Nie wiem czy Wy też tak macie, ale ja od niepamiętnych czasów o jakim konflikcie (czy starciu) bym nie czytał, to od razu się zastanawiam czy nadawałby się on (czy ono) na grę w jakimś znanym mi systemie. Zresztą, nie musi być to gra planszowa, może to być także gra komputerowa – jak *Total War* na przykład, czy uwielbiane przeze mnie, „stare ale jare”, *V For Victory* .
Dwa lata temu, w trakcie moich studiów, musiałem przygotować się do zajęć o bitwie pod Byczyną, więc przeczytałem opracowanie nt. bitwy, no i oczywiście zacząłem się zastanawiać, czy można by było zrobić ją w systemie „kircholmskim”. W końcu
Kircholm 1605
, co by złego o nim nie mówić, to jedna z trzech najlepiej ocenianych gier Dragona na Forum Strategie (www.strategie.net.pl). Uznałem, że pomysł ten rokuje nadzieje, ponieważ siły uczestniczące w starciu są dość równe, po ok. 6000 ludzi – co oznaczałoby liczbę żetonów trochę mniejszą niż w
Kircholmie
. Kolejnym czynnikiem uatrakcyjniającym ewentualną rozgrywkę jest fakt, że obydwie strony w bitwie posiadały husarię, a armia polska miała stosunkowo dużo piechoty. Dodatkową korzyścią, która by w pewnym stopniu mogła niwelować fakt, iż polska kawaleria deklasuje zachodnią jazdę Maksymiliana, jest spora liczba dział po jego stronie oraz defensywne usytuowanie tychże wojsk na wzniesieniu. Dlatego też na początku wydawało mi się, że gra mogłaby być zrównoważona.

Ponieważ w tym okresie ogień piechoty był na tyle słaby, że nie mógł powstrzymać szarży kawalerii (o czym Szwedzi z kolei mieli się przekonać niecałe 15 lat później), przeto uznałem, że zwiększona siła walki wręcz piechoty Maksymiliana (ze względu na wyższy – porównując do Kircholmu – stosunek liczby pikinierów do muszkieterów) będzie jej większym atutem niż siła ostrzału – i przez to będzie stanowić ona trudniejszy orzech do zgryzienia dla polskiej jazdy.

Za wyborem tej bitwy stał jeszcze jeden, niebagatelny czynnik. Otóż można niemalże w 100% zrekonstruować OdB walczących stron. Walki chociażby z Rosjanami w latach 60. XVII wieku nie dają, niestety, aż takich możliwości. Zgodnie z zarówno własnymi odczuciami, jak i postulatami dotyczącymi zmian zasad starego *Kircholmu*, jakie padły na Forum Strategie, postanowiłem, że zastanowię się nad zmodyfikowaniem poniższych elementów gry:
- zasięg, kąt i siła ostrzału jednostek uzbrojonych w broń palną;
- szarża (czy raczej jej brak) jednostek kawalerii zachodniej;
- bardziej realistyczne odwzorowanie dowodzenia.
O ile pierwsze dwa punkty okazały się dość podatne na zmiany, i opracowanie nowych zasad nie wymagało wiele wysiłku, o tyle zagadnienia dotyczące dowodzenia trzeba było w tym wypadku tworzyć „od zera”.

Przyznam się, że do tej pory nie uporałem się z tym problemem, jednak mam kilka propozycji

dotyczących zasięgu i linii dowodzenia. Brak zasięgu skutkowałby rzutami na:
- pościg (przymusowy bądź dobrowolny – podobnie jak w *Grunwaldzie*);
- przełamanie (czyli nakaz kontynuacji pościgu – jednostka może „zapędzić się” na tyły nieprzyjaciela);
- przymusową ucieczkę (czy jednostka zatrzymuje się, czy musi kontynuować ucieczkę w stronę krawędzi planszy);
- powrót do linii.

