

Wpisany przez Raleen

czwartek, 16 marca 2017 13:51 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 20:19



Przed nami tom czwarty. Zawiera on drugą część przepisów poświęconą ostrzałowi, a konkretnie jego skutkom. Dalej znajdziemy zasady szeroko rozumianej walki wręcz. Osobnym tematem, który wywołał u nas na forum sporą dyskusję, są rozmiary podstawek dołączonych do tego numeru jako „prezent”.

## 1) Rodzaje osłon

Na początku tomu, na str. 37 znajdziemy zasady o rodzajach osłon. Sprawdzanie jaką osłonę ma ostrzeliwany oddział stanowi początek procedury zadawania obrażeń (jeśli uzyskaliśmy trafienie, to drugim krokiem jest sprawdzenie jakie zadaliśmy obrażenia – podobnie działa to w wielu innych systemach bitewnych).

Pierwszy fragment:

*„W grze rozróżniamy następujące typy osłon:*

- *brak osłony – pola, łąki, polany, drogi, plaże,*
- *lekka osłona – lasy, żywopłoty, murki, płoty, cmentarze, rowy, leje artyleryjskie, pojazdy, armaty z tarczą, konie, szczyt wzgórza,*
- *ciężka osłona – budynki, bunkry, okopy.”*

Tutaj wszystko na pierwszy rzut oka wygląda dobrze. Nie wiadomo tylko jaka jest różnica między łąką a polaną (w języku polskim oba te wyrazy to właściwie synonimy), a skoro nie ma różnicy, to po co je osobno wymieniać? Z dotychczasowych zasad także nie dowiemy się czym miałyby się różnić łąka od polany.

Wyliczanka ta nie jest jednak kompletna, a powinna być. Gdy zajrzemy do tomu II, na str. 19 znajdziemy podrozdział „Rodzaje terenu”. Wylicza on dużo więcej rodzajów terenu niż w cytowanym fragmencie. Znajdziemy tam następujące rodzaje terenu niewymienione w cytowanym przepisie: klif, urwisko, spalony las, bagno, strumień, a nawet „teren pokryty głazami”. W tomie II udało się w większości przypadków napisać jaki teren daje jaką osłonę, więc o tyle można się nim posiłkować. Nie dotyczy to większości obiektów inżynieryjnych, które tutaj pominięto, np. w tomie II na str. 20-21 mamy różne rodzaje zasieków i nie wiadomo które z nich jaką zapewniają osłonę. To samo dotyczy opisywanych na str. 21 zapór (zagrody z szyn, bali, barykady).

O ile z samym ustaleniem rodzaju osłony nie ma jeszcze tak dużych problemów, bo można się posiłkować tym co jest w tomie II, to dalej mamy kolejny fragment:

*„Osłony są uwzględniane przy zadawaniu obrażeń wtedy kiedy jednostka:*

- *znajduje się w obszarze osłony, np.: budynek, okop,*
- *ma minimum dwa rogi podstawki w obszarze osłony, np.: las, szczyt wzgórza, lej,*
- *jest osłonięta od strony prowadzonego ostrzału przez przeciwnika, a podstawka jednostki styka się z osłoną, np.: płot, żywopłot, pojazd.”*

Zacznę od tego, że jeśli ktoś posługuje się zwrotem „na przykład” („np.”), oznacza to, że niejako z założenia wyliczenie jest

### **niekompletne**

. Porównując to z fragmentem cytowanym wcześniej, należało się zdecydować na jednolitą

redakcję tekstu, skoro w obu przepisach wyliczenia są tak naprawdę niekompletne.

Tymczasem wyliczenie zdecydowanie powinno być kompletne, bo skąd gracz ma się zorientować w której kategorii znajdują się poszczególne rodzaje terenu przewidziane przez zasady systemu. Czy np. żeby mieć osłonę stojąc na cmentarzu należy stać całą jednostką w „obszarze osłony” czy wystarczy stać dwoma rogami w „obszarze osłony”? Oczywiście w wielu przypadkach można się domyślić na zdrowy rozsądek, ale prawidłowa redakcja tego typu tekstu polega na takim jego sformułowaniu, żeby odbiorca nie musiał się domyślać.

