

Podczas rozgrywek często zdarza się, że zostaje nam trochę czasu, zbyt mało by rozegrać jakąś standardową, większą batalię, albo trafiają się przerwy między kolejnymi partiami. W takich sytuacjach idealnym rozwiązaniem są krótkie gry, pozwalające ten czas wypełnić. Najlepiej wypadają tu moim zdaniem proste, taktyczne gry heksowe, bez rozbudowanych elementów losowych związanych z aktywacjami itp. Są one także bardzo dobre dla początkujących. W jedną z takich gier udało nam się ostatnio zagrać. Pochodzi ona z francuskiego magazynu *Vae Victis*, wydanie specjalne nr 10, i przedstawia bitwę nad rzeką Chir z grudnia 1942 roku. Niemcom udało się w niej zadać ciężkie straty sowieckiemu 1 Korpusowi Pancernemu. Graliśmy z Czmielonem, któremu dziękuję za zwrócenie mojej uwagi na ten tytuł.

Parę słów o zasadach, które są proste i mieszczą się na mniej więcej 2 stronach. Generalnie jednostki posiadają siłę ataku (współczynnik po lewej), siłę obrony (współczynnik po prawej) i ruchliwość (współczynnik w kolorowym kwadracie). Ruchliwość dzieli się na 3 typy: zmechanizowaną (czerwone tło), zmotoryzowaną (zielone tło) i pieszą (niebieskie tło). Ponadto artyleria posiada zasięg ognia (współczynnik w żółtym kółku). Może być ona użyta raz na etap i po prostu dodaje swoją siłę (ofensywną bądź defensywną) do siły walczących jednostek. Wszystkie jednostki posiadają strefy kontroli, jednak, co istotne, jednostki zmechanizowane mają możliwość opuszczania wrogich stref kontroli (przemieszczania się po nich) kosztem dodatkowych 2 punktów ruchu za każde takie przesunięcie. Walka polega na dodawaniu i odejmowaniu siły obrońcy od siły atakującego. Występują modyfikatory za teren (miasto, las, wyżej położone pole) oraz za atak kombinowany piechoty i czołgów (obie te jednostki muszą brać udział w ataku). Efektem walki jest zazwyczaj wycofanie, ale przy dużej przewadze jednostki mogą też ponieść straty w poziomach sprawności bojowej (każda jednostka ma co do zasady dwa poziomy sprawności bojowej), a nawet zostać całkowicie wyeliminowane. Można się cofać przez wrogie strefy kontroli (SK), ale powoduje to stratę jednego poziomu sprawności bojowej za każde takie pole (od stosu), natomiast nie ponosimy strat, gdy cofamy się przez własne jednostki we wrogich SK. Możliwe jest tworzenie stosów do maksymalnie 2 jednostek na polu. Limit 2 jednostek na polu obowiązuje zawsze, także podczas wycofania w wyniku walki, tak że nie możemy się cofnąć na pole, w sytuacji gdy miałyby to doprowadzić do przekroczenia, nawet chwilowo, powyższego limitu. Mechanika gry opiera się na klasycznej aktywacji naprzemiennej całości sił obu stron, czyli najpierw fazy ruchu i walki jednej strony, potem drugiej.

Głównym celem Rosjan jest wyjście za południową krawędź planszy przez pola 0713, 0813, 0913 (za miejscowością Sysokin), co daje im po 5 punktów zwycięstwa (PZ) za każdą jednostkę, która opuści planszę. Ponadto obie strony punktują za zniszczone jednostki wroga: Niemcy po 3 PZ za jednostkę, a Rosjanie po 5 PZ za jednostkę. Na koniec gry przyznawane są także punkty zwycięstwa za kontrolowane miasteczka, za każde po 4 PZ, czyli razem można za nie zgarnąć 12 PZ. Rosjanie mogą też wyjść za planszę przez pole 1103 (droga przy wschodniej krawędzi planszy), ale wtedy otrzymują jedynie 1 PZ za jednostkę. Wojska

Chir 1942 – ćwiczenia taktyczne z „Vae Victis” (1)

Wpisany przez Raleen

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48

sowieckie wkraczają na planszę z pola 0802, przejście przez rzekę nie kosztuje je dodatkowych punktów ruchu, gdyż w tym miejscu Rosjanie mieli zbudowany most pontonowy (początkowo na planszy znajdują się jedynie dwie niemieckie kompanie i sowiecki oddział piechoty niezmotoryzowanej, stojący opodal mostu). Spośród zasad dotyczących ruchu warto wspomnieć, że poruszając się wzdłuż drogi oddziały wydają 1/2 punktu ruchu za pole i nie wydają punktów ruchu za pokonywanie zboczy w górę. Całość rozgrywki to 5 etapów, jako pierwsi ruch wykonują Rosjanie.

Rosjanie – Raleen, Niemcy – Czmielon.

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48

































































środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



Chir 1942 – ćwiczenia taktyczne z „Vae Victis” (1)

Wpisany przez Raleen

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



Chir 1942 – ćwiczenia taktyczne z „Vae Victis” (1)

Wpisany przez Raleen

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



Był to pierwszy dzień walk w rejonie Ostrowa. Niemcy, chcąc odwrócić uwagę z naszej strony, na swoją

Chir 1942 – ćwiczenia taktyczne z „Vae Victis” (1)

Wpisany przez Raleen

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



Chir 1942 – ćwiczenia taktyczne z „Vae Victis” (1)

Wpisany przez Raleen

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



6) duzo fajp, jednak jak Niemcy zostali zaskoczeni przez chwilę znowu wyglądają na

środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48



środa, 30 kwietnia 2014 08:37 - Poprawiony środa, 30 kwietnia 2014 08:48