Inne pytanie, które podniósł kolega Słowik, a które również niewątpliwie wymaga zastanowienia, dotyczy zwiększonego prawdopodobieństwa ucieczki piechoty w sytuacji odsłonięcia flanki bądź tyłów. Oprócz powyższych kwestii specyfika samej bitwy wymusiła opracowanie pewnych nowych zagadnień. Największy problem wywołała organizacja maksymiliańskiej piechoty:
1. Stosunek pikinierzy : strzelcy. W tym starciu piechota zachodnia wydawała się być mniej bezbronna wobec polskiej kawalerii, ponieważ stosunek pikinierów do strzelców wynosił czasem nawet 3:1. Miałem jednak problem z ustaleniem punktów siły i siły ognia w poszczególnych oddziałach w związku z różnym stosunkiem ilości pikinierów do strzelców oraz skomplikowanymi przelicznikami ilości żołnierzy na punkty siły i ognia.
2. Podwójny żeton dużych regimentów piechoty. Stwierdziłem, że warto byłoby zastanowić się nad wprowadzeniem do systemu „kircholmowego” rozwiązania dotyczącego piechoty, wziętego z systemu *Musket&Pike*. Chodzi mianowicie o duży, podwójny żeton odzwierciedlający cały regiment. Problem wynika ze skali jaką przyjął autor *Kircholmu*. Tam szwedzki regiment piechoty to 2 żetony, po ok. 240-360 ludzi każdy. Pod Byczyną – nie licząc małego oddziału piechoty polskiej – liczebność regimentów wynosiła od 400 do 1200 ludzi. Front takiej jednostki wynosił ponad 50 m, co powoduje, że muszą składać się one z 2, a nawet 4 żetonów. Podobny problem występuje, jak wyczytałem, w najnowszym „Grunwaldzie 1410” wydawnictwa Taktyka i Strategia. Przepisy muszą przecież odwzorowywać rzeczywistą sytuację na polu bitwy, gdzie regiment walczy jako całość, nie zaś poszczególnymi kompaniami (wyjątek, zdaje się, stanowi piechota po stronie polskiej, której regimenty dzielone były na stuosobowe kompanie).

GRA TESTOWA

Pierwszy test odbył się 23 czerwca 2007. Rozegraliśmy ok. 8 etapów, testując różne wersje zasad, na zmianę co klika etapów. Wojska Maksymiliana (ja) skapitulowały w momencie, gdy wróg przeskrzydlił armię i uzgodniliśmy najważniejsze postanowienia w sprawie zasad. Ponieważ planszę udało mi się wykonać dopiero kilka dni po zakończeniu partii, gra toczyła się na planszy do *Kircholmu*. Z tego też powodu w ogóle nie uwzględnialiśmy terenu, co było mocno na niekorzyść sprzymierzonym, bowiem Polacy musieli atakować pod górę.