Zupełnie nie wiadomo o co chodzi w ostatniej części cytowanego fragmentu, gdzie wymieniany jest „pojazd”. Pomijam już samą konstrukcję językową. Można się jedynie domyślać, że chodzi o wrak pojazdu pancernego albo „opancerzonego”. Z cytowanego fragmentu to jednak nie wynika. Zgodnie z przepisem każdy pojazd (własny, wrogi) miałby dawać osłonę (o ile jednostka do niego przylega, bo jak stoi za nim, ale nie przylega, to z tego wynika, że pojazd nie daje osłony). Jak to się ma do opisów i przykładów na str. 8 (tom I) pokazujących zasłanianie przez własną jednostkę ostrzału? Trudno powiedzieć czy ostatecznie według przepisów własne jednostki całkowicie zasłaniają inne oddziały gracza czy tylko zapewniają im osłonę i tym samym można do nich prowadzić ostrzał.

Nie po raz pierwszy mamy więc sporo chaosu. Najlepszym rozwiązaniem byłoby podzielenie rodzajów terenu i innych przeszkód terenowych na liniowe i obszarowe (z ewentualnym dalszym podziałem obszarowych na dwie kategorie) i konsekwentne stosowanie takiej terminologii. I nawet tu i ówdzie w przepisach znajdziemy sformułowanie „przeszkody liniowe”, np. w tomie II na str. 21 przy opisie okopów, ale ginie to w masie innych określeń i ogólnie niejasnej redakcji.

**Gdy spojrzymy do tomu III na str. 31 i spróbujemy ustalić w oparciu o znajdujące się tam zasady jakie modyfikacje dają różne rodzaje terenu przy ogniu pośrednim, to też znajdziemy podobne niekompletne wyliczanki.**

## 2) Pojazdy nieopancerzone, opancerzone i czołgi

Na str. 39 znajdziemy następujący przepis (podkr. moje):

*„Po uzyskaniu trafienia (z tabeli nr 3) i zadaniu obrażeń (z tabeli nr 5) jednostki:*

*(...)*

*- pojazdy zostają zniszczone (można zaznaczyć dymkiem wykonanym np.: z waty) lub w przypadku wyrzucenia na kostce K10 wyniku 1 zostają unieruchomione (zaznaczamy żetonem unieruchomienie). Zniszczone pojazdy opancerzone pozostają na planszy do końca gry, natomiast nieopancerzone pojazdy wypalają się do końca tury i są zdejmowane z planszy.*

”

Przyjrzyjmy się podkreślonemu zdaniu. Wynika z niego, że wszystkie pojazdy w grze dzielą się na dwie kategorie: opancerzone i nieopancerzone. Podział ma charakter dychotomiczny. Opisano co się dzieje z pojazdami z każdej kategorii: opancerzone zostają na planszy jako wraki, nieopancerzone są zdejmowane na koniec tury. **Z tego fragmentu wynika, że czołgi należą do kategorii „pojazdy opancerzone”.**

Teraz spójrzmy na tabelę na str. 38 (sąsiednia strona). Mamy tam u góry jako cel ostrzału:

a) Pojazdy:

- nieopancerzone

- opancerzone,

b) Czołgi:

- lekkie

- średnie

- ciężkie.

**Z tego fragmentu wynika, że czołgi są odrębną kategorią od „pojazdów opancerzonych”, czyli że nie są to „pojazdy opancerzone”.**

Kolejny przepis ze str. 42 (podkr. moje):

*„Jeżeli drugi test wyszkolenia na przygnięcie nie zostanie zdany w odległości do 10 cm od nieprzygniętej jednostki przeciwnika, przygnięta jednostka poddaje się. Nie dotyczy to czołgów i pojazdów opancerzonych*

(...)

”

**Z tego fragmentu wynika, że czołgi nie są „pojazdami opancerzonymi”, bo są osobno wymienione.**

Pojęcie „pojazdy opancerzone” znaleźć można dalej w wielu miejscach, np. opis modyfikacji do tabeli na str. 41, na str. 42, 43 (w prawej kolumnie), 44 (w lewej kolumnie), s. 49 (w prawej kolumnie; to już tom V zasad) itd. Ogólnie jest to ten sam problem braku umiejętności jednolitego stosowania raz przyjętych przez siebie pojęć (określeń), a także stosunków zakresowych między nazwami, czyli to o czym pisałem już w części 1 w punkcie 11 „Karty rozkazów”.

