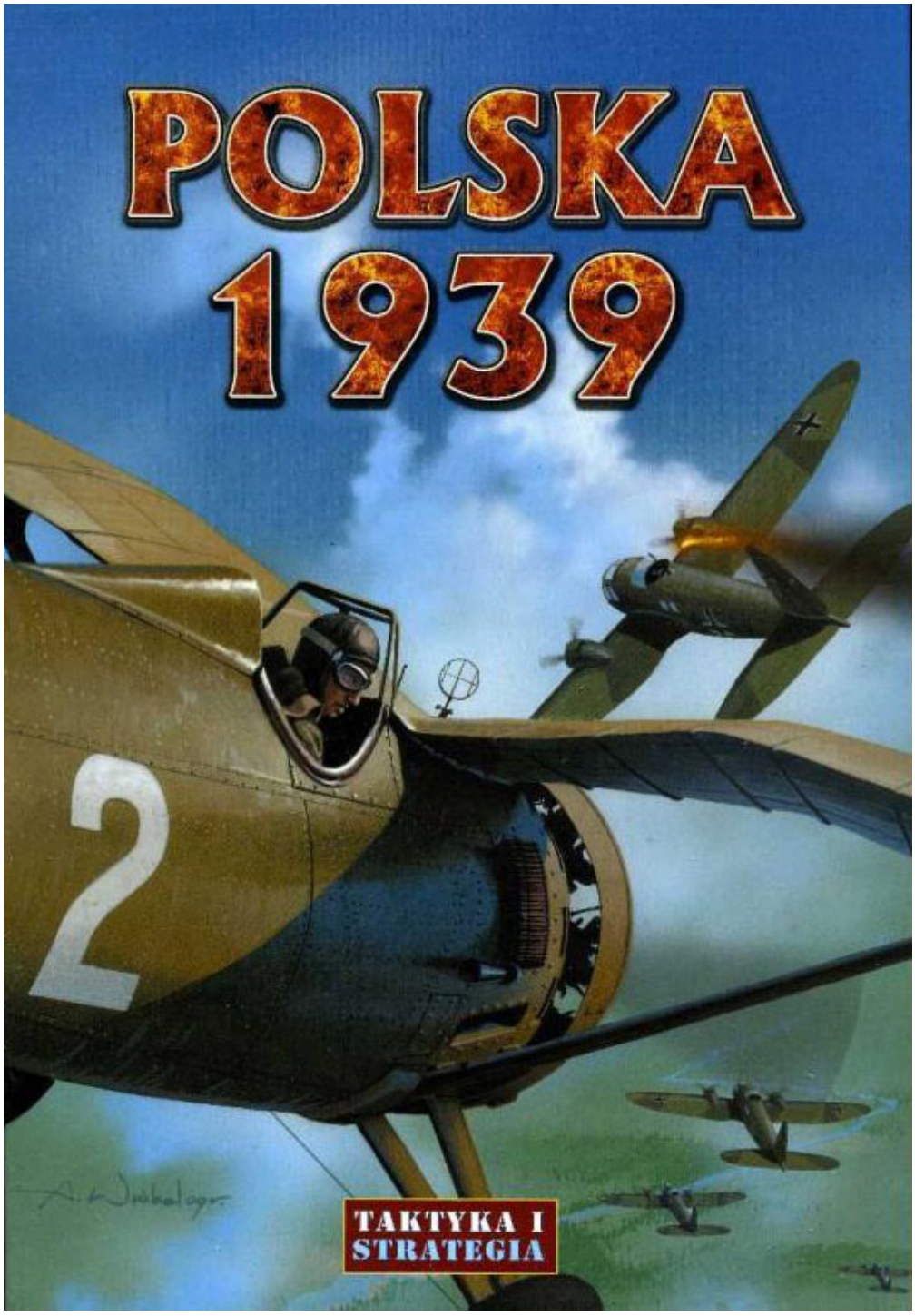


Polska 1939 była jedną z dwóch polskich gier strategicznych wydanych na przełomie 2009 i 2010, na które oczekiwałem z dużymi nadziejami. Drugim tytułem było znakomite *Stronghold*, które, mimo kilku drobnych wad, oceniam bardzo wysoko. Niestety, inaczej ma się sytuacja z

Polską 1939
– jedną ze słabszych gier planszowych, w jakie zdarzyło mi się grać ostatnimi czasy.

Już okładka budzi mieszane uczucia. Nie jest brzydka, ale na litość, w 1939 walki powietrzne to był margines kampanii. To tak, jakby robić grę o I wojnie światowej na zachodzie i umieścić na okładce szarżującą kawalerię. Logika niekoniecznie musi iść przecież w parze z brakiem atrakcyjności – że wspomnę bardzo udaną okładkę do *Bzury 1939* albo wcale nie gorszą do *Mławy 1939*
– aby trzymać się jednej tematyki i okresu. Polski P.11 goniący niemieckie bombowce nie jest źle narysowany, ale tematykę gry pokazuje w znikomym stopniu.

