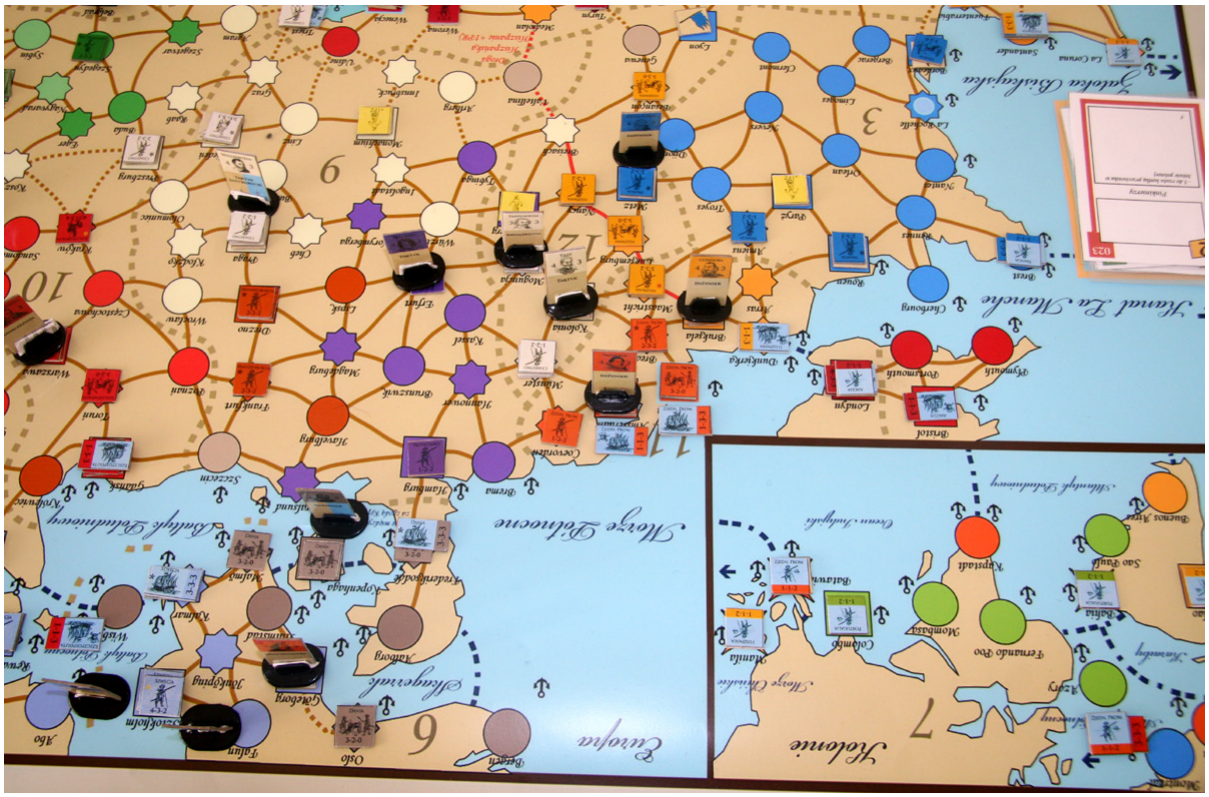
Niżej relacja z rozgrywek testowych w klubie Agresor, które odbyły się w dniach 27-28 stycznia 2012 r. Graliśmy w prototypową wersję gry „Orzeł, Lew i Lilie", autorstwa Michała Stachury, poświęconą Europie w latach 1618-1660. Jest to gra dla 4-6 graczy. Poszczególni gracze kierują głównymi mocarstwami tego okresu: Cesarstwem, Francją, Hiszpanią, Zjednoczonymi Prowincjami Niderlandów, Szwecją i Rzeczpospolitą. Ponadto jako mocarstwa zewnętrzne uwzględniono: Anglię, Państwo Moskiewskie i Turcję oraz kilka mniejszych państw: Danię, Brandenburgię, Wenecję, Portugalię, Papiestwo, Siedmiogród i Protestantów (księstwa protestanckie Rzeszy).



Piątek (27.01.2012)

Pierwsza gra testowa

Grali:
Chmurnik – Zjednoczone Prowincje Niderlandów
Petru Rares – Szwecja
Raleen – Hiszpania

Silver – Rzeczpospolita
Michał Stachura (autor) – Cesarstwo
Francja była nieobsadzona