**O podobnych kwestiach w odniesieniu do tabeli ruchu znajdującej się w tomie II, a także po części o tym co wyżej, pisał na naszym forum Bormac.**

Wspomnę jeszcze, że równoległe do określenia „pojazdy opancerzone” w zasadach używa się określenia „samochody pancerne”, np. na str. 43 (podkr. moje):

*„Walka wręcz obejmuje także starcia z udziałem pojazdów (np.: czołgów lub samochodów pancernych).”*

### **3) Nie uciekaj piechotą do lasu**

Po przegranej walce pokonany wykonuje test na przygnięcie (zwany też testem wyszkolenia na przygnięcie albo testem przygnięcia). Jeśli mu się nie powiedzie – jest przygnięty, co oznacza, że może jedynie wykonywać rozkazy ODWRÓT lub UCIECZKA i w kolejnej turze musi ponownie wykonać test przygnięcia. Drugi i każdy kolejny niezdany test przygnięcia zmusza jednostkę do wycofania. Gracz rzuca kostką K10 i mnoży uzyskany wynik przez 2 cm. Uzyskana w ten sposób liczba oznacza ile cm jednostka musi się wycofać. W kolejnych turach rzuca się większą liczbą kości i sumuje wynik, mnożąc go następnie przez 2, mianowicie w 3

Wpisany przez Raleen

czwartek, 16 marca 2017 13:51 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 20:19

---

turze rzuca się w sumie 2 kostkami, w 4 turze – 3 kostkami itd. Zabawa ta ma jednak swój finał: w chwili gdy jednostka podczas wycofania w danej turze (bądź kilku wycofań), przekroczy podwójną wartość ruchu „w terenie, w którym się znajduje” – jest eliminowana z gry. Zacytuję dokładnie to zdanie ze str. 42, żeby nie było żadnych wątpliwości (podkr. moje):

*„Jeżeli podczas wycofania się (bądź kilku wycofań) mającego miejsce w ciągu jednej tury jednostka przekroczy podwójną wartość ruchu w terenie, w którym się znajduje – zostaje wyeliminowana z gry (jest uznawana za trwale rozproszoną).”*

Niestety nie ma nic mowy o tym co z terenem trudnym. W rzeczywistości podczas walki piechocie i innym podobnym jej jednostkom łatwiej było uciekać do lasu czy przez las (choćby z racji tego, że dawał osłonę i często pozwalał znaleźć schronienie przed przeciwnikiem). Tymczasem, gdy spojrzymy do tabeli na str. 18 (tom II), ruchliwość piechoty w terenie trudnym wynosi 10. Co do tego, że las jest terenem trudnym możemy się zorientować z wykazu na str. 19 (tom II). W terenie otwartym ruchliwość piechoty wynosi 15. **Przepis głosi, że do eliminacji jednostki dochodzi wtedy, gdy podczas wycofania przekroczona zostanie podwójna wartość ruchu, w terenie, w którym znajduje się jednostka.**

W otwartym terenie oznacza to przekroczenie wartości 30 (2 x 15), a w lesie przekroczenie wartości 20 (2 x 10). Z tego wynika, że lasem trudniej się wycofywać niż w terenie otwartym, w tym sensie, że łatwiej zostać wyeliminowanym. Różnica jest dość istotna, bo przerzucenie 20 przy rzucie 2 kostkami (załóżmy, że wykonujemy trzeci z rzędu test przygnięcia) przy mnożeniu wyniku rzutu przez 2 jest dość prawdopodobne (szansa 50%), gdy przerzucenie 30 wyraźnie mniej prawdopodobne (szansa 25%).

Ten przykład można rozszerzyć na inne rodzaje terenu trudnego, np. zabudowania. Okazuje się, że wycofywanie się piechotą pośród obszaru zabudowanego jest trudniejsze niż w terenie otwartym, gdzie oddział jest zazwyczaj na widoku przeciwnika.

