

Poznając nową grę, a zwłaszcza grając z już doświadczonym graczem, mamy z reguły niewielkie (żeby nie powiedzieć żadne) szanse na zwycięstwo, czy choćby dłuższą grę. Nie znając mechaniki, pewnych schematów, nie wiedząc na co wrócić uwagę, z reguły dość szybko kończymy rozgrywkę. Dlatego grając z kimś kto pierwszy raz siada do danej gry staram się udzielić mu zawsze pewnych wskazówek, na co powinien zwrócić uwagę. Poniżej parę rad/uwag od początkującego po przejściach, dla innych początkujących w *For the People II*.

1. Nigdy nie zostawiaj swojej stolicy bez obrony – prezydent tego nie lubi

Stolice pełnią dość znaczną rolę w rozgrywce. Ich utrata pociąga za sobą poważne konsekwencje w postaci znacznego obniżenia woli walki, a w przypadku Unii również liczby otrzymywanych uzupełnień. Jednocześnie, są to punkty dość trudne do zdobycia (pod warunkiem, że są bronione). W jednej z gier miałem sytuację, że brygada kawalerii Forresta wykonała marsz z zachodniego Kentucky i zdobyła niebroniony Waszyngton (korzystając z możliwości wykonania dwóch ruchów pod rząd, o czym dalej). Jeżeli sądzisz, że potrzebne ci są wszystkie punkty siły (sp), które są na wschodnim teatrze działań, to przynajmniej jeden i tak zostaw w stolicy (patrz też pkt 3).

2. Właściwe zarządzanie kadrami dowódczą podstawą sukcesu

Generałowie odgrywają kluczową rolę w rozgrywce, ze względu na przyjęty system aktywacji. Staraj się, aby armiami dowodzili dowódcy o niskim współczynniku aktywacji (1 lub 2) – jest to szczególnie ważne dla Unii, która przez większą część gry posiada znacznie słabsze kadry. Nigdy nie twórz „zespołów marzeń” – nie koncentruj swoich najlepszych dowódców (np. Lee, Forrest, Longstreet) w jednej armii. Szansa, że któregoś wkrótce stracisz jest zbyt duża. Pamiętaj, że dowódca armii, co do zasady, nie jest brany pod uwagę przy ustalaniu strat dowódców. Twoi najlepsi dowódcy powinni więc być dowódcami armii. Jeśli już musisz skoncentrować kilku dobrych dowódców w jednej armii, dodaj im jako asystę jak najwięcej innych – słabszych (zawsze jest szansa, że śmierć dotknie np. Polka).

3. Karty – błogosławieństwo i przekleństwo

Gracze korzystają z jednej, wspólnej dla obu stron talii. To powoduje, że w odróżnieniu np. od *Ścieżek chwały*, nie ma praktycznie możliwości przewidzieć, co otrzymamy w następnym rozdaniu. Może się okazać, że np. przeciwnik dysponuje 2 kartami kampanii (co umożliwi mu wykonanie 2-3 aktywacji w jednej rundzie zamiast zwyczajowej jednej), a my w zasadzie nie jesteśmy w stanie aktywować swoich sił (co może się zdarzyć zwłaszcza Unii w początkowym etapie gry). Do tego dochodzą karty typu „Confederate Railroad Degradation”, czy „Chotaw Indians”, dzięki którym możemy zaskoczyć przeciwnika, pozbawiając go jednej z kart (patrz np. podany w pierwszym punkcie marsz Forresta). Bądź więc przygotowany na niespodzianki i zadawaj sobie

ciągłe pytanie, co jeśli nie będę miał możliwości aktywacji (jest to element szerszego problemu zarządzania ryzykiem, ale o tym może innym razem). Pamiętaj też, że każda karta, która może być zagrana w fazie przeciwnika (np. „Mud March”), zmniejsza liczbę twoich rund – zastanów się więc dobrze zanim zdecydujesz się z niej skorzystać.