Graliśmy scenariusz rozpoczynający się od trzeciego etapu, więc wojna trzydziestoletnia była już w fazie bardziej zaawansowanej. Pierwsza gra, zatem choć wszyscy zasady przeczytali i byli teoretycznie obeznani, stopniowo wchodziliśmy w mechanikę, która jednak różni się od podobnych wieloosobówek, zwłaszcza „Here I Stand". Na wschodzie Europy, wobec rosnącego w siłę Cesarstwa, Szwecja i Rzeczpospolita po pewnym czasie postanowiły zjednoczyć swe siły, wcześniej grając trochę nieśmiało. Rzeczpospolita odczuwała w pierwszym etapie brak przeciwnika i zastanawiała się, w którą stronę skierować swoją uwagę. Tutaj ofensywny gracz, jakim niemal zawsze bywa Silver, czuł się bardzo nieswojo. Wkrótce okazało się jednak, że Powstanie Kozackie i aktywizacja mocarstw zewnętrznych zrobiły swoje i Rzeczpospolita miała aż nadto z kim walczyć. Później obie potęgi, w przypadku Rzeczypospolitej zupełnie wbrew historii, wypowiedziały wojnę Cesarstwu. Rzeczpospolita wojowała chyba więcej, jako że miała bliżej, ostatecznie z tego co zaobserwowałem poniosła też klęskę w większej bitwie, a że jej potencjał był ograniczony, nie mogła sobie pozwolić na zbyt wiele szaleństw. Na ile obserwowałem tę część Europy, dużo wnosiły do gry mocarstwa zewnętrzne.

Bardziej skupię się jednak na zmaganiach w zachodniej części Europy. Jako prowadzący Hiszpanię wojowałem tutaj z Niderlandami. Niemal od razu wojna zaczęła się w koloniach. Co charakterystyczne, obie strony skupiły tam niemal maksymalne siły. Hiszpanom udało się szczęśliwie na początku pobić flotę holenderską, na tyle, że nie stanowiła zagrożenia, choć nadal dysponowała poważnymi siłami. Potem obie strony nie zdecydowały się na aktywniejsze działania – Hiszpanie obsadzali dużą liczbę kolonii i nie mieli zbyt wiele sił do wydzielenia by dokonać desantu, zaś Holendrom brakowało floty. Obie strony w większości pozostały zatem na swoich pozycjach, co przyniosło taki efekt, że podczas epidemii po pierwszym etapie rozgrywki poniosły straty w nagromadzonych w nadmiarze wojskach. To osłabienie sił – bo wobec oszczędzania floty straty wzięła na siebie głównie piechota morska – sprawiło, że przez chwilę tym bardziej nie było czym walczyć.

Hiszpanie, mając bardzo silne oddziały w Niderlandach Hiszpańskich (dzisiejsza Belgia) postanowili przenieść ciężar walk do Europy, tym bardziej, że wydawało się, iż w koloniach nie uda im się chwilowo nic zyskać, a mogą tylko stracić, a tutaj wręcz przeciwnie. Wyborowe oddziały tercios pomaszerowały wkrótce w stronę Brugii. Żeby było ciekawiej, Hiszpanom udało się aktywować jako swego sprzymierzeńca Anglię. Wykorzystali w związku z tym jej silną flotę do zniszczenia floty holenderskiej, stojącej w Rotterdamie, co im się ostatecznie udało. Holendrom przyszła wtedy karta „Wojna domowa w Anglii", za pomocą której mogli wyprowadzić Anglię z sojuszu z Hiszpanią, ale zanim ją zagrali, jak już wspomniałem, Hiszpanom udało się zniszczyć całą flotę holenderską znajdującą się w Europie, więc chwilowo zagrywanie tej karty jako wydarzenia straciło sens i, o dziwo, Anglia pozostała jeszcze jakiś czas sojusznikiem Hiszpanii.

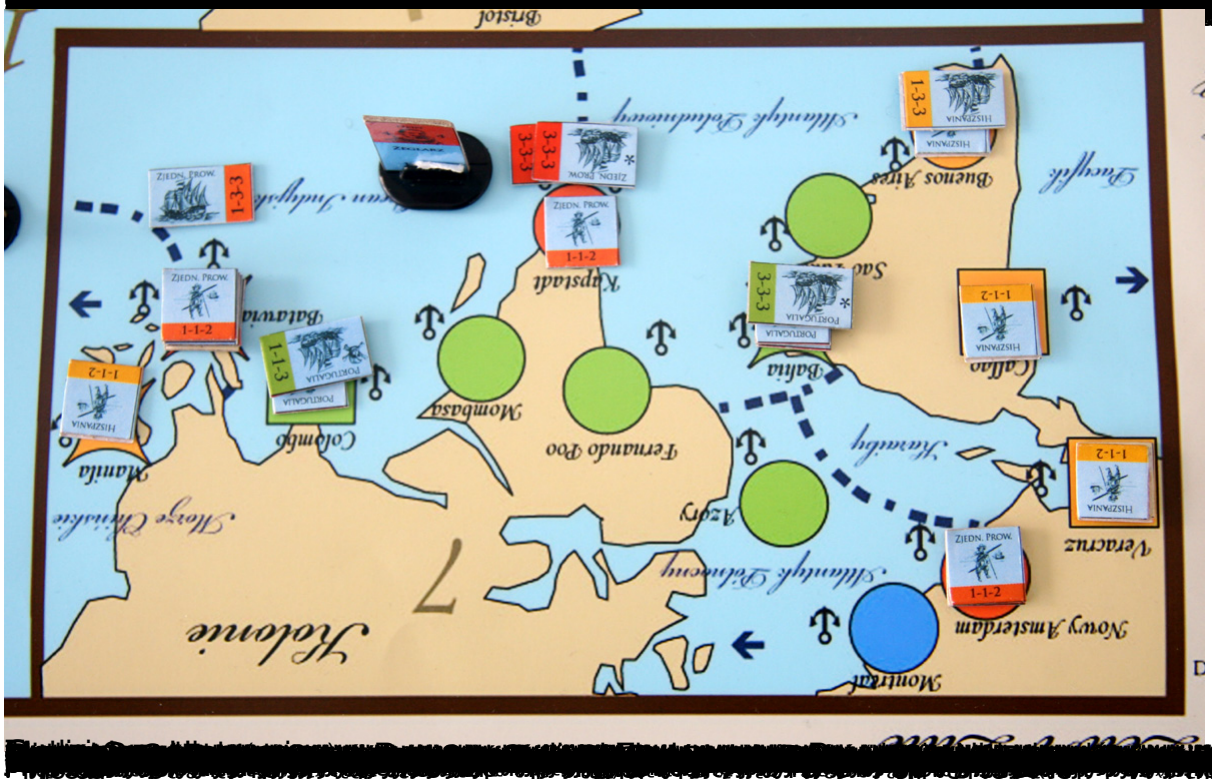
Wkrótce zaczęło się dziać wokół Niderlandów Hiszpańskich, kiedy to wskutek działań dyplomatycznych Francja stała się sojusznikiem Zjednoczonych Prowincji. Hiszpanie, czując co

