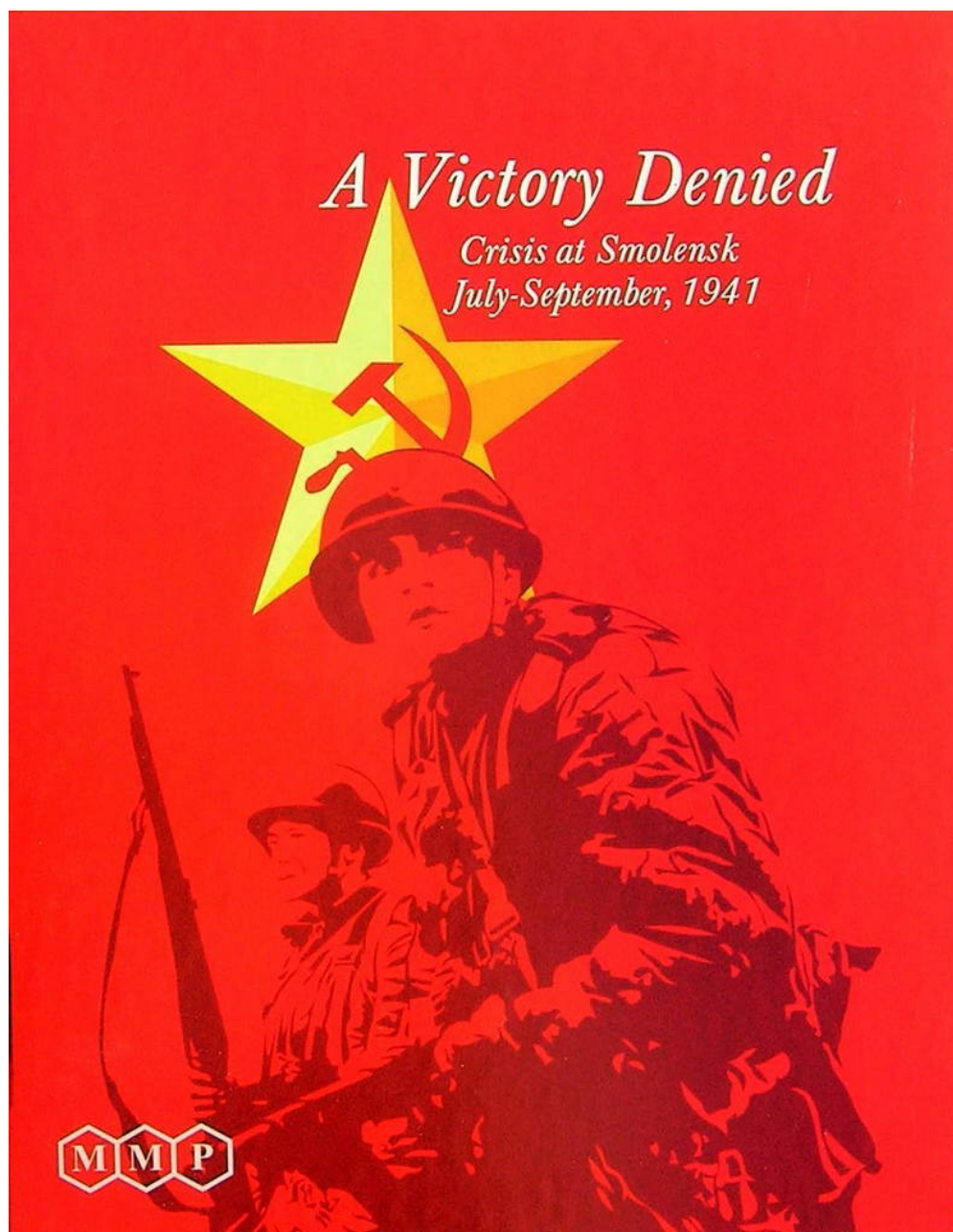




Historycy spierają się po dziś dzień o to, czy kluczowym błędem letniej kampanii niemieckiej w Rosji w 1941 roku była decyzja o rezygnacji z zajęcia Moskwy w najdogodniejszym do tego momencie i skierowanie sił pancernych celem zamknięcia kotła w rejonie Kijowa. Powiem szczerze, że nie znam argumentów którejkolwiek ze stron, które mogłyby mnie przekonać definitywnie co do przyjęcia (lub nie) tej tezy. Od czego jednak mamy gry planszowe?

