

Cykl: Historia na planszy

Jak zmienić bieg historii, czyli zimna wojna na planszy

Już starożytni odkryli, że logiczne gry planszowe pomagają w nauce matematyki i dziedzin pokrewnych. Dzisiaj planszówki przeżywają rozkwit – na rynku dostępnych jest kilkadziesiąt tysięcy tytułów. Większość z nich ma spory potencjał edukacyjny, gdyż nowoczesne gry planszowe nie tylko bawią, lecz także często spełniają funkcje wychowawcze i doskonałą sprawności umysłowe. W cyklu „Historia na planszy” będziemy prezentować te z nich, które są skierowane do pasjonatów historii bądź mogą sprawić, że ktoś się historią zainteresuje.

Gra *Zimna Wojna 1945–1989* wydana przez krakowskie wydawnictwo Bard w grudniu 2011 roku jest polską edycją wydanej sześć lat wcześniej w USA *Twilight Struggle*, którą zaprojektowali Ananda Gupta i Jonson Matthews. Warto dodać, że to pierwsza na świecie wersja narodowa. W tej dwuosobowej grze wojennej gracze wcielają się w role supermocarstw: Związku Radzieckiego i Stanów Zjednoczonych, które po pokonaniu III Rzeszy rozpoczęły długotrwałą walkę o kontrolę nad światem. Rozgrywka rozpoczyna się w 1945 roku i trwa przez 10 tur oddalających się od trzech do pięciu lat od czasu rzeczywistego. Plansza przedstawia mapę świata i kilka torów punktacji, pokazujących m.in. stopień zagrożenia wojną nuklearną czy postępy w wyścigu kosmicznym. Na mapie wyróżniono państwa o znaczeniu strategicznym

– w tym Polskę – które są główną areną zmagania graczy.

Najważniejszym elementem gry jest talia 110 kart z kluczowymi wydarzeniami okresu zimnej wojny, takimi jak: wojna w Korei, utworzenie Układu Warszawskiego, dojście Margaret Thatcher do władzy czy powstanie „Solidarności”. Za ich pomocą gracze wprowadzają do gry wydarzenia historyczne, dzięki którym starają się zdobyć wpływy na świecie, czyli umieścić na planszy jak najwięcej znaczników. Żetony pokazują, które państwa są przez mocarstwo kontrolowane, a w których gracz posiada nieznaczne wpływy lub nie ma ich wcale. Co pewien czas w danym regionie (np. na Bliskim Wschodzie) następuje kulminacja napięcia, kiedy to przyznawane są punkty za przewagę nad przeciwnikiem. Gracze mogą wykorzystywać karty wydarzeń do pokojowego poszerzania stref swoich wpływów bądź też do wywołania lokalnych konfliktów. Muszą jednak pamiętać o tym, że wzrost napięcia zwiększa zagrożenie wojną atomową. Z tego powodu w *Zimnej Wojnie 1945–1989* gracze powinni wybierać rozwiązania najmniej bolesne, czasem niekorzystne

► Grę udostępniło wydawnictwo BARD



dla siebie, a zwycięzcą będzie ten, kto zyska przewagę, mając w ręku niekorzystne dla siebie wydarzenia. Koniec gry następuje, gdy jedno z mocarstw przejmie kontrolę nad Europą; wybuchnie wojna nuklearna (tego należy za wszelką cenę uniknąć, bo wtedy przegrane są obie strony) bądź w 1989 roku – wówczas jeden z graczy wygrywa „na punkty”.

Zimna Wojna 1945–1989 świetnie oddaje realia, wymaga odważnych decyzji i zapewnia dużo emocji. Nic dziwnego, że w światowym rankingu fanów gier *Twilight Struggle* od dłuższego czasu zajmuje pierwszą pozycję. Dla licealistów i studentów sama rozgrywka oraz dołączone do gry opisy wydarzeń mogą stanowić nie tylko ciekawe źródło wiedzy, lecz także motywację do jej zdobycia (choćby po to, by dzięki wiedzy wygrać w następnym starciu). Trzeba jednak zaznaczyć, że jest to gra dosyć skomplikowana. Wymaga opanowania dużej liczby zasad i zależności między kartami, a także – sporo czasu. Podane na pudełku 2–3 godziny potrzebne na rozgrywkę łatwo rozciągają się do 5–6, szczególnie przy pierwszych kilku turach. To niestety dyskwalifikuje grę do wykorzystania w edukacji szkolnej.

Od strony edytorskiej *Zimna Wojna 1945–1989* prezentuje się solidnie, choć wydawnictwo nie ustrzegło się kilku niedociągnięć, takich jak literówki w instrukcji i na planszy (np. „Bostwana”) czy niedopasowanie cyfr na stronach kilku żetonów. Na szczęście nie są to usterki uniemożliwiające rozgrywkę, łatwo je skorygować i poprawić w kolejnych wydaniach.