Sama gra niestety działa jak wehikuł czasu i cofa nas gdzieś tak do połowy lat dziewięćdziesiątych. Wówczas gry strategiczne wydawało wydawnictwo Dragon. Trzymały one technicznie poziom *Polski 1939*. Problem w tym, że od tego czasu minęło ładnych kilka lat, zmienili się gracze, ich wymagania oraz standard gier. Niestety, w tym wypadku tego nie widać. Sztancowane żetony poziomem nie odbiegają od standardów z tamtych lat, a co gorsza, część żetonów wymaga jednak samodzielnego pocięcia. Ikonki jednostek są ładne i czytelne, ale tylko w oderwaniu od planszy. No właśnie, plansza. Jest ładna, starannie wykonana i olbrzymia. 140 na 100 centymetrów to rozmiar przekraczający warunki większości gospodarstw domowych. Już to czyni *Polskę 1939* grą niezbyt udaną. Ja miałem okazję w nią zagrać głównie dzięki temu, że znajomy ma stół do ping ponga – na nim gra ta zmieściła się idealnie. Ilu jednak z kupujących zwątpi po próbie rozłożenia planszy? Nie wiem. Jednak wydaje mi się, że w wielu przypadkach gra ta skończy na półce. Co prawda, mapę podzielono na 4 arkusze, które autorzy sugerują skleić. Co potem? Złożyć? Zwinąć? Pod łóżko może nie wejść. To zastanawiające – na całym świecie autorzy gier planszowych wiedzą, że gigantyczna plansza to jeden z lepszych sposobów aby zniechęcić gracza, a tu jakby na odwrót – gigantomania uderzyła komuś do głowy. Oddając sprawiedliwość wydawcy – pudełko do gry jest dobrze dopasowane do zwartości.

Jeszcze o samej planszy – przedstawia ona przedwojenną Polskę wraz z fragmentami innych krajów – ZSRS, Niemiec, Słowacji, Rumunii, Węgier i Litwy. Zastosowano podział na regiony – moim zdaniem sprawdzający się w takiej grze o niebo lepiej od siatki heksagonalnej. Cieszę się też, że dość klarownie określono przynależność terenową danej lokacji. Rzeki wykorzystano jako granice obszarów – i chwała autorom za to. Tym, co nieco szwankuje jest granica Polski na południu – o ile w pozostałych przypadkach jest ona czytelna, tak tam jest niewyraźna.

Żetonów symbolizujących jednostki jest dużo – nieco ponad trzysta pięćdziesiąt. Dodam, że

przedstawiają one nie tylko wojska polskie i niemieckie, ale też wszystkich pozostałych krajów. Sprzyja to tworzeniu hipotetycznych scenariuszy, angażowaniu w walki państw, które w wojnie udziału nie brały itd. Choć komuś liczba żetonów może wydawać się duża, to na wielkiej planszy żetony po prostu giną. Chodząc wokół stołu, na którym rozstawiona jest gra, naprawdę trzeba się nagimnastykować, żeby wszystko zauważyć i ogarnąć. Tu niestety znowu wychodzi na wierzch główna wada tej gry – jej gargantuiczne wymiary.

Zasady – tu zapowiadano rewolucję. *Polska 1939* miała pokazać zupełnie odmienne podejście do gier strategicznych. W odróżnieniu od dawnych gier, gdzie zasady potrafiły zajmować po dwadzieścia – czterdzieści stron, tutaj podstawowe reguły rozgrywki zmieszczono na pięciu stronach. Ma to swoje dobre strony – faktycznie reguły są proste, czytelne i niezostawiające zbyt wielu wątpliwości. Nawet laik w dziedzinie gier strategicznych powinien opanować je łatwo. Problemem jest co innego. Po rozstawieniu jednostek i analizie sytuacji, gracze mogą dojść do wniosku, że *Polskę 1939* robili hurrapatrioci. Zasady nagięto maksymalnie na korzyść Polaków (mój ulubiony przykład – polskie czołgi, w odróżnieniu od niemieckich nie muszą sprawdzać zaopatrzenia, otrzymują je automatycznie. W jaki sposób? Może jeżdżą na wodę tankowaną wprost z jezior i rzek). Każdy, kto zna historię kampanii 1939, wie, że na papierze stosunek sił obu stron nie wykazywał aż tak rażącej przewagi Niemców. Wygląda na to, że właśnie te dane papierowe posłużyły twórcom gry za jedyne źródło, zupełnie nie uwzględnili oni tego, co okazało się w wielu przypadkach przyczyną klęsk Polaków – kiepskiego dowodzenia, szwankującej łączności, braku koordynacji działań, chaosu komunikacyjnego, zapchanych uchodźcami dróg, rozpadu całych jednostek podczas odwrotu. Tutaj tego nie ma.

