Poniższe słowa o krakowskim konwencie, który odbył się w Domu Harcerza i który na ochotnika zgodziłem się zrelacjonować, będą może zdawkowe i nazbyt subiektywne, ale w innym razie musiałbym tę relację zakończyć już teraz na stwierdzeniu, że razem z poznanymi na forum graczami zagrałem w „The Napoleonic Wars". Partia, w której brałem udział, zajęła około 12 godzin; mniej więcej tyle, ile spędziłem w ogóle na konwencie. Mam wskutek tego wrażenie, że reszta, o której mam teraz zrobić relację, tylko mi się przyśniła. Mam nadzieję, że czytelnicy będą mieli to na uwadze i wybaczą wszelkie omyłki oraz pominięte epizody.

Graczom udostępniono dwie przestronne sale. Wrażenie przestrzeni potęgowały lustra oraz wielkie parterowe okna, które zaczynały się już na wysokości kolan i wpuszczały światło do pomieszczeń, a że pogoda dopisała, to i w salach było jasno i pogodnie jak na zewnątrz. Dostępny był bufet z herbatą i kawą, ciasteczkami i czekoladkami. To może drobiazg, ale nie przypominam sobie, bym grał kiedyś w tak dobrze nastrajającym do gry miejscu. Konwenty RPG, na które jeździłem 15-20 lat temu, kojarzą mi się do dzisiaj z przepełnionymi szkolnymi korytarzami i ciasnymi salami obliczonymi na trzydziestu uczniów, w których odbywają się prelekcje dla osób czterdziestu i na które z powodu tłoku, a po drugim dniu także rewelacji zapachowych, trudno chcieć się dostać; turnieje goistyczne, które odwiedzałem 5 lat temu, przeważnie kojarzą mi się z małymi, odizolowanymi od życia i naturalnego światła miejscami, gdzie mnisi – goiści, pochylają się w milczeniu nad gobanami. W przypadku spotkania wojenników w Domu Harcerza było zupełnie inaczej. Uczestników było niemało jak na tak niszowe zajęcie (około 25), jakim jest przestawianie tekturowych żetoników symbolizujących armie z przeszłości, ale miejsca pozostawało w salach ciągle sporo. Grający często zamieniali się w obserwujących, krzątali się od stolika do stolika, dyskutowali, a rozmowy były wesołe i prowadzone wielkim głosem. Większe skupienie panowało natomiast nad planszami w trakcie przeważającej liczby prowadzonych partii.

Na głównej sali toczyły się rozgrywki w bardzo wiele gier wojennych. Jak wspomniałem wcześniej, grano w „The Napoleonic Wars" (dwie osobne partie na dwóch stołach. Pierwsza partia zakończyła się tajemniczo. Otóż wiem tylko, że Napoleon (w tej roli Silver) dokonał desantu na Wyspy Brytyjskie. Zaczął od Kornwalii, ruszył na Londyn i zajął miasto. Im większe były sukcesy na wyspie, tym gorzej działo się wokół niej – Anglicy przetrzebili francuską flotę i dawano mi do zrozumienia, że Napoleon w najlepszym razie skończył grę jako Cesarz Londyńczyków i pasterzy oraz rybaków w hrabstwach Kent oraz Sussex, ale bez żadnej szansy na powrót na kontynent.

Z gier, które dość dobrze znam, widziałem też partię w „No retreat!". Wojska niemieckie prowadziły jednak zupełnie inną kampanię od tej znanej z historii. Zdaje się, że za cel obrały sobie nie Moskwę, a Smoleńsk – ale i to był cel zbyt ambitny, bo co podchodziłem do planszy,

Niemców widziałem jedynie koczujących w okolicy miasta, nie dalej i nigdy w nim. Widziałem też rozgrywkę w „The Fortress Europe". Ponoć Aliantom szło całkiem nieźle (rozgrywano krótki scenariusz o desancie w Normandii), może nawet świetnie, choć grano niezupełnie zgodnie z zasadami, co spostrzeżono poniewczasie.

Moją uwagę zwróciła też niewielka gra wojenna, która na razie nie jest wydana i na konwencie dostępny był tylko pokazowy egzemplarz. Plansza ma rozmiar kartki A4, na której znajdują się duże heksy (nie więcej niż 30). Jedna partia zamyka się w godzinie, przynajmniej takie jest założenie. Wyglądało to bardzo interesująco, plansz jest chyba tuzin i obejmują różne bitwy z XVI i XVII wieku. Szczerze powiem, że jak dla mnie wygląda to na strzał w dziesiątkę – na takim materiale wprowadzenie nowej osoby w gry heksowe zajmie chwilę (nie mówiąc już o wygodzie samej gry). Autorem gry, a właściwie serii gier, jest Krzysztof Dytczak, forumowiczom znany jako Mały brzydki pędrak, który był obecny na konwencie i udzielał wyjaśnień oraz rozgrywał pokazowe partie.

Poza tym grano jeszcze w „Game of Thrones", „Successors", „Twilight Struggle", „Quartermaster General" i wiele innych... Niestety, nie miałem jak dotychczas okazji poznać wielu z tych gier. To dla mnie jakieś żetony, jakieś mapy, tyle... Na koniec pozostaje mi wrócić ze snu do rzeczywistości i opowiedzieć o dwunastogodzinnej rozgrywce w „The Napoleonic Wars" oraz krótkim epizodzie z „Polis: Fight for the Hegemony". Zacznę od tego drugiego.

W pobliżu naszego stołu rozłożyli się z grami dwaj młodzi ludzie (chyba dwunastoletni, nie mam pewności), wspierani od czasu do czasu przez jeszcze jednego młodego gracza oraz ich opiekuna. Grali w rozmaite gry niezwiązane z historią (albo związane pretekstowo, była m.in. „Kolejka", którą pokrótce mi przedstawiono). W pewnym momencie gdy młodzieńcy skończyli jedną partię i zastanawiali się nad tym, w co zagrać następnie, podrzuciłem im „Polis: Fight for the Hegemony" i w przerwie między impulsami w NW wytłumaczyłem w żołnierskich słowach mniej więcej połowę zasad, zanim zostałem znowu wezwany do stołu. Młodzi gracze w jakiś sposób rozegrali partię według tego, co im wytłumaczyłem. Później wrócili do innych gier. „Polis" musiało zrobić na nich na tyle dobre wrażenie, że parę godzin później, gdy znaleźli chwilę czasu, sami ponownie wyjęli grę, rozłożyli ustawienie wyjściowe do wojny peloponeskiej i rozpoczęli drugą rozgrywkę. W doskokach wytłumaczyłem resztę zasad; druga partia była już według reguł. Nie mogłem śledzić tej rozgrywki, ale wiem, jak się zakończyła, więc skorzystam z przywileju konwentowego kronikarza i opowiem o niej parę słów. Lakedaimon obwarował Messenię, zagrodził dostęp na Peloponez, a następnie dyplomatycznymi zabiegami sprzymierzył się z Sikelią (Syrakuzami). Kontrolował też do samego końca Morze Myrtejskie, dające możliwość handlu z Aigiptem. Sprzymierzył się też z Koryntem. Ateny natomiast rozbudowały się w Jonii, w Boiotii, Tesalii i Makedonii, kontrolując Sporady, Kiklady i Morze Trackie, handlując do końca z Persją i Trakami. Okazało się to o wiele za mało, by punktowo zagrozić potędze Sparty. Przysłuchiwałem się rozmowie pod koniec gry i sam w niej trochę

uczestniczyłem. Konkluzja, do jakiej doszli najmłodsi uczestnicy konwentu była taka, że Ateny w drodze do hegemonii musiałyby opanować Morze Myrtejskie, aby grozić inwazją albo w Messenii, albo na Sikelii – a może nawet nie tylko grozić, ale wręcz jej dokonać. Brzmi rozsądnie. Chyba gdzieś o tym czytałem... Wspomnę jeszcze, że Sokrates (występujący w „Polis" jako żeton filozofa/projektu do wystawienia; obrazek przedstawia bardzo nieurodziwą twarz) otrzymał pseudonim niegodny siebie, ale oddający za to honor artyście odpowiedzialnemu za wizerunek na żetonie. W pewnym momencie dobiegły mnie znad planszy „Polis" takie słowa: „wystawiam żula w Atenach".

Na koniec parę słów o rozgrywce, w której uczestniczyłem. Grałem Anglią, Monthion Austrią, Saw11 Francją, Samuel (a potem Silver) Prusami, zaś Namek Rosją. W czasie gry dochodziło do sytuacji, które będzie się długo pamiętało. W okresie największej dominacji Francji (2 i 3 etap), gdy byłem przekonany, że gra zaraz się skończy, Wiednia bronili przed Napoleonem Turcy. Napoleon (jako Saw11) szalał po całej planszy. Anglikom (niżej podpisany) zatopił pół floty w kanale La Manche w jakiejś przypadkowej bitwie (do której sam doprowadziłem mając wielką przewagę). Słowem – układało się Cesarzowi. Austria trzymała się Rosji jak pijany płota (a płot opierał się o turecki fundament, też kruchy i mocno nadwerężony), Prusy prowadziły politykę tak misterną, że zupełnie nieprzeniknioną. Gdy w połowie gry skapitulowały, zamieniły się w kolonię wojskową produkującą wielkie liczby rekruta, by na koniec uderzyć na Francję, co musiało zdumieć samego Napoleona... Anglia przez całą grę poczynała sobie bardzo niemrawo. Pod koniec gry Wellington stanął pod Madrytem mając pod swoją komendą także Szwedów. Ci ostatni nie poradzili sobie w południowym klimacie i stolicy Hiszpanii nie zdołano wyzwolić. Tymczasem ledwo Prusy rozpoczęły atakować Francję, skapitulowała Austria. Okazało się jednak, że i ta kapitulacja nie przysłużyła się Francji. Rosja pod koniec gry zaczęła „wyzwalać" scedowane na rzecz Francji wschodnie tereny Austrii. Przejęła dzięki temu dość, by wygrać partię – jeśli ktoś jeszcze nie zaczął się gubić, to dodam, że Rosja wygrała przy remisie... Wszystko to trwało 12 godzin. W tym czasie gotowałem się do rozłożenia „Ostrołęki 26 maja 1831", kolega do „France '40" (tę ostatnią grę nawet rozłożono). Wszyscy czekaliśmy na inne gry, na które byliśmy poumawiani. Czekaliśmy na udany „rzut na pokój", bo więziły nas wydarzenia w NW. Mieliśmy chyba wszyscy nadzieję, że ta świetna, ale męcząca partia się skończy. Będę długo pamiętał tę rozgrywkę, ale nie zamierzam zasiadać ponownie do tej albo podobnej gry na konwentach, bo jest zbyt nieprzewidywalna.

Powiedziałem po grze współgraczom, że nie wiem, co o tej partii myśleć i będę potrzebował tygodnia, żeby się pozbierać. Aż tyle nie potrzebuję. NW kojarzy mi się z błędem, z którego popełnienia jest się dumnym i który się miło wspomina, tak jak młodzieńczą wyprawę na stopa przez pół Europy, i którego zarazem nie ma się ochoty już nigdy więcej popełnić. Gdybym pisał recenzję tej gry, nie umiałbym dzisiaj przyjąć innej perspektywy.

Na zakończenie wspomnę o pewnym dodatkowym wrażeniu, jakie odniosłem. Wydaje mi się,

że większość uczestników stanowili stali bywalcy, a z pewnością osoby znane sobie z różnych innych tego typu zlotów i już ze sobą zaprzyjaźnione. W związku z tym mogą nie pamiętać, jak to jest osobie nowej albo nawet całkiem przypadkowej wejść do takiego miejsca i posłuchać, o czym się mówi. Dla kogoś takiego to pierwsze wrażenie, jakie odniesie, będzie bardzo ważne i może nawet decydować o zainteresowaniu się tematem. Przysłuchiwanie się prowadzonym rozmowom i przypatrywanie się rozgrywkom to jedna z głównych atrakcji dla takich osób. Byłoby najlepiej, gdyby one same się wypowiadały, ale ze zrozumiałych względów rzadko mają okazję i ochotę to robić. Jako osoba z pogranicza tych dwóch światów muszę powiedzieć, że spacerowanie od stołu do stołu i łapanie szczątków dyskusji lub wrażeń z gry, żeby zatrzymać się na dłużej tam, gdzie wydały się one szczególnie ciekawe, było atrakcją równie cenną, co sama rozgrywka.

Dziękuję Samuelowi za organizację zjazdu.



Mroczna historia Japonii. Grześ i Jaś nad „Sekigaharą” (wyd. GMT Games)



Rozgrywka w „Quartermastera” (wyd. Griggling Games)















[illegible] gra z autorem!



Raubritter i JB nad „Piękną trzydziestolatką”, czyli „Thirty Years War” (wyd. GMT Games)



Fi[illegible]akiu gracz



Królik i Samuel grają w „The Gothic Invasion” (wyd. Alcyon Creative)



Jaś i Gracjan z klubu Cadrach zajęli się tu wspólnie Polis: Fight for the Hegemony (wyd.



Zygfryd i Khamul nad „The Fortress Europe” (wyd. Paul Koenig Games)



Khamul i Daimiech grają w „No retreat! The Russian Front” (wyd. GMT Games)



Aragorn, Boko i Królik grają w „Twilight Struggle” (wyd. GMT Games/Bard)