Tydzień po Świętach Wielkiej Nocy odbyło się kolejne, XI już Podwawelskie Spotkanie z Grą Historyczną i Strategiczną. Impreza była zdecydowanie bardziej kameralna zwłaszcza w porównaniu z dwiema poprzednimi edycjami, trzeba jednak przyznać, że miała tym razem mocną konkurencję w każdej „grupie docelowej” – konwentowi bywalcy mieli świeżo za sobą znakomite spotkania w Warszawie i Przemyślu, znajomi doktoranci wesele naszego wspólnego Kolegi w beskidzkiej Kasinie, harcerze doroczny recital słowno-muzyczny, wszyscy zaś stawić musieli czoła pokusom pierwszego po późnej, marcowej zimie prawdziwie wiosennego, a właściwie niemal letniego weekendu. Razem zebrało się nas 29, z czego 16 na cały czas trwania konwentu, od piątku do niedzieli. Ponieważ zaś w repertuarze dominowały gry wieloosobowe, tym razem spokojnie mieściliśmy się w jednej sali, i nawet w sobotnich godzinach szczytu nie było problemów ze stołami.

Wydaje się jednak, że na niedostatek różnorodności oferty nikt nie mógł narzekać. Nie podejmuję się nawet wyliczyć tytułów rozegranych (czy przynajmniej rozłożonych na stole) gier, myślę, że jakiś pogląd dadzą tu zdjęcia. Cadrach w swojej **relacji** opisał już dwie epickie partie: „Falling Sky” i „Gwiezdnego Kupca”, w pierwszej brałem udział i muszę się zgodzić ze znaczną częścią wymienionych przezeń krytycznych uwag – cóż, takie są COINy. Mnie jednak dużo bardziej przypadł do gustu „Pax Rennaissance”, gra niby dużo bardziej „kalejdoskopowa” i abstrakcyjna, ale w kolejnej partii zacząłem już dostrzegać za tą abstrakcją bardzo ciekawą próbę oddania realiów – to też symulacja, ale tak niepodobna do innych, że początkowo wydaje się z historią nic wspólnego nie mieć. Konfuzję graczy najlepiej oddają chyba pytania znakomitego skądinąd w grach zespołowych Jurka „Feniksa” – „to w sumie którzy tu są moi?” i nasze zgodne odpowiedzi „żadni… i wszyscy”. Po prostu, jest to gra o manipulacji z zewnątrz imperiami i religiami, bez trwałego wiązania się z żadną z nich.

Nie chciałbym, by ta krótka relacja zdominowana została przez moje wspomnienia, wspomnę więc tylko krótką i dość niezrównoważoną partię HISa, wygraną przez Jurka Osmanami (zdecydowanie nie należy dawać Jurkowi Osmanów, jeśli gra Hiszpanami, przynajmniej ma kto go powstrzymać). Rozegrane były kolejne partie „Sukcesorów”, „Time of Crisis”, „Rising Sun” – gry w japońskich klimatach fantasy, dopuszczalnych jednak w ramach szerokiej formuły mojego konwentu – w liczbie rozgrywek dominował, tradycyjnie już, „Quartermaster General 1914”. Odnotować też należy zadziwiającą stabilność gustów Arshenika i Magnuma, którzy do kolejnych trzech partii „Triumph & Tragedy” zawsze znajdowali trzeciego chętnego. I mam nadzieję, że kiedyś ja sam zostanę dobrany do tego odstręczającego na pierwszy rzut oka tytułu (który na drugi rzut oka tak bardzo odstręczający już nie jest).

Przed nami kolejne miesiące konwentowej posuchy, być może do Muszyny, być może do Niepołomic, mam jednak nadzieję, że wypełnią go spotkania w bardziej kameralnym gronie i sam zamierzam poniekąd do tego się przyczyniać. Poniżej parę fotek wykonanych przez Wally’ego, który nie tylko w tym zakresie okazuje się znakomitym współorganizatorem…

Santa i Hamilkar zaczynają konwent od „Hands in the Sea”

Islam Gerej III i jego Koledzy nad „Marią” – jak widać, w piątek było dość pustawo…