4. Wola walki – czyli o co właściwie gramy

Grę można wygrać na różne sposoby, ale wszystkie one koncentrują się wokół woli walki każdej ze stron. Tutaj raczej rzadko dochodzi do sytuacji, że jedno posunięcie kończy praktycznie rozgrywkę (w odróżnieniu od np. wspomnianych *Ścieżek chwały*). Tak więc kluczem jest zdobywanie punktów woli walki i obniżanie jej u przeciwnika. Pewne rzeczy są oczywiste, więc tu zwrócę uwagę tylko na niektóre. Blokada – oprócz obniżania ilości punktów uzupełnień, prowadzi również do obniżenia woli walki. Dlatego każda taka karta w ręku Unii powinna być zagrana jako wydarzenie – czym wcześniejszy etap gry, tym lepiej. Unia powinna starać się również zdobyć porty/forty w danej strefie, co przynosi podobny efekt – stosunkowo najłatwiej jest „zamknąć” strefę zachodniej zatoki („wystarczy” kontrolować Nowy Orlean i Sabine). Nawet przy średnich rzutach w ciągu całej rozgrywki straty z tego tytułu mogą wynieść ok. 20-30 punktów (na 100 posiadanych początkowo). Bitwy – początkowo toczone są głównie małe i średnie bitwy, ale od pewnego momentu siły graczy są na tyle duże, że umożliwiają toczenie również wielkich bitew (20 sp). Mają one tę cechę odróżniającą je od małych i średnich, że wpływają również na zmianę woli walki. Toczenie dużych bitew jest w zasadzie obowiązkiem gracza Konfederacji – posiadając przez większą część gry znacznie lepszych dowódców ma on spore szanse odniesienia zwycięstwa, a tym samym spowodowania korzystnej zmiany w punktacji woli walki. Najgorszą rzeczą dla gracza Konfederacji jest cała seria średnich bitew (zwycięstwa nic nie dają, generałowie giną, wojsk ubywa). Generalnie gracz Konfederacji powinien starać się toczyć małą liczbę dużych bitew, a gracz Unii dużą liczbę średnich (wojna na wyczerpanie jednoznacznie faworyzuje Unię).

Zdobywanie woli walki za kontrolę przynajmniej 3 pól w oryginalnym stanie Unii – nie jest to prosta sprawa, ale warta rozważenia. Jeśli masz okazję umieścić w którymś ze stanów Unii 3 znaczniki kontroli – zrób to. Stosunkowo najłatwiejsze jest to na Wschodnim Teatrze Działań Wojennych (TDW), ze względu na kontrolę Unii nad rzekami na zachodzie. Uważaj jednak – może to się skończyć odcięciem twojej armii, a w efekcie nawet utratą stolicy. Waż więc potencjalne zyski i straty. Czasami pomagają kartki pozwalające położyć swoje żetony kontroli bez przesuwania wojsk – jak choćby „Copperheads”. Utrata armii – to także dość kosztowna sprawa, zwłaszcza dla Unii. Pamiętaj, że armia licząca 1 punkt siły, nawet znajdująca się teoretycznie poza zasięgiem działania wojsk przeciwnika, może zostać wyeliminowana poprzez zagranie karty wydarzenia (np. „Contraband of War”). Zmiany dowódców armii – przemyśl dokładnie sytuację, zanim utworzysz armię. Czasami lepiej trochę poczekać, aby na stanowisku jej dowódcy umieścić właściwą osobę. Późniejsze zmiany są bardzo kosztowne (czasami pomagają karty, jak np. „Personal Advisor”).

5. Utrzymuj inicjatywę – czyli łatwiej powiedzieć niż zrobić

For the People II, jak wszystkie gry tego typu, pozwala na ograniczoną liczbę aktywacji w danej rundzie. Oznacza to, że jeżeli uda nam się zmusić przeciwnika do wykonania ruchu w określonym miejscu (dogodnym dla nas), to nie będzie on mógł prowadzić działań gdzie indziej. Reasumując, czym dłużej będziemy posiadać inicjatywę, tym bliżej zwycięstwa będziemy. Nie jest to jednak proste – duża losowość kart, konieczność zagrywania wydarzeń, że o działaniu przeciwnika nie wspomnę, sprawy nie ułatwiają. Teoretycznie w lepszej sytuacji jest Konfederacja – łatwiejsza aktywacja dowódców działa zdecydowanie na jej korzyść. Jednak również Unia ma swoje atuty – większe siły (ogółem), możliwość wyboru osi natarcia, a wreszcie flota. Zwłaszcza tej ostatniej warto poświęcić parę słów. Flota Unii pozwala na stworzenie zagrożenia wzdłuż całego wybrzeża Konfederacji oraz głównych rzek. Umiejętne jej wykorzystanie może doprowadzić nie tylko do zdobycia poszczególnych stanów Konfederacji (dotyczy to szczególnie Teksasu i Florydy), zamknięcia portów (blokada), ale również odciągnięcie siły Konfederacji i jej dowódców z głównego frontu działań. Jedyną bowiem metodą obrony Konfederacji jest pasywna obrona fortów oraz tworzenie mobilnych odwodów (ale to pochłania znaczną część i tak szczupłych sił). Na koniec jeszcze jedna uwaga – dobra dywersja (np. desant czy odcięcie zaopatrzenia podążającej w głąb naszego terytorium armii) jest z reguły lepsza, niż marna ofensywa.