Podsumowując, *Zimna Wojna 1945–1989* jest świetnie zaprojektowaną grą, która potrafi zachęcić do pogłębienia wiedzy. Autorom udało się ambitny zamiar oddania realiów historycznych, aby jednak w pełni cieszyć się rozgrywką należy pogłębić wiedzę na temat historii drugiej połowy XX wieku. 🍀

Karol Madaj – pracownik BEP IPN,
współautor gier edukacyjnych IPN



OKIEM HISTORYKA

Zimna wojna to pasjonujący, ale i – zdawałoby się – karkołomny temat na grę planszową. W jaki sposób przedstawić na planszy trwający pół wieku globalny konflikt, który wpłynął na życie milionów ludzi? Jak odwzorować za pomocą kart i żetonów powiązania polityczne, militarne i ekonomiczne rywalizacji, w której sport, kultura i symbole miały znaczenie porównywalne z siłą rażenia arsenałów militarnych obu bloków? Jak uwzględnić wszystkie niuanse wojny nazywanej „zimną”, chwilami przedradzającej się w „gorącą”, a także toczącej się równolegle wojny „tajnej”? Autorzy udowodnili, że jest to możliwe – należy tylko nie wchodzić w zbyt dużą szczegółowość i skupić się na zdobywaniu wpływów w różnych częściach świata (przez zmiany sojuszy, zamachy stanu, operacje militarne), zagrożeniu wojną jądrową i wyścigu kosmicznym.

Do gry można mieć jednak kilka uwag. Jej głównym filarem są karty z wydarzeniami, sprzyjającymi Zachodowi lub ZSRR bądź neutralnymi dla biegu wydarzeń. Przy zrozumieniu ograniczeń gry, trzeba zaznaczyć, że oznacza to zero-jedynkową interpretację wydarzeń i punktowe określenie ich „wagi”, co może budzić kontrowersje jako zbyt uproszczenie często bardzo złożonych i niejednoznacznych procesów historycznych. Na przykład „Proces destalinizacji” jest w grze wydarzeniem sprzyjającym ZSRR i wysoko punktowanym; w dodatku został zilustrowany zdjęciem z rewolucji węgierskiej z Budapesztu w 1956 roku. Sam bunt Węgrów zapewne zawiera się w korzystnej dla Zachodu karcie „Niepokoje w Europie Wschodniej” (czyli łącznie z powstaniem w NRD i poznańskim Czerwcem 1956 roku), niemniej pominięcie tego wydarzenia razi tym bardziej, że w grze jest osobna karta oznaczająca kryzys sueski w 1956 roku. Brakuje też kart z Praską Wiosną i interwencją ZSRR w Czechosłowacji w 1968 roku. Wątpliwości budzi też zaklasyfikowanie blokady Berlina jako wydarzenia sprzyjającego ZSRR, mającego wprowadzić mało punktów, ale grożącego graczowi „amerykańskiemu” utratą wszystkich wpływów w RFN. Tego typu nieścisłości jest oczywiście więcej.

Zbyt duży wpływ na wynik starcia ma w *Zimnej Wojnie* los (dobieranie kart, rzuty kością) – w skrajnych przypadkach może mocno wypaczyć bieg rywalizacji. Gracze mają także zbyt dużą możliwość „pozbywania się” z historii niekorzystnych dla nich wydarzeń, co skutkuje tym, że np. nigdy nie dojdzie do wybuchu wojny koreańskiej albo powstania NATO. Choć z drugiej strony – niepojawienie się jakiegoś wydarzenia w trakcie gry pomaga uświadomić sobie, jaką rolę odegrało ono w dziejach.

Wątpliwości w kwestiach szczegółowych nie zmieniają jednak oceny ogólnej. Autorom udało się rzecz arcytrudna: stworzyli dobrą, wciągającą na wiele godzin grę, dobrze oddającą istotę, atmosferę i realia zimnej wojny. Grę, która zaintryguje osobę zainteresowaną historią najnowszą, dającą jej możliwość zmiany biegu wydarzeń i poczucie, że historia mogła potoczyć się inaczej. Gracz, który miał do tej pory dosyć mgliste wyobrażenie o niezbyt odległej przeszłości, przy okazji sporo się dowie, pozna wiele postaci i wydarzeń składających się na historię zimnej wojny.

dr Paweł Sasanka – pracownik OBEP IPN w Warszawie,
współautor wystawy „Zimna wojna. Krótka historia podzielonego świata”