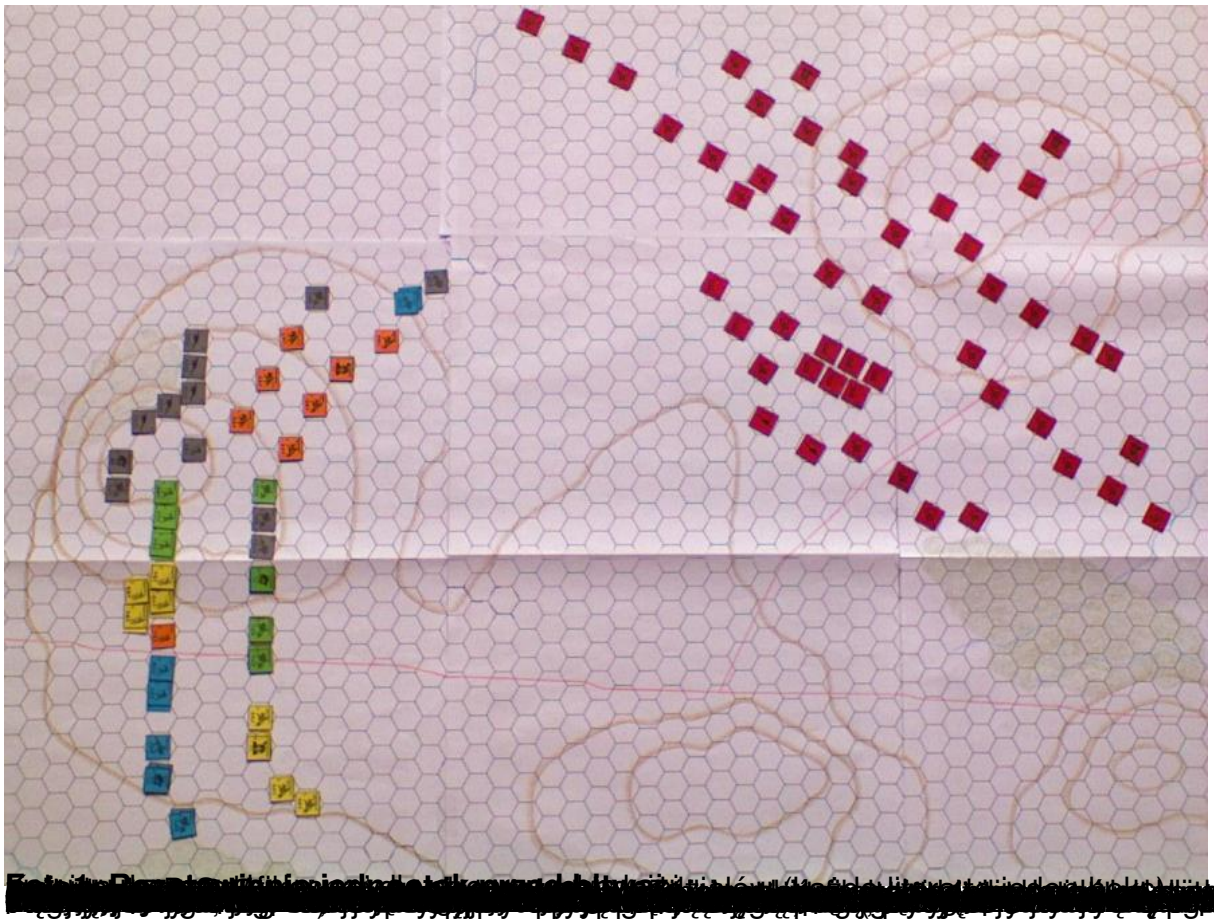
Co ustaliliśmy? Metoda „raz ty, raz ja” inspirowana systemem *M&P*, czyli **ruch naprzemienny** skrzydłami/formacjami, okazał się nieprzystający do zasad *Kircholmu* – za dużo problemów nastręczał podczas wykonywania szarż (patrz niżej) i ostrzału (m.in. problem limitu salw i zmian szyku na etap). Pomysł zarzucono.