W zasadzie nawet te osławione niemieckie czołgi nie wydają się tu aż taką potęgą, jaką były w rzeczywistości. We wrześniu 1939 rozjeżdżały wręcz całe oddziały – w grze takiej możliwości nie mają. Zastanawia mnie podział siły, a w zasadzie jeden jej aspekt – artyleria ma po prostu siłę jeden, a przecież trudno jest przeliczać siłę artylerii na identyczne punkty jak w przypadku piechoty, kawalerii czy broni pancernej. Przypomina mi się *Bzura 1939* wydana kiedyś przez Dragona, która dużo lepiej oddawała specyfikę wrześniowych walk niż ten tytuł.

Sama rozgrywka jest przyjemna, ale tylko dla osób przywykłych do takich gier. Nie za bardzo wierzę, aby *Polska 1939* była w stanie przekonać do siebie laików. Duża ilość jednostek sprawia, że tury trwają dość długo, a sama rozgrywka może spokojnie potrwać nawet do kilkunastu godzin. Sprzyja temu zachwianie równowagi na korzyść Polaków – bardzo trudno w tej grze zrobić klasyczny Blitzkrieg. Cała tura dzieli się na trzy fazy – lotniczą, ataku, a następnie ruchu. To jest coś nowego, ale jeśli mam być szczery, sprawdza się średnio. Sam ruch jest dość mocno ograniczony, bo piechota może poruszać się o jedno pole, a jednostki szybsze o dwa lub trzy, ale gdy dodamy, że jedno pole oznacza tu ok. 30 kilometrów kwadratowych, nie powinno to dziwić. Zrezygnowano też z czegoś tak kanonicznego jak strefa

kontroli – co rozumiem, biorąc pod uwagę skalę rozgrywki. Generalnie, zasady i mechanika stoją na przyzwoitym poziomie.

Zaletą gry jest jej potencjał – dzięki mapie i jednostkom nic nie ogranicza graczy, aby tworzyli własne wariacje na temat wydarzeń historycznych. Sama gra daje do dyspozycji dwa scenariusze. Pierwszy z nich obrazuje sytuację z pierwszego września, drugi zaś to ostatnia chwila, aby Polacy mogli zmienić sytuację – czyli dziewiąty września. Ten drugi scenariusz jest o tyle lepszy, że ustawia proporcje sił nieco bardziej wiernie pod kątem historii. Autorzy zapowiadają drukowanie kolejnych scenariuszy, pokazujących np. wojnę Polski z ZSRS bez udziału Niemiec, lub też alternatywne ustawienie naszych wojsk, dające mi podobno szanse na realne zwycięstwo z Niemcami. Nie wątpię, że tu *Polska 1939* ma spore szanse na żywotność. Co więcej, jej mechanika daje możliwość tworzenia kolejnych gier w tej skali.

Szkoda tylko, że to gra, w którą w zasadzie nie da się grać w warunkach domowych. To świetna gra do rozgrywek w klubach (zwłaszcza, że górny limit liczby graczy jest wysoki), ale powiedzmy sobie szczerze – ile takich klubów w Polsce mamy? Jeśli ktoś chce w *Polskę 1939* grać w domu, musi być posiadaczem sporego metrażu. Czas rozgrywki z kolei sprawia, że raczej małe są szanse na ukończenie gry w jeden dzień. Generalnie, tytuł ten wzbudził we mnie mieszane uczucia. Zapowiadana ze sporym hukiem, a wyszło dość przeciętnie. Przypomina mi się sytuacja z
Piotrkowem 1939
. Tamta gra zapowiadana była jako wydarzenie przełomowe, zupełnie nowa jakość – i owszem, tak obskurnie i nieciekawie wydanej gry strategicznej wcześniej w Polsce nie było (może jeszcze wydane w połowie lat dziewięćdziesiątych
Arnhem 1944
prezentowało podobnie niski poziom). Zaletą jest niewątpliwie relatywnie niska cena – ok. 60 zł.

Polska 1939
to gra dla małej grupki miłośników strategicznych planszówek, która niestety nie ma szans, aby przebić się poza mur tego niedużego getta. Szkoda, bo pewne warunki (już choćby tematykę i prostotę zasad) ku temu miała.

Recenzja pochodzi z portalu Tanuki

Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE

Autor: *Grisznak*

Opublikowano 07.07.2011 r.