6. Wojsko – czyli słów kilka o tych, którzy giną, gdy my rozważamy kolejne posunięcia

Wojsko jest, można chyba tak powiedzieć, potraktowane trochę nietypowo. W większości gier kluczowe znaczenie ma ilość wojsk jaką możemy zgromadzić w danej bitwie. Ze względu na sposób rozstrzygania starć w *For the People II* jest nieco inaczej. Przewaga liczebna oczywiście odgrywa pewną rolę (choć dopiero od stosunku 3:1), ale z reguły nie jest ona rozstrzygająca. Np. w *Ścieżkach chwały* przy przewadze 15 do 5 (czyli de facto 3:1) możemy być niemal pewni wyniku starcia. W *For the People II* bardzo często przy 3:1 to strona posiadająca przewagę będzie musiała uznać wyższość przeciwnika. Dlatego liczebność wojsk, choć istotna, nie ma kluczowego znaczenia. Nie oznacza to jednak, że możemy sobie kwestię zarządzania posiadanymi siłami pominąć. Każda ze stron musi jednak potraktować ten problem nieco odmiennie. Zanim jednak o tym, trzeba jeszcze wspomnieć o sposobie uzupełniania sił. Obie strony mają określoną pulę uzupełnień, na którą wpływ mają takie czynniki jak kontrola stanów (lub ich stolic w przypadku Unii), blokada. Początkowo liczba uzupełnień wynosi 18 dla Unii oraz 13 dla Konfederacji, jest więc mniej więcej wyrównana.

Jednak z upływem czasu liczba uzupełnień dla Konfederacji systematycznie maleje, podczas gdy Unii pozostaje na niezmiennym poziomie. Oznacza to, że dla Konfederacji każdy punkt siły ma z biegiem czasu coraz większe znaczenie. Dlatego jedną z naczelnych zasad gracza grającego tą stroną jest zasada zachowania sił. Nie może ona być oczywiście rozumiana w sposób bezwzględny – chodzi tu raczej o unikanie wojny na wyniszczenie, niepotrzebnych strat związanych z liczbą jednostek na polu oraz zagrywanie, o ile to możliwe, wszystkich kart

uzupełnień jakie posiadamy. Z kolei Unia ma odmienny problem – jak te wszystkie siły, które posiada, efektywnie wykorzystać. Grający tą stroną, wraz z rosnącą dysproporcją sił, powinien starać się pogłębiać kłopoty Konfederacji poprzez tworzenie kolejnych osi natarcia (o czym później), a tym samym zmuszanie przeciwnika do dzielenia już i tak niewystarczających sił lub utraty terenu. Świetnie sprawdzają się tu desanty morskie (lądujemy w ostatniej rundzie danego etapu gdzieś na tyłach wroga 2 punktami siły, w fazie uzupełnień dokładamy 4 oraz jakiegoś wodza i Konfederaci mają już spory problem).