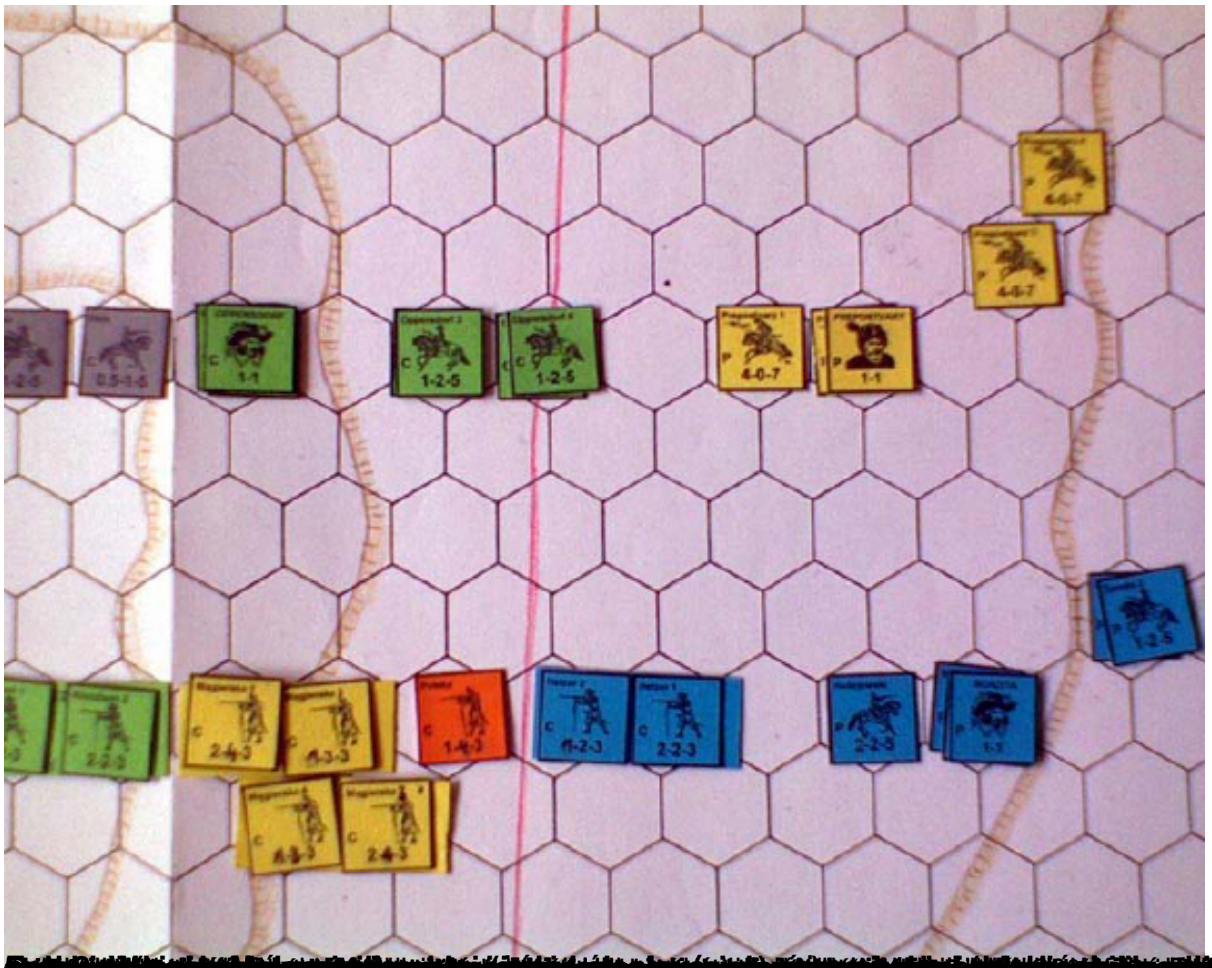
Do dalszej dyskusji pozostała **kwestia inicjatywy** (wartość dowódcy armii czy suma wartości

dowódców wszystkich formacji + modyfikator za wygrane walki?), czyli kto się pierwszy rusza i walczy w danym etapie (pomysł inspirowany *Tannenbergiem*). Żadna z jednostek nie wyszła poza **zasięg dowodzenia**, więc tych zasad nie przetestowaliśmy. Teoretycznie wygląda nieźle, gorzej z redakcją, a czy jest to zgodne z realiami historycznymi – nie jestem w stanie na razie powiedzieć.

Walka wręcz jazdy. Szarża i kontrszarża kawalerii, ze względu na zarzucenie systemu „raz ty, raz ja” (i ich „finalizacja”), przerzucona została do fazy walki, tak jak było to w oryginale. Kontrszarżę oparłem na zasadach do *Waterloo* – z tą różnicą, że wykonuje się ją 2 pola do przodu. Brak możliwości przeprowadzenia ataku wręcz (a tym bardziej szarży) przez jazdę zachodnią stawia w ciężkim położeniu gracza grającego stroną „zachodnią” przeciwko polskiej – zarówno w *Byczynie*, jak i w *Kircholmie* (gdyby ktoś chciał grać ze zmienionymi zasadami). Jedyna możliwość to odrzucenie ataku jazdy polskiej i przejście do pościgu (przypadek poświadczony historycznie), jednak zasady wymagają jeszcze doprecyzowania.

Aby odwzorować charakter gwałtowności takiego starcia, szarże kawalerii rozstrzyga się w fazie walki przed wszelkimi innymi walkami. Jednostki nieszarżujące nie mogą wspierać w starciu jednostek szarżujących. Problemem do rozwiązania wciąż pozostaje sytuacja, gdy szarża odbywa się na jednostki związane już walką.





Dyskusja na FORUM STRATEGIE