

Artykuł pochodzi z czasopisma „Gry Wojenne” nr 5-6/96. Jest on odpowiedzią na [recenzję gry](#)

oraz

[replay \(AAR\)](#)

, oba autorstwa Grzegorza Bakery, zamieszczone na łamach czasopisma „Gry Wojenne”, a obecnie także na naszym portalu.

Wielką przyjemność sprawiła mi recenzja „Roku 1920” na łamach „Gier Wojennych”. To, że moje pomysły spodobały się graczom jest silną motywacją do układania kolejnych gier, które, mam nadzieję, już niedługo trafią na rynek. Nie zwalnia to jednak z potrzeby złożenia czytelnikom GW wyjaśnień w sprawach, w których ocena autora recenzji nie jest jednoznaczna.

Trudno nie zgodzić się z najcięższym zarzutem – pełną dostępnością informacji o przeciwniku (brak pełnej informacji o własnych wojskach byłby możliwy tylko przy wykorzystaniu mistrza gry lub komputera). W początkowym etapie prac nad grą utajnienie działań było planowane. Próby testowania wykazały jednak, że nie można tego zrobić efektywnie bez drastycznego wzrostu komplikacji rozgrywki. Utajnienie jednostek przez przykrywanie żetonów specjalnymi oznacznikami poważnie zwiększa liczbę koniecznych operacji manualnych. Nie przynosi przy tym specjalnych efektów, nadmiernie angażując uwagę graczy i prowadząc do pomyłek. Jak pokazały doświadczenia innych gier, jedynym wyjściem jest zastosowanie jednostek jednostronnych, obracanych w celu utajnienia. Jednak oddanie charakteru „Roku 1920” wymagało koniecznie jednostek dwustronnych. Nie pozostało nic innego, jak po prostu z utajnienia zrezygnować.

Ale nie traćcie nadziei! Dla szczególnych pasjonatów testowany jest wariant gry, w którym każdej jednostce odpowiadają dwa używane zamiennie jednostronne żetony – jeden uczestniczy w grze, a drugi czeka na karcie scenariuszy. Propozycję wydania takiego suplementu – kompletu jednostek i uzupełniających przepisów – złożyłem redakcji GW. A więc być może... Do tego czasu skutecznym narzędziem uzyskiwania zaskoczenia może być *tajna koncentracja*, dzięki której można przeprowadzić coś na kształt polskiego kontruderzenia znad Wieprza.

Zupełnie innym problemem było zasymulowanie sytuacji, które doprowadziły do strategicznego zaskoczenia, np. bolszewickiej ofensywy lipcowej, jeśli post factum znamy układ sił, który w rzeczywistości był niewiadomą. Część przepisów, jak *mobilizacja rewolucyjna* czy

ziemia niczyja

, wprowadziłem by do takich sytuacji doprowadzić. Istnieją motywy, by wstrzymać działania, a decyzja o ich wznowieniu może być niespodzianką.

Pomysł zastąpienia stref kontroli liniami kontroli wziął się stąd, że od początku prac nad grą ograniczane miało być tylko *przejście ze strefy do strefy kontroli tej samej jednostki*. Od ciągłego powtarzania tak rozbudowanej formuły wprowadzenie nowego pojęcia było znacznie prostsze, a obie sytuacje są identyczne.

Zgoda na buszowanie kadr po tyłach powstała z wiary, że koszt ich straty w przewadze moralnej oraz możliwość wyeliminowania takiej jednostki bez walki, w praktyce zapobiegają podobnym sytuacjom. Jak wnoszę, tak się nie stało. Zaproponowana poprawka jest wystarczająca. W pełni natomiast zgadzam się z sugestią, że *przewaga moralna* powinna znaleźć się już w pierwszym scenariuszu. Na szczęście nie ma to znaczenia dla bardziej zaawansowanych graczy.

