

Jak wykraść tajemnice rakiety V-2

Karol Madaj

Serial *Czas honoru* obudził w Polsce zainteresowanie wyczynami cichociemnych. Fala popularności tej produkcji przynosi nam grę *Czas honoru: „Operacja Most III”*, wydaną przez Phalanx Games Polska i Telewizję Polską.

Granie nie jest ilustracją serialu i nie znajdziemy w niej przygód jego głównych bohaterów: Michała, Władka, Bronka i Janka. Opowiada ona historię zdobycia przez wywiad Armii Krajowej sekretów rakiety V-2, w telewizyjnej produkcji próżno zaś szukać tego wątku. Serial i grę łączą za to tytuł i bohaterские wyczyny cichociemnych.

W pudełku znajdujemy talię solidnie wykonanych kart oraz garstkę drewnianych znaczników i kości do gry. Jakość wykonania nie budzi zastrzeżeń, instrukcja jest napisana czytelnie, znalazło się w niej nawet miejsce na zaprezentowanie kilku archiwalnych zdjęć i podanie podstawowych faktów historycznych. Więcej ciekawostek na temat rakiety V-2 można znaleźć na wewnątrz-

nych bokach pudełka. Gracz zainspirowany tematem może też sięgnąć po książkę historyczną, polecaną w instrukcji. Trzeba docenić starania twórców o to, by użytkownicy mogli jak najlepiej poznać historię, którą gra opowiada.

Autorzy zachęcają, by przed przystąpieniem do lektury instrukcji obejrzeć film wyjaśniający zasady gry. To zdecydowanie dobry pomysł i ciekawe rozwiązanie, które chyba warto wprowadzić jako standard w nowoczesnych grach planszowych. Sama rozgrywka, choć początkującym graczom z pewnością wyda się skomplikowana, została opisana bardzo starannie. Na ostatnich stronach instrukcji znajdziemy wyjaśnienie ikon występujących w grze. To ważne, bo wszystkie teksty na kartach zostały zastąpione ikonami, a ich liczba może niejednego przyprawić o zawrót głowy. Czasem potrzeba kilku rozgrywek, żeby się ich nauczyć i zagrać bez pomocy instrukcji. Z uwagi na tę komplikację wydawcy zalecają grę osobom powyżej dwunastego roku życia.

Istota rozgrywki jest jednak stosunkowo prosta. Z kart układa się na stole trzy strefy: bazę raketową, okolice bazy oraz las. W tych strefach gracze prowadzą walkę o przechwycenie jak największej





W nocy z 25 na 26 lipca 1944 roku w rejonie Tarnowa na lądowisku „Motyl” wylądowała dakota z 267. Dywizjonu RAF. Było to trzecie i ostatnie konspiracyjne lądowanie alianckiego samolotu na okupowanym terytorium Polski. Do kraju dostarczono cztery osoby i również cztery z niego zabrano. Dakotą odleciały także, co było szczególnie cenne dla Brytyjczyków, najważniejsze podzespoły (oraz techniczna dokumentacja opracowana przez polskie podziemie) niemieckiej *Wunderwaffe* – rakiety V-2, zdobytej przez Wywiad Armii Krajowej w rejonie wsi Sarnaki.

Właśnie o zdobyciu jak największej liczby fragmentów rakiety V-2 toczy się gra *Czas Honoru: „Operacja Most III”*. W grze przyjęto, że wszystkie kawałki rakiety są tak samo cenne, warto jednak pamiętać, że była zasadnicza różnica, czy udało się Polakom zdobyć, a Niemcom zabezpieczyć, fragment żyroskopowego systemu naprowadzającego rakiety, czy kawałek jej lotki... Przyjęte rozwiązanie, że zwycięzca jest ten gracz, który kontroluje więcej fragmentów, nie jest ścisłe. Niemcom, tak jak Polakom, zależało na zdobyciu wszystkich fragmentów rakiety, a nie ich „większości”.

Gra toczy się równolegle w trzech strefach: dwóch zapleczach – niemieckim (baza raketowa) i polskim (las), a także na ziemi niczyjej (okolica niemieckiej bazy raketowej). Oba zaplecza traktowane są na równych zasadach, co jest dość zaskakujące. O ile bowiem w 1944 roku jedynie silne niemieckie oddziały, wyposażone w broń ciężką, wkraczały do lasów, pozostających faktycznie pod kontrolą polskich partyzantów (co ma odzwierciedlenie w grze), o tyle nawet w 1944 roku nie mogła mieć miejsca sytuacja odwrotna, czyli taka, w której jakiś oddział polskiego podziemia zinfiltrował niemiecką bazę raketową (co w grze jest możliwe).