się święci, a nie mogąc przełamać holenderskiej obrony pod Brugią, posiadając jednocześnie wiele kart na koniec tury (Holendrzy zużyli dużo kart do jednej z bitew, która nie przyniosła im zadowalających rezultatów), ruszyli na Francję. Ta kierowana już była przez gracza niderlandzkiego, jednak samo jej przejęcie nie dało mu nic więcej ponad jedną (narodową) kartę Francuzów. A Hiszpanie, dzięki szczęśliwemu zrządzeniu losu mieli czym grać, i grali. Zajmując jedną armią Metz, a drugą Rouen i na koniec tury podchodząc pod Paryż i zakładając blokadę miasta. W ostatniej chwili z odsieczą stolicy ruszył Tureniusz, który po poniesieniu strat zamknął się w niej z jednym oddziałem.

Hiszpanom nie udało się zdobyć miasta, natomiast w kolejnym etapie Francuzi, nadal kierowani w pełni przez gracza niderlandzkiego, ruszyli do kontrofensywy pod Paryżem, atakując świeżo zwerbowaną armią pod wodzą Tureniusza. Bitwę przegrali, jednak udało im się wzmocnić obronę miasta. I tak by to pewnie trwało dalej, gdyby nie zagrożenie Brukseli przez armię niderlandzką i wyczerpywanie się sił Hiszpanów. Wobec niemożności zdobycia Paryża Hiszpanie cofnęli się do Rouen, jednak nie zdążyli pod Brukselę przed szturmem Holendrów. Tym ostatnim szczęście wyjątkowo nie sprzyjało. Mimo zaangażowania dużej armii, podczas rzutu na szturm wypadła „jedynka”, jedyny rezultat, który pozwalał obrońcom wytrzymać. W kolejnym posunięciu cofająca się spod Paryża główna armia hiszpańska uderzyła na Niderlandczyków, wychodząc im przy tym na tyły oddziałem dragonów, który zajął Brugię. W ten sposób droga odwrotu do ojczyzny została odcięta. Armia niderlandzka pod Brukselą została pobita i jedyne co jej pozostało to cofać się w stronę Dunkierki bądź na południowy-zachód, ku posiadłościom francuskim. Ostatecznie, nieco już osłabiona, przedarła się na ziemie króla Francji. Tym samym wojska przeciwników Hiszpanii połączyły się, natomiast same Niderlandy pozostały niemal bez obrony.

W Amsterdamie szykowano się już na rychłe podejście pod miasto wojsk hiszpańskich, co wobec skromnych sił w okolicy i faktu uzupełnienia przez stronę hiszpańską oddziałów tercios mogło się zakończyć tylko w jeden sposób. Przezorni Holendrzy pozbyli się nawet w międzyczasie posiadanych dzieł sztuki. Wobec zaistniałej sytuacji Francuzi wespół z Niderlandczykami postanowili w tym czasie odzyskać Rouen, a następnie pomaszerować na Brukselę i powoli przebijać się w stronę Brugii i Amsterdamu. Warto jeszcze wspomnieć, że równolegle Francuzi prowadzili działania na południu, wkraczając przez Pireneje do Hiszpanii, jednak Hiszpanie wzmocnili na czas załogi swoich miast i twierdz, w szczególności Barcelony i Madrytu. W takim stanie zastał nas koniec gry. Reasumując, jeśli chodzi o wojnę między Hiszpanią a Zjednoczonymi Prowincjami Niderlandów, większość działań prowadzona była w Europie, w Niderlandach i ich najbliższych okolicach. Po początkowych, nieśmiałych próbach, działania w koloniach niemal zupełnie zamarły.









Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE