Za nami dziesiąte, poniekąd więc jubileuszowe Podwawelskie Spotkanie z Grą Historyczną i Strategiczną. I choć żadnej jubileuszowej fety na tegorocznym spotkaniu nie było (po spotkaniu zapewne również nie, o czym wnoszę, patrząc na wciąż stojące cało i zdrowo hotele, w których nocowali uczestnicy), to jednak dziesiątka skłania do refleksji, jakby wśród liczb całkowitych uprzywilejowywało ją cokolwiek poza ewolucyjnym przypadkiem. Złośliwi mogliby zauważyć w tym miejscu, że i same Spotkania w obecnym kształcie są wynikiem bynajmniej nie planowanej ewolucji pierwotnego zamierzenia. Kiedy wiosną 2012 roku spotykaliśmy się po raz pierwszy, w bibliotece na Rajskiej, chodziło przede wszystkim o danie okazji do bardziej czasochłonnych rozgrywek studentom z nowo utworzonej Sekcji Gier Historycznych Koła Naukowego Historyków Studentów UJ. Była to swego rodzaju uczta składkowa, w której nie brakło miejsca dla bitewniaków (system „Ogniem i Mieczem”), zrekonstruowanych gier dawnych epok (firma „Ecola”) czy własnych, krajowych produktów (jak pachnąca jeszcze świeżością karcianka „1863” czy mój własny niespełniony prototyp). Spoza Krakowa przybyło zaledwie paru graczy – pamiętam Raleena, Raubrittera, Jacka, Namka, no i oczywiście Konrada ze sklepikiem i prawdziwym Archaniołem. Z owej pierwotnej wielowątkowości imprezy zostało niewiele. Organizatorzy rozjechali się po świecie lub stracili zapał dla „pracy u podstaw”, a i zapał potencjalnych kandydatów do poddania się takiej strategicznej „formacji podstawowej” okazał z czasem swoją słomianą naturę – mam tu na myśli, niestety, zarówno eksperymenty z „niesieniem kagańca” wśród studentów, jak i harcerskiej głównie młodzieży. Jednocześnie rosła jednak popularność konwentu wśród „starych wyjadaczy”, może nie tylko dzięki mojej skromnej dbałości o to, by w trakcie naszych spotkań było co wyjadać. Myślę, że ważna tu była stosunkowa łatwość dojazdu zarówno ze Stolicy Mazowsza, jak i z Węglowego Zagłębia, nocne atrakcje Krakowa, opiewane jeszcze przez mistrza Gałczyńskiego („wieczny wiatr i wieczna noc” etc.), ale i, mam nadzieję, więcej niż przyzwoite warunki oferowane przez gościnny „Dom Harcerza”, gdzie kolejne nasze spotkania, począwszy od drugiego, tradycyjnie już się odbywają.

Tak więc, mimo odpływu tych młodszych i mniej zdecydowanych, rosnąca popularność Spotkań wśród graczy… powiedzmy: bardziej zaawansowanych (bez dookreślania natury owego zaawansowania) zrównoważyła z nawiązką straty marszowe. W listopadzie na liście uczestników znalazło się 51 nazwisk, z tego aż 23 to przyjezdni spoza Krakowa i okolic. W tym miejscu tradycyjnie wypadałoby wyliczyć pseudonimy, a następnie rozegrane gry, gdyby nie fakt, że i jednych, i drugich zrobiło się już zbyt dużo, by mieścić to w portalowym raporcie. Zaangażowany jako nauczyciel „Time of Crisis” czy HISa nie miałem też siły śledzić, kto i w co gra. Tu okazuje się niewdzięczna część dziedzictwa pierwotnej koncepcji Spotkań, nakazującą do zwykłych obowiązków organizatora dołączyć te gospodarza, dbającego, by przynajmniej niektórzy przybyli na nasze spotkania nowicjusze nie odeszli z kwitkiem, lecz mieli okazję zostać wprowadzonymi w arkana naszego hobby.

Wymienione dwa tytuły są dowodem na pewne odrodzenie popularności konwentowych gier wieloosobowych, na pewien czas wypartych przez rozgrywane nieraz na cały przeciąg weekendowego spotkania dwuosobówki. Acz nie mam nic przeciw tym ostatnim, a nawet sam zgrzeszyłem kiedyś zużywając pół konwentu na pobranie od Clowna lekcji NaE, powitałbym powrót „HISa i spółki” z tym większą radością, że poza konwentami rzadko pojawia się okazja

do zagrania w takie tytuły. Tym razem wśród wieloosobówek dominowały proste i abstrakcyjne (SoE czy „Perykles” Wallace’a, QG 1914) oraz skomplikowane i abstrakcyjne („Andean Abyss”, „Paxy”), tak czy inaczej: abstrakcyjne. Nie brakło jednak też tradycyjnych, dwuosobowych hex & counter, jak „France’40” czy „Liberty Roads”. Z bardziej abstrakcyjnych nowości-ciekawostek należy wymienić tłumaczoną z japońskiego grę o wojnie na Pacyfiku oraz „Semper Fidelis”, oddającą polsko-ukraińskie walki o Lwów w 1918 roku przez szczególną mechanikę. Gra autorstwa Islam Gereja III wzbudziła pozytywne komentarze wśród najbardziej wymagających hobbystów, i choć to oczywiście początki drogi tego tytułu na naszych konwentach, mam nadzieję, że będzie to droga do chwały.

Tu, niestety, kończy się pisemna część raportu – niech przemówią zdjęcia. Serdecznie dziękuję wszystkim przybyłym, szczególnie jednak autorom poniższych fotografii, dzięki którym mogę ubarwić moją trochę bezbarwną relację. Mam nadzieję, że kolejne Krakowskie Spotkanie będzie okazją dla gier co najmniej równie obfitujących we wrażenia i spotkań co najmniej równie miłych jak te przedstawione niżej.



Wielu Gości pierwszy raz na konwencie – miejmy nadzieję, że pojawią się po raz kolejny. Smerf Maruda, Herman, dwaj warszawscy Koledzy nieznani mi z imienia ani pseudonimu oraz Gollum nad SoE (fot. Khamul)

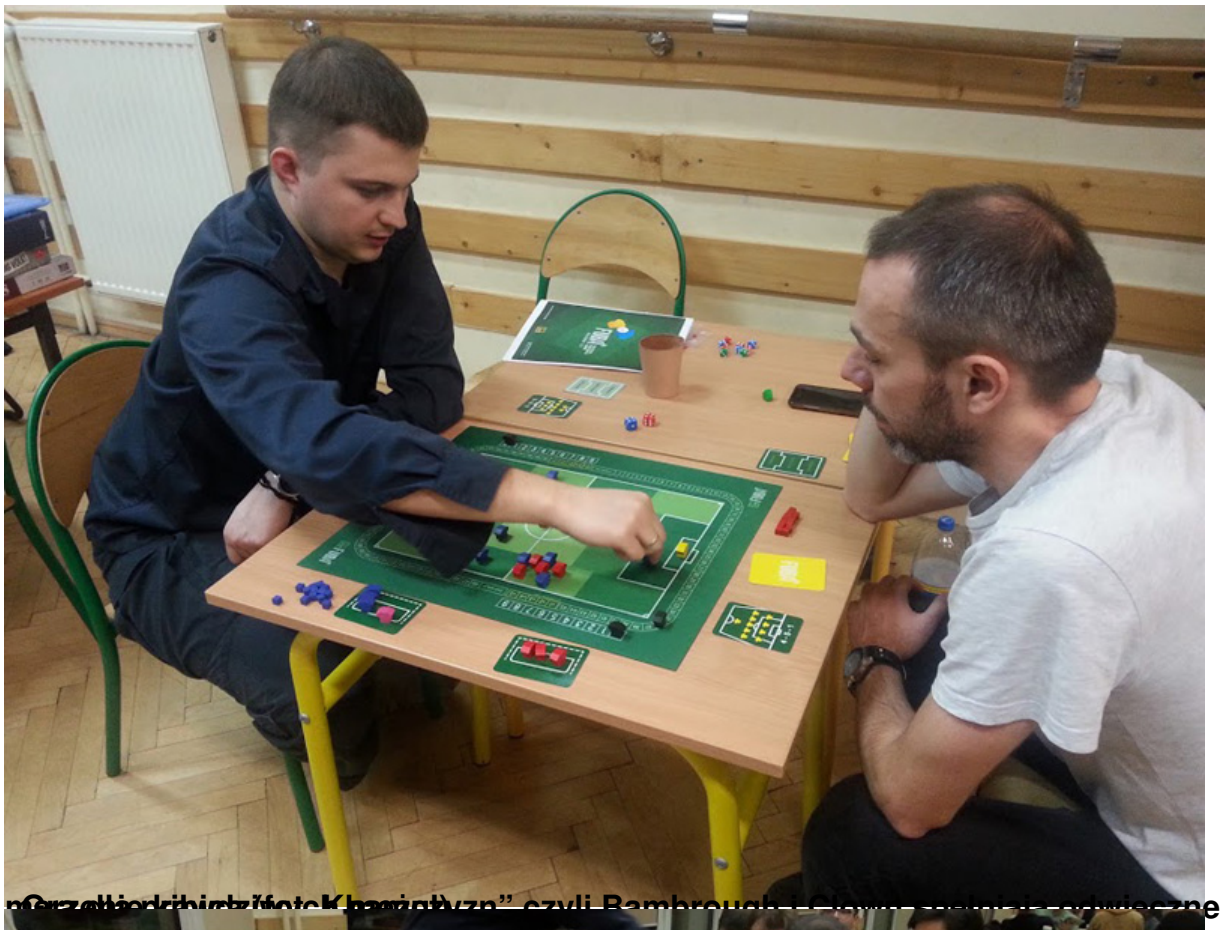


Prowadzona przeze mnie studencko-młodzieżowa partia HIS. Zwyciężczynią była Pani Marta, kierująca Protestantem (fot. Khamul)





Rzut oka na ten szczególny wyścig szczurów (który więcej pozaraża?) (fot. Arshenik)



nGrzegorzkibitz(fotoKhazin)vzn” czyli Bambrough i Clavius znowu razem



(„Vae Victis” Gregg, fot. Kamul)





Za nami pierwsze zmagania, nowe podejście, nowy scenariusz (tu BattleCry) i kolejne ciekawe rozgrywki. Ostatni scenariusz oznacza,



Dwaj Mistrzowie pierwszych dwóch turniejów Rhon Samuh Fidelis”. Wielkie podziękowania obu



Gadający Osioł”, Kubik Fabryka Broni i Kwadrat (pudełkowy) z tytułowym Naszego konwentu, a



Czwarty kibic na Stalingradzie. Rozgrywka pomiędzy dwoma graczami w wersji C&C



Spotkania dla każdego. Zwycięzca „Stolic” (z lewej) i Bambrogier (z prawej) pierwszego Podwawelskiego



The Pacific War – Wzorowa próba oddania wojny na Pacyfiku w formie



MC 1914 (jeszcze bez nas). Gość z Białorusi (Strzelec), dalej Clown, Smerf Maruda, JB,



Druga sala uruchomiona w sobotę. Na pierwszym planie Hamilkar i Silver (fot. Damian Sałaj)



Po przyjeździe, „Kraków nas pasjonuje” punkcie