Mikołaj, Fluffy i Gadrach na czele międzygwiezdnych korporacji

[illegible] Namek, Grześ, Samuel,

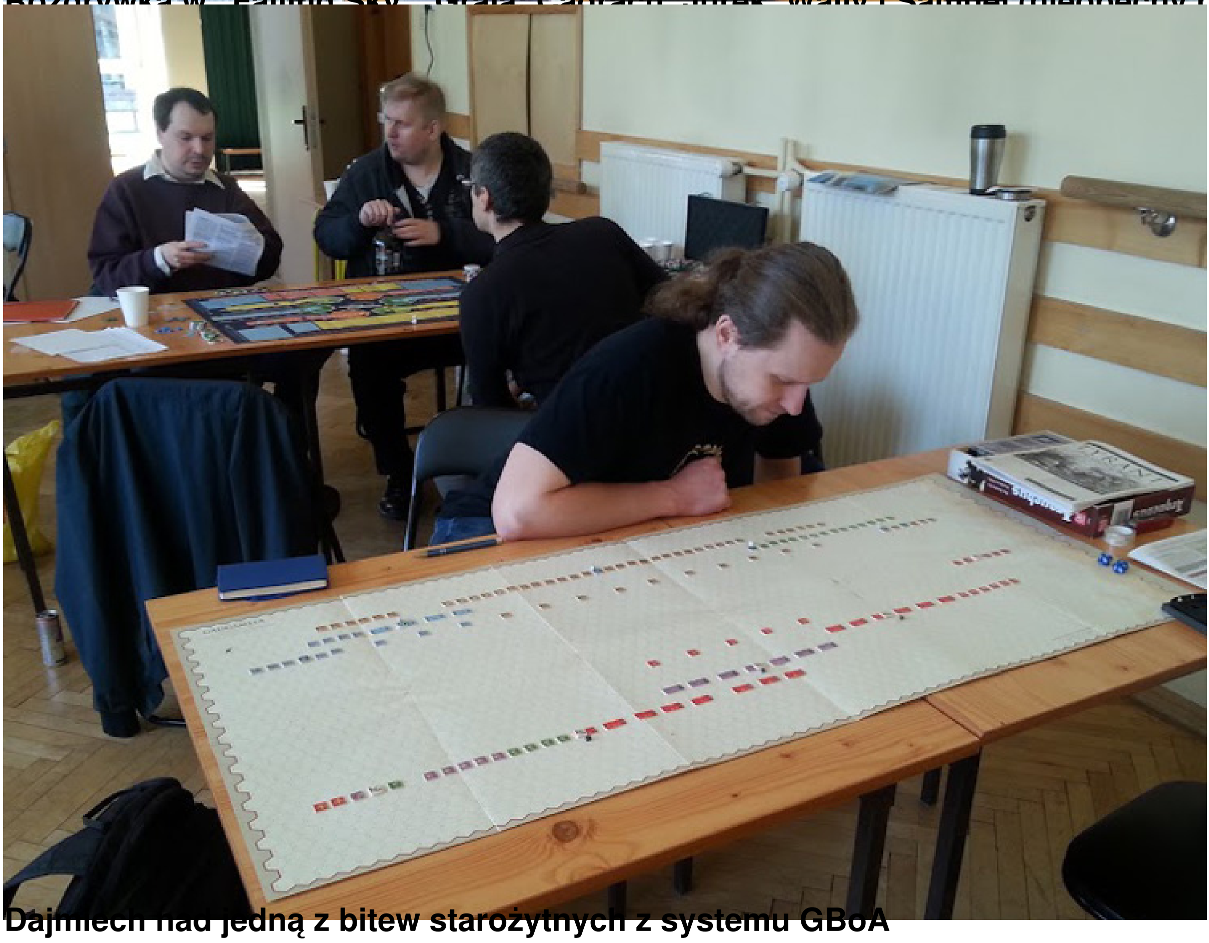
[illegible] „Komandosi” z 5 KDH, Kamil i Maciek, zaskakująco sprawnie poradzili

Rozgrywka w „Rising Sun”: Raubritter, Rafał, JB, Konrad, Błażej

Wokół OG 1914: Jurek, Błażej, Jaś, Rafał, Hamilkar

Arshenik, Maciek, Magnum nad trzecią już partią T&T

Rozgrywka w „Falling Sky”. Grają: Cadrach, Jurek, Wally i Samuel (nieobecny na zdjęciu)



Dajmiech nad jedną z bitew starożytnych z systemu GBoA

Rozgrywka w „Samuraja”. [illegible]

Sukcesorzy . Tutaj w czteroosobowym składzie

Dyskusja o imprezie na FORUM STRATEGIE

Opracował, Michał Stachura