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski
środa, 23 lutego 2011 11:07 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:51

Instrukcja bardzo przystępna, przejrzysta, pozbawiona wątpliwości interpretacyjnych. Gracze obeznani z poprzedniczką „A Victory Denied” mogą praktycznie zasiąść do rozgrywki z marszu. Osobiście polecałbym grę również nowicuszom w dziedzinie wojennych gier planszowych, gdyż jej mechanika pozbawiona jest zawłości i niejasności, a każda rozgrywka to pełne

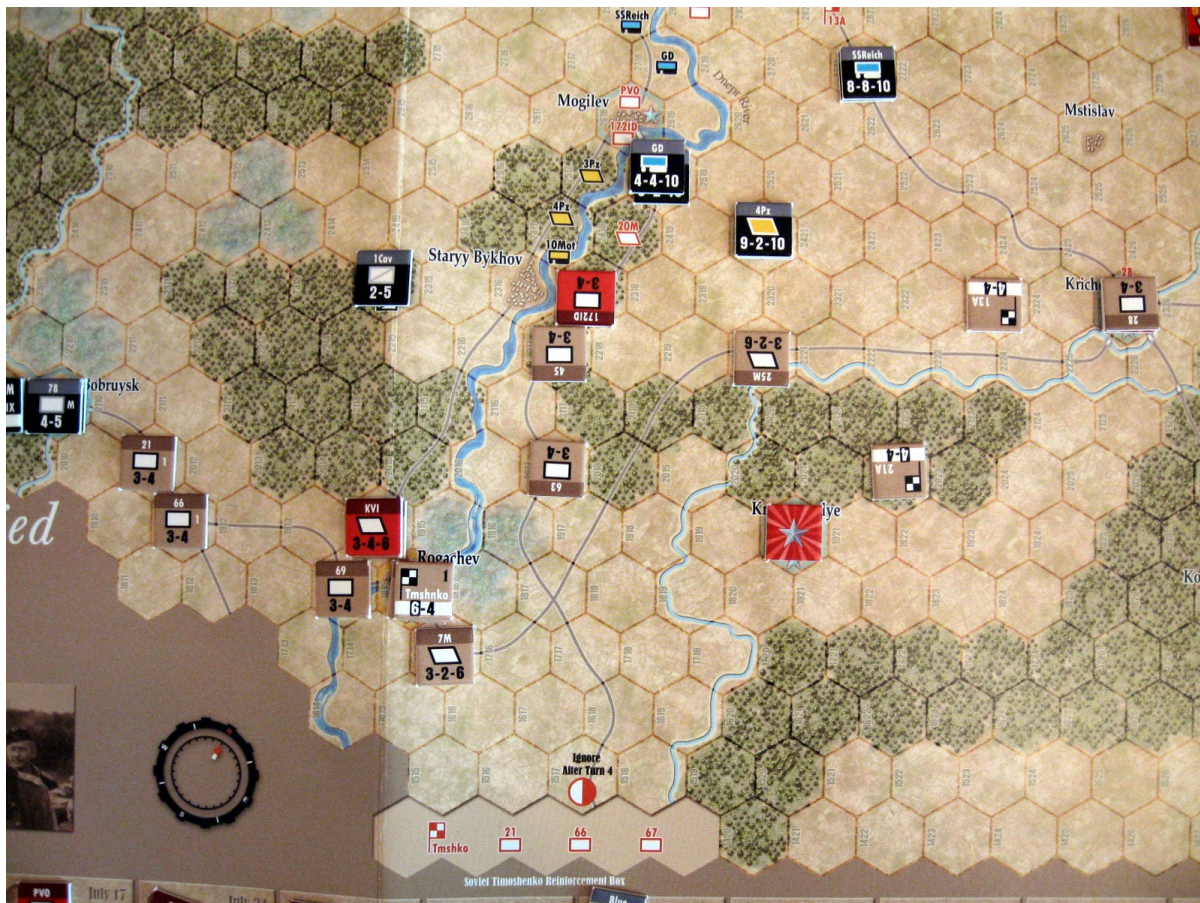
A Victory Denied (MMP)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

