

Jest to najlepsza gra na poziomie wielkich strategii, z tych w które dotychczas grałem...

Planowane spotkanie klubu „Manhattan” to tym razem atomowe uderzenie *Hannibala*. Comandante, zgodnie z zapowiedzią, przywiózł do klubu grę, od której zaczął się sukces systemu CDG – produkcji niezapomnianej firmy Avalon Hill. Nie bez powodu osiąga ona na aukcjach niezwykle wysokie ceny. Powiem, że takiej elegancji w powiązaniu elementów składających się na wojenną grę planszową jeszcze strategicznego do tej pory nie widziałem. Znakomitym pomysłem jest wprowadzenie kart bitewnych używanych podczas starcia – maksymalnie można ze specjalnej talii wylosować ich 19. Liczba kart, którą faktycznie będziemy dysponowali podczas walki, zależy od siły wojska, parametrów wodza, ilości opanowanych prowincji na danym teatrze wojennym, gdzie toczyć się będzie bitwa, udanego przechwycenia. Atak kartagińskich słoni, jeśli się powiedzie, spowodować może zmniejszenie liczby kart, którymi dysponuje Rzymianin.

Bitwa polega na wykładaniu tych kart kolejno przez przeciwników. Są to karty ataku z lewej oraz z prawej flanki, z frontu, obustronnego okrążenia, ataku rozpoznawczego oraz karty rezerw. Aby odeprzeć wrogi atak trzeba dysponować kartą tego samego typu lub kartą rezerwy. Hannibal ma specjalną możliwość użycia karty rozpoznawczego ataku w celu odparcia obustronnego okrążenia. Odparcie takiego ataku powoduje automatyczne przejście inicjatywy. W innych wypadkach, żeby przejąć inicjatywę, należy wykonać rzut kostką i porównać ze zdolnościami wodza. Emocje przy rozgrywaniu takich „oddziałujących na wyobraźnię bitew” są gwarantowane.

Jeśli nie odeprzemy ataku, następuje decydujące o zwycięstwie przełamanie. Przegrana bitwa ma poważne konsekwencje bowiem pokonany, proporcjonalnie do strat poniesionych w bitwie, musi usunąć odpowiednią liczbę żetonów kontroli politycznej. Ich ilość w danej prowincji decyduje, podobnie jak w innych grach, o panowaniu nad nią. Na końcu etapu porównujemy ile opanowaliśmy prowincji. Jeśli jedna strona ma ich więcej, wymusza to na drugiej zdjęcie kolejnych żetonów kontroli. To właśnie umiejętnie zbalansowane powiązania między ilością prowincji i ilością kart bitewnych a skutkami politycznymi bitwy czynią tę grę wyjątkową i tak emocjonującą. Do tego dochodzą ciekawe karty i klarowne reguły.

Do pierwszej gry w tą legendę CDG zasiadłem z Comandante jako obrońca Republiki Rzymskiej. Początek gry był obiecujący, gdyż błyskawicznie udało się poskromić Lukanów. Rzym rozpoczął również szczęśliwie podbój Galii Przedalpejskiej. Jednakże ofensywa Synów Wilczycy została rychło zatrzymana przez Hannibala. W pierwszej bitwie Rzymianie ponieśli

Hannibal: Rome vs Carthage (Avalon Hill)

Wpisany przez Strategos
poniedziałek, 06 grudnia 2010 14:44 -

klęskę w stylu Jeziora Trazymeńskiego i musieli pogodzić się z następną porażką z wojskami Kartaginy maszerującymi wytrwale na południe. W tej trudnej sytuacji Rzymianie ściągnęli z Lukanii armię, która spacyfikowała to butne plemię, i zdecydowali się odważnie na trzecią konfrontację niedaleko Rzymu, w Preneste. Niespodziewanie doszło do bitwy, która rozstrzygnęła losy wojny. Armia punicka doznała klęski i co najgorsze straciła swojego wodza. W tej sytuacji Kartagina złożyła broń.

W rewanżowej partii poprowadziłem Hannibala na podbój słonecznej Italii. Hannibal spacyfikował dolinę Padu, a potem wtargnął do Etrurii, która rychło przeszła na jego stronę. Z Samnium nie poszło tak łatwo, ale dzięki zwycięskim bitwom Hannibal zajął i tę prowincję. Przewaga w liczbie prowincji będących pod kontrolą Nowego Miasta nad liczbą prowincji Wiecznego Miasta wymuszała na Rzymie konieczność rzucania kolejnych armii przeciwko Hannibalowi. Ten jednak wygrywał szczęśliwie bitwę za bitwą. Na jego stronę przeszła Kapua.

Rzymianie postanowili ją odbić i jednocześnie wysłali armię do Hiszpanii. Tam jednak Hazdrubal w generalnej bitwie pokonał wojska inwazyjne i zapewnił do końca gry bezpieczeństwo tej prowincji. Rzymianie uporali się co prawda z sojusznikami Hannibala Lukanami, ale ten w pogoni za nimi zapędził się prawie na kraniec półwyspu wcześniej odblokowując Kapuę. Postępy Kartagińczyków zatrzymał Fabiusz Maximus, do którego należało odnieść się z respektem.

Hannibal zaatakował dopiero po wyborach konsularnych. Jego działania spotkały się jednak z potężną kontrakcją. Rzymianie rozstawili zręcznie swoje siły na terenie półwyspu, w taki sposób, żeby uniemożliwić Hannibalowi odwrót w razie gdyby przegrał bitwę. Jednocześnie w ramach wielkiej kampanii okrążyli wodza Kartagińczyków. Sytuacja stała się wręcz dramatyczna w momencie, gdy Hannibalowi nie udało się przechwycić słabszej z okrążających go armii. W tej sytuacji doszło do decydującej bitwy tej wojny.

Naprzeciw Hannibala stanął najlepszy rzymski wódz Scypion. Podczas bitwy Rzymianie dysponowali maksymalną dopuszczalną liczbą kart, z lekką przewagą nad Kartaginą. Karta na kartę, ataki i kontrataki, Rzymianie byli bliscy rozbicia wroga, ale zabrakło im jednej karty do przełamania Hannibala w centrum, zaś kolejne odwetowe uderzenie Hannibala na prawej flance nie zostało zatrzymane... Na jeden etap przed końcem gry sytuacja Rzymu stała się rozpaczliwa. Rzymianie w wyniku kilku przegranych bitew ponieśli wielkie straty (ostania bitwa spowodowała konieczność usunięcia 7 żetonów kontroli politycznej) i nie byli w stanie odwrócić losów wojny, tym bardziej, że na stronę Kartaginy przeszły Syrakuzy (zagranie karty). Gdyby jednak Hannibal poległ, strony czekała pasjonująca końcówka, której wyniku nie sposób przewidzieć.

Hannibal: Rome vs Carthage (Avalon Hill)

Wpisany przez Strategos
poniedziałek, 06 grudnia 2010 14:44 -

Autor: *Strategos*

Opublikowano 27.06.2006 r.