#### 4) Rozjeżdżanie artylerii czołgami

Przechodzimy teraz do walki wręcz, której zasady poświęcają bardzo wiele miejsca. Przepis ze str. 44:

*„Pojazdy nie mogą inicjować walki wręcz, z wyjątkiem ataku czołgów na artylerię (symbolizuje to rozjeżdżanie pozycji artylerii przez szarżę czołgów).”*

Już samo „rozjeżdżanie pozycji artylerii” i „szarża czołgów” brzmią groźnie. Zanim zacznę komentować, wspomnę jeszcze o obszernym przykładzie ilustrującym działanie tego przepisu, który znalazł się dopiero 4 strony dalej (na str. 48). Chodzi o rys. 7.3.4 „**Przykład ataku czołgu na działo przeciwpancerne !!!**”

Trzy wykrzykniki sugerowałyby, że twórca tego przykładu był bardzo podniecony faktem jego stworzenia. Sam przykład jest „patriotyczny” o tyle, że to polski czołg 7TP rozjeżdża niemiecką armatę przeciwpancerną. W rzeczywistości, z uwagi na niewielką liczebność polskich czołgów w porównaniu z niemieckimi podczas kampanii wrześniowej 1939 r., jeśli tego typu sytuacje się zdarzały, zwykle kto inny był rozjeżdżającym. Co by to było, gdyby polski czołg próbował „rozjechać” taką armatę przeciwpancerną (zapewne 37 mm) „szarżując” na nią od frontu, gdy stoi ona na umocnionej pozycji jak na obrazku... każdy kto choć trochę zna realia tego okresu

Wpisany przez Raleen

czwartek, 16 marca 2017 13:51 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 20:19

---

niech sam oceni. Nie kwestionuję tego, że coś takiego jak atak bezpośredni czołgów na artylerię, zwłaszcza stojącą w otwartym terenie (założmy, że w umocnieniach) powinno być uwzględnione w zasadach, natomiast to co zrobili z tym dalej wydawca i „poprawiacze” ze STRATEGA, u każdego bardziej wyrobionego historycznie gracza musi budzić rozbawienie.

W tym przykładzie zabawne jest jeszcze jedno: dwie piechoty towarzyszące czołgowi (ustawione po bokach czołgu) i dodające mu ducha, gdyby nagle zabrakło mu odwagi do przeprowadzenia „taranowania działa” (sformułowanie oryginalne, zaczerpnięte z omawianego przykładu).

### 5) Z szablami na samochody pancerne

Wszyscy znają epizod z filmu „Lotna” A. Wajdy, z polskimi kawalerzystami atakującymi czołgi, który w zamyśle miał być artystyczną metaforą, a stał się źródłem mitów. Uspokoję fanów „Września 1939” – aż tak źle z systemem nie jest. Czołgów kawaleria atakować nie może, podobnie pojazdów opancerzonych zamkniętych, o czym informuje nas przepis na str. 44:

*„Kawaleria nie może atakować czołgów oraz pojazdów opancerzonych zamkniętych.”*

Pierwsza wątpliwość, jak czytamy ten przepis, dotyczy tego, co należy rozumieć pod pojęciem „kawaleria”, czy: 1) kawalerię na koniach, czy 2) kawalerię spieszoną. Przeanalizujemy obie interpretacje. Moim zdaniem, z przepisu wynika, że chodzi o kawalerię na koniach.

**Skoro kawaleria nie może atakować czołgów i pojazdów opancerzonych zamkniętych, oznacza to, że może atakować inne rodzaje jednostek, w tym pojazdów, czyli m.in.:**

- pojazdy opancerzone otwarte (np. niemieckie samochody pancerne, których wiele miało otwarty przedział bojowy),
- pojazdy nieopancerzone.

Skupię się na pojazdach opancerzonych otwartych, bo co do nieopancerzonych faktycznie było to możliwe i nie ma o czym dyskutować.

Przyjmijmy pierwszą interpretację, że „kawaleria” to kawaleria na koniach. Przyznam, że ciężko mi sobie wyobrazić rzucanie granatów czy butelek z benzyną konno. Być może było to wykonalne, nie znam na tyle literatury by to ocenić. Wydaje mi się to jednak bardzo mało prawdopodobne. W zasadzie nie widzę innych możliwości ataku kawalerzysty na pojazd pancerny z otwartym przedziałem bojowym. Bo czym? Szabelką?