środa, 23 lutego 2011 11:07 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:51

dynamiki, ekscytacji i niepowtarzalności spędzanie czasu nad planszą. Drugi punkt dla gry.

Sercem gry są tzw. czity, czyli markery aktywacyjne, które umieszczamy w kubku i losowo wyciągamy aktywując daną jednostkę – u Rosjan są to armie, u Niemców są to armie (a właściwie jedna armia – dziewiąta) i grupy pancerne. W tym ostatnim przypadku specyfika aktywacji jest nieco inna, o czym niżej. Gdy wylosujemy czit armii, aktywujemy jej sztab i wszystkie znajdujące się w jego zasięgu jednostki. Możliwe jest także aktywowanie sztabu znajdującego się w tym obszarze, a ten z kolei może aktywować jednostki w swoim zasięgu (poza aktywacją kolejnych sztabów). Tym sposobem możemy aktywować do ruchu i walki jednostki na sporym obszarze.



Aktywacja niemieckich grup pancernych odbywa się nieco inaczej, gdyż oparta jest ona na pewnej niezależności korpusów pancernych wchodzących w ich skład. Grupy pancerne nie mają bowiem w grze sztabów, a wyciągnięcie cząty odpowiedniej grupy pancernej powoduje aktywację wszystkich jej jednostek. Za łatwo? Jest oczywiście haczyk – wskazujemy bowiem

A Victory Denied (MMP)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

środa, 23 lutego 2011 11:07 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:51

jednostkę w danym korpusie i aktywuje ona wszystkie jednostki korpuśne w odległości trzech pól od niej. Jeżeli jakaś jednostka zapędziła się poza ten obszar, nie może zostać aktywowana. Wymusza to na gracz niemieckim historyczne prowadzenie działań w ramach współdziałania jednostek danego korpusu. Bo bez współpracy nie ma kołaczy, jak mówi znane niemieckie przysłowie.