Pozwolę sobie również za pośrednictwem GW uzupełnić reguły gry o jeden punkt, którego brak może prowadzić do nieporozumień:

33.7.1. *Jeśli na planszy nie ma jeszcze oznacznika przewagi moralnej na Polskim TDW, ucieczka z TDW powoduje jego umieszczenie na odpowiednim oznaczniku. Jeśli jednostki polskie uciekną z obu pozostałych TDW jednocześnie, oznacznik dla Polskiego TDW umieszczany jest na oznaczniku tego TDW, na którym bolszewicka przewaga jest wyższa.*

Po lekturze *replay'u* mam do siebie pewien zarzut. O ile dobrze zrozumiałem, w przedstawianej rozgrywce gracz polski w ogóle nie zdobył Kijowa. Otóż, w początkowych planach zamierzałem zastosować w takim przypadku sankcję – wykluczenie z gry jednostek ukraińskich. Później pomyślałem jednak, że straty jakie można zadać bolszewikom z racji posiadanej przewagi sił i położenia oraz możliwość zdobycia dodatkowych sojusznicznych uzupełnień, wystarczą do wymuszenia na polskim graczynie działań, które wymuszałyby na nim polityka. Dlatego zrezygnowałem z dodatkowego przepisu. Jak widać, motywacje te nie są wystarczająco silne. Pocieszam się jednak, że gracz polski został srodze pokarany za swoje kunktatorstwo. Wczesny upadek Lwowa jest bowiem naturalną konsekwencją zaniechania ofensywy na Kijów, tak jak zagrożenie Grodna jest efektem porzucenia linii Berezyny i wczesnego cofnięcia się na linię okopów.

Wracając do recenzji, chciałbym wyjaśnić sprawę flotyli dniesprzańskiej. Jak już wspomniałem, początkowa sytuacja jest taka, że w praktyce problemem gracza bolszewickiego jest wyprowadzenie za Dniepr nawet paru i choćby osłabionych dywizji. Szczególnie, jeśli gracz polski nie da się skusić na taktykę „brać co swoje i do domu”, lecz spróbuje zaplanować operację dwuetapową. Z kolei Konna Armia to tylko 4 dywizje i sama z siebie nie jest śmiertelnym zagrożeniem. Szansą dla polskiego gracza jest oddzielenie jej od bolszewickiej piechoty. Przy takim zamiarze kluczowe znaczenie ma to, jakie polskie siły muszą pozostać do obrony Kijowa od wschodu, a jakie czekać będą pomiędzy Humaniem a Białą Cerkwią na Budionnego. Jeśli temu ostatniemu grozić będzie przeciwuderzenie i zacznie działać zbyt ostrożnie, gracz polski wygra swój wyścig z czasem. Jedynym remedium na taką polską

taktykę jest aktywność piechoty Frontu Południowo-Zachodniego pod Kijowem. Bez *handicapu* jakim jest flotylla niebezpieczeństwo zniszczenia tych sił jest jednak spore. A wycofanie bolszewickich niedobitków na linię Nieżyn – Łubny bardzo ułatwia Polakom przeciwstawienie się nadchodzącemu niebezpieczeństwu. I choć marzeniem każdego polskiego gracza jest pobicie Konnej Armii na przedpolach Kijowa, to bądźmy realistami...

Istotą tej gry jest walka z czasem. Czy bolszewicy zdążą uderzyć na Białorusi zanim pod Mińsk podjadą wojska spod zdobytego Kijowa? Czy Polacy zdołają ich powstrzymać zanim uderzy Budionny? Czy uda się go pobić zanim Tuchaczewski zbierze siły do natarcia na Warszawę? Czy Front Zachodni zdąży przekroczyć Bug zanim pojawią się wszystkie jednostki Armii Ochotniczej? Rozstrzygnięcie każdego z tych „wyścigów” zmienia równowagę w grze, choć nie przesądza jeszcze jej wyniku. Niemniej gracze muszą pamiętać, że najważniejszym sojusznikiem w walce z czasem jest przestrzeń. Ofensywa na Warszawę z linii Niemna ma dużo większe szanse niż zza Berezyny. Każda przeszkoda, nawet jeśli nie ma szans na jej długotrwałą obronę, powinna zostać wykorzystana do działań opóźniających. Pozwolenie przeciwnikowi na marsz naprzód bez walki daje mu jednocześnie czas, teren i uzupełnienia.

Tyle moich uwag o tym „jak grać by wygrać”, jeśli będą jeszcze jakieś pytania na ten temat – jestem do dyspozycji.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Jarosław Flis*

Opublikowano 22.12.2012 r.