Teraz druga możliwa interpretacja terminu „kawaleria”, czyli że chodzi o kawalerię spieszoną. W rzeczywistości spieszona kawaleria odpowiada piechocie i powinna mieć takie same możliwości jak piechota. W związku z tym bez sensu byłby zakaz atakowania czołgów i pojazdów opancerzonych zamkniętych, skoro piechota nie ma takiego zakazu. Dlatego uważam, że z przepisu wynika, iż chodzi o kawalerię na koniach.

### 6) Atak z ciężarówki

Okazuje się, że piechota zmotoryzowana ma spore możliwości przeprowadzania ataku wręcz będąc w pojazdach (str. 44):

Wpisany przez Raleen

czwartek, 16 marca 2017 13:51 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 20:19

---

*„Piechota znajdująca się w pojazdach nie może atakować wręcz jednostek przeciwnika znajdujących się: w budynkach, okopach lub innych pojazdach.”*

Oznacza to, że można zwykłą ciężarówką pokrytą brezentem, np. niemieckim Oplem, podjechać do lasu mając załadowaną na ciężarówkę piechotę i atakować wręcz z ciężarówki. Wykluczono tylko następujące rodzaje terenu: budynki, okopy, a także inne pojazdy. Jest jednak wiele innych „ciekawych” rodzajów terenu, które można atakować wręcz z ciężarówki, np. bunkry, mury.

Załóżmy, że taki atak byłby możliwy. Nawet gdy sięgniemy do starej gry komputerowej „Panzer General”, to tam też były takie rozwiązania (pozwoliłem sobie posłużyć się tym przykładem, bo zakładam, że wszyscy albo prawie wszyscy zetknęli się z tą grą). Jednostka atakująca w ten sposób miała jednak mocno zredukowaną siłę i tak powinno to zostać rozwiązane. Tymczasem, gdy spojrzymy na zamieszczoną na tej samej stronie zasad systemu tabelę nr 7 „Modyfikatory walki wręcz”, nie znajdziemy tam żadnych ujemnych modyfikacji za atak z ciężarówki.

### **7) Wycofywanie się prostopadle od przeciwnika**

Na str. 47 mamy przykład (z obrazkiem) ilustrujący dwie zasady. Pierwsza zasada mówi, że wycofanie w teren niedostępny powoduje zniszczenie jednostki. Druga zasada mówi o tym, że oddział musi wycofywać się prostopadle od przeciwnika. Na obrazku mamy pokazane trzy jednostki (podstawki) niemieckiej piechoty atakujące polski samochód pancerny wz. 34. Jednostki piechoty stoją obok siebie, nie w jednej linii, ale w niewielkim półkolu.

Problem pojawia się, gdy w pobliżu oddziału mającego wykonać wycofanie znajduje się kilka wrogich jednostek, które nie stoją w jednej linii, tylko znajdują się z różnych stron oddziału. Jak wtedy mierzyć tą prostopadłą linię, tzn. od którego wrogiego oddziału? Czy np. wycofujący może sobie wybrać (byłoby to dla niego bardzo korzystne), czy powinna tutaj obowiązywać jakaś inna reguła? Nie znajdziemy w zasadach odpowiedzi. Nie ma też żadnego przykładu, który próbowałby to wyjaśnić.

### **Podsumowanie**

W tej części najwięcej uwag stricte merytorycznych mam jak widać do walki wręcz. Pierwsze dwa punkty dotyczą bardziej tego jak redagowany był tekst zasad, ale pośrednio także wiąże się to z ich treścią, ponieważ brak jednoznacznego określenia we wszystkich przypadkach który teren daje jaką osłonę i jak należy w nim stać by uzyskać tę osłonę, może być istotne w trakcie rozgrywki.

By nie zanudzać czytelników, starałem się nie powtarzać już rzeczy, które przewinęły się w poprzednich częściach, a w tej ponownie występują. Dotyczy to np. powielania tych samych fragmentów tekstu, czego przykłady można znaleźć i w tym tomie.

[Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: Raleen

## **Kilka uwag krytycznych do systemu „Wrzesień 1939” wyd. First to Fight (cz. 4)**

Wpisany przez Raleen

czwartek, 16 marca 2017 13:51 - Poprawiony poniedziałek, 20 marca 2017 20:19

---

Opublikowano 16.03.2017 r.