W *Czasie honoru...* Polacy i Niemcy mają do dyspozycji po trzy rodzaje oddziałów wojskowych, które po obu stronach dysponują taką samą siłą bojową. Tymczasem niemieckie oddziały w czasie ostatniej wojny w niemal każdym starciu z partyzantami dysponowały dużą przewagą, zarówno ilościową, jak i jakościową, w uzbrojeniu i wyszkoleniu. Za stroną polską zazwyczaj przeważyło jedynie zaskoczenie i wyższe morale, dlatego też oddziały partyzanckie były groźne w natarciu, ale znacznie słabsze w obronie i w zasadzie bezradne, kiedy Niemcy wykorzystywali broń ciężką. W grze oddane jest to tylko przez jedną kartę. W *Czasie honoru...* najlepsze polskie oddziały zostały nazwane cichociemnymi, co nie odpowiada prawdzie historycznej. Cichociemni, których na terytorium Polski zrzucono zaledwie 316 (spośród których 169 zostało przeszkolonych, a następnie przydzielonych do dywersji i partyzantki), faktycznie byli elitą Armii Krajowej, tyle że nie działali oni w oddziałach. W partyzantce obejmowali oni jedynie kluczowe stanowiska, do których byli specjalnie przeszkoleni, nigdy jednak nie powstały oddziały tylko z nich złożone. Byli na to zbyt cenni, a poza tym do najważniejszych ich zadań należało przekazywanie swojej wiedzy innym żołnierzom podziemia.

Głównym walorem edukacyjnym gry jest temat, który ona porusza. Zdobycie rakiety V-2 i opracowanie jej technicznej dokumentacji było bowiem największym sukcesem polskiego wywiadu w czasie II wojny światowej. Uproszczony, ale ciekawy sposób, w jaki jest to pokazane w *Czasie honoru: „Operacja Most III”*, pozwala mieć nadzieję, że dla niejednego gracza będzie to początek przygody z odkrywaniem trudnej, ale jakże fascynującej historii Polski w XX wieku.

Maciej Żuczkowski – historyk, pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN



liczby części rakiety V-2. Kto znajdzie ich najwięcej, ten wygrywa. Każdy wciela się w jedną ze stron konfliktu i dostaje do ręki karty przedstawiające oddziały oraz specjalne karty akcji, różne dla obu stron. Gracze mają do dyspozycji oddziały żołnierzy, zwiadowców oraz jednostki specjalne, odpowiednio: cichociemnych i esesmanów. W swojej turze gracze zagrywają na stół karty oddziałów i wsparcia. Gdy karty są już na stole, można przesuwać je między strefami w celu zdobycia części rakiety, eskorty własnych jednostek lub ataku na oddziały przeciwnika. W poszukiwaniu części V-2 specjalizują się zwiadowcy, których skuteczność określa się przy pomocy rzutu kością. Wynik rzutu na szczęście możemy modyfikować kartami wsparcia, które mamy na stole, lub kartami specjalnymi zagranymi z ręki. Każdy z graczy na podstawie wylosowanych kart musi więc opracować optymalny plan pozyskania części rakiety. Duża dawka losowości sprawia, że gra zawsze układa się trochę inaczej. Przeważnie najbardziej zażarta walka toczy się w środkowej strefie gry, ale bywa, że wynik całej partii zależy od jednej udanej akcji cichociemnych w bazie raketowej przeciwnika. Rozgrywka, zwłaszcza w ostatnich etapach, może się wydłużać, jeśli wprowadzimy do gry dużą liczbę kart oddziałów. Na szczęście chaos na stole, powiększony obracaniem zużytych kart o dziewięćdziesiąt stopni, można ograniczyć, łącząc karty w kolorystyczne zestawy. Czas gry przeważnie przekracza podane na pudełku 30 minut, tym bardziej że przy rozgrywaniu pierwszych partii stale zerka się na karty pomocy z wyjaśnieniem ikon.

Gra nie nadaje się do wykorzystania w większej grupie w trakcie lekcji, będzie się natomiast świetnie sprawdzać w domu w rękach gimnazjalistów czy licealistów zainteresowanych militariami i historią II wojny światowej. W imię prostoty zasad autor gry, Michał Ozon, zdecydował się na pewne historyczne uproszczenia, co można wybaczyć, zważywszy na fragmenty instrukcji, dzięki którym gracze dostają możliwość pogłębienia swojej wiedzy. 🍀

Karol Madaj – pracownik BEP IPN, współautor gier edukacyjnych IPN, w 2013 roku odznaczony przez Prezydenta RP Złotym Krzyżem Zasługi