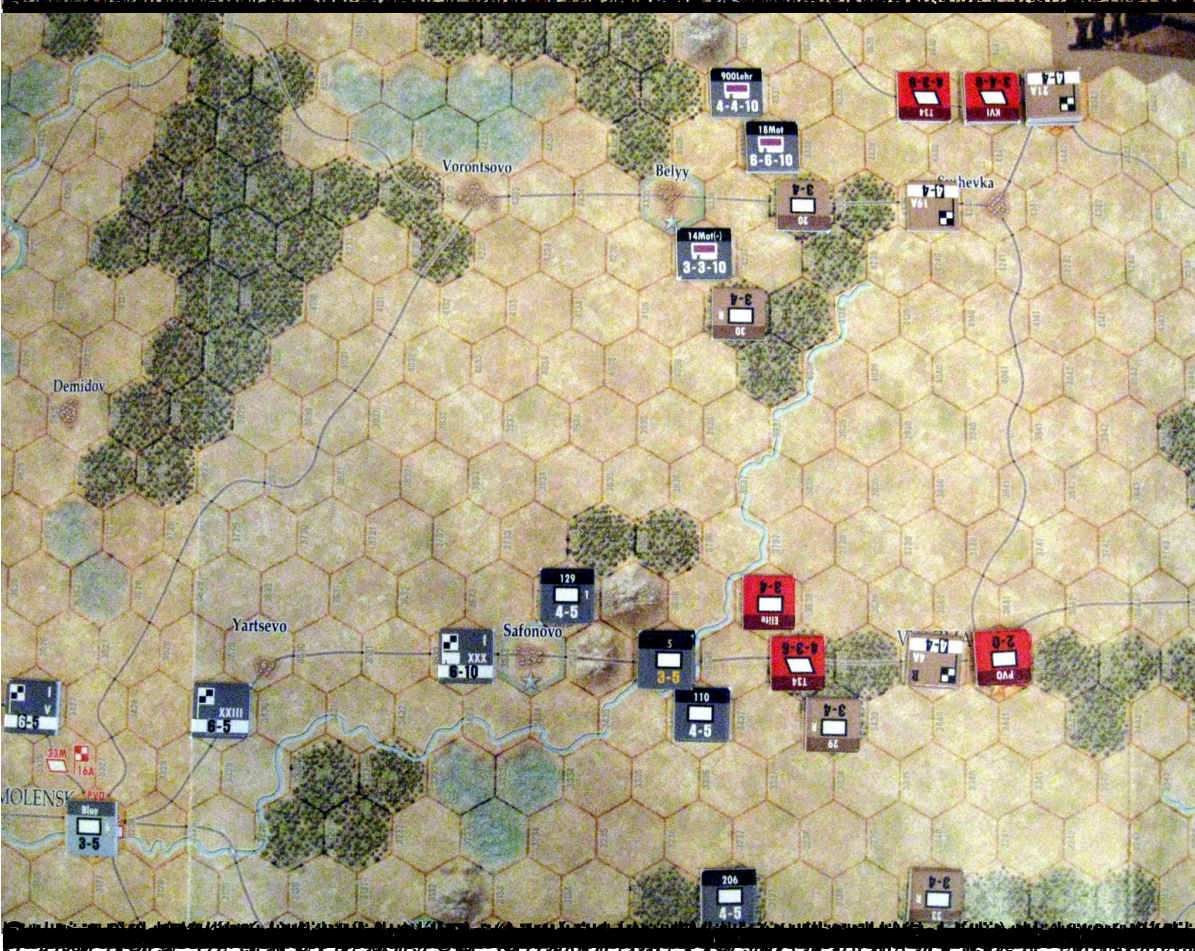
Dodatkowo obie strony dysponują czytami specjalnymi, które odtwarzają potencjalne możliwości obu stron w danym okresie. Niemcy mają czyt Guderiana, który pozwala im „przełamać” właśnie wylosowany czyt i odesłać go z powrotem do kubka, a aktywowane są jednostki 2 Grupy Pancernej, oraz posiadają trzy czity Stukasów, dające przesunięcie o dwie kolumny w trakcie walki (w obronie lub ataku) oraz jeden czyt bombowców, który pozwala na jednorazowy atak w kolumnie 8:1.

Sowieci posiadają czyt Timoszenki, który oprócz większego zasięgu aktywacji jednostek (sześć zamiast czterech pól) daje dodatkowe przesunięcie w ataku o jedną kolumnę w tabeli walki. Oprócz tego Sowieci posiadają artylerię (atak w kolumnie 3:1) oraz czyt jednorazowego użytku z Katiuszami, pozwalający na atak w kolumnie 7:1.

A Victory Denied (MMP)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

środa, 23 lutego 2011 11:07 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:51



A Victory Denied (MMP)

Wpisany przez Cezary „Clown” Domalski

środa, 23 lutego 2011 11:07 - Poprawiony poniedziałek, 30 marca 2020 12:51



<http://www.mmpgame.com/> - sklep z grami i akcesoriami dla graczy weterani nr 12.