7. Przestrzeń – geografia na wojnie

W grze istnieją dwa naturalnie wyodrębnione Teatry Działań Wojennych – Wschodni (obejmujący Wirginię i wschodnie stany Unii) oraz Zachodni (obejmujący początkowo Kentucky, Tennessee, Missouri oraz Arkansas). Z biegiem czasu mogą pojawić się kolejne (jak choćby Południowy – na skutek desantów Unii). W ramach każdego z TDW można wyodrębnić pewne osie natarcia, którymi z reguły podążają armie. Na Wschodnim TDW będzie to linia łącząca Waszyngton i Richmond (z kluczowym punktem w Manassas) oraz Grafton (VV) w kierunku na Richmond oraz Lynchburg (VA). Ta pierwsza ma kluczowe znaczenie, gdyż stawką bitew na niej rozgrywanych jest los stolic obu stron. Kluczowe znaczenie Manassas polega na tym, że Konfederacja może z niego skutecznie kontrolować przenikanie sił Unii na południe, a dodatkowo zagrażać Waszyngtonowi. Z kolei korpus Unii w Grafton stanowi poważne ograniczenie dla działań ofensywnych Konfederatów na północy, poprzez zagrożenie linii komunikacyjnych. W sprzyjających okolicznościach może posłużyć do odcięcia wojsk Konfederacji w Manassas lub ataku na Richmond.

Na Zachodnim TDW można wyodrębnić dwie zasadnicze linie ofensywy. Pierwsza przebiega przez Kentucky w kierunku na Nashville (TN), druga przez zachodnie Kentucky oraz wschodnie Missouri w ogólnym kierunku na Memphis (TN). Pomocnicze działania często toczą się w Missouri i Arkansas, ale są one utrudnione ze względu na brak linii kolejowych (ponadto budowa fortu w Little Rock uniemożliwia penetrację Unii). Nashville i Memphis to kluczowe pozycje Konfederacji na Zachodnim TDW (pola zasobów, zwłaszcza umocnione, stanowią trudną do sforsowania przeszkodę). Pomocnicze znaczenie mają Columbus (KY) i Dover (TN), choć utrata tego drugiego znacznie ogranicza swobodę działania Konfederacji. W przypadku przełamania pierwszej linii obrony, kolejne dobre punkty to Jackson i Atlanta. Utrata tego pierwszego oznacza w praktyce oddanie wszystkich stanów na zachód od Missisipi – dobry punkt dla obrony reszty to Selma (AL). Utrata Atlanty to praktycznie koniec gry. Warto przypomnieć, że kontrola rzek na Zachodnim TDW (a zwłaszcza Missisipi) daje dużą przewagę Unii (zaopatrzenie, możliwość desantów i ewakuacji, ograniczenie ruchu wojsk Konfederacji).

8. Czas – czyli dlaczego zegarek zaczyna przyspieszać z upływem kolejnych etapów

Gra początkowo toczy się powoli, żeby nie powiedzieć leniwie (chyba, że Unia ma zbyt dużo kart o wartości 3 na ręku). Z każdym rozegranym etapem dzieje się coraz więcej. Jednocześnie

gracze zaczynają dostrzegać upływ czasu. Pojawia się pytanie, czy Konfederacja wytrzyma do końca ostatniego etapu. Czy postępy Unii są wystarczająco szybkie, aby zapewnić zwycięstwo. Dlatego grający Unią powinien nieustannie zwiększać presję. Generalnie, czym mniejsze postępy wojsk Unii, tym większe ryzyko musi ona podejmować, aby rozstrzygnąć grę na swoją korzyść. Konfederat powinien natomiast starać się kupować czas, umiejętnie blokując posunięcia Unii, a jak trzeba, oddając teren. Należy pamiętać, że gdy Konfederacja traci teren, to zaczyna przegrywać grę, ale jeśli straci wojsko, to tę grę już przegrała. Często tworzenie zagrożenia linii komunikacyjnych lub stolicy, działania demonstracyjne, przynoszą lepszy efekt, niż wydanie bitwy.

Powyższe rady/uwagi mają być dla początkujących, ale zakładają, że znają oni przynajmniej w podstawowym zakresie przepisy. Mają one charakter generalny i nieco abstrakcyjny (w konkretnej sytuacji najlepszym rozwiązaniem może zupełnie inne, niż tu przedstawione). Nie wyczerpują one nawet w części złożoności problematyki, ale tekst i tak jest za długi, żeby chciało się go komuś czytać. Jeżeli czytelniku dotrwałeś do tego momentu, to gratuluję wytrwałości i zapraszam do [dyskusji na Forum Strategie](#).

Autor: *Aldarus*

Opublikowano 28.07.2007 r.