

# Jesień Narodów na planszy

Wojciech Sieroń

**1989: Jesień Narodów** znakomicie oddaje klimat schyłkowych zmagających reżimów komunistycznych z siłami opozycji walczącej o wolność i demokrację. To gra dla wyrafinowanych strategów, w której bardziej niż szczęście liczą się spryt i inteligencja.

**W**ydana w ubiegłym roku gra planszowa *1989: Jesień Narodów* jest kontynuacją jednego z największych planszówkowych hitów – gry *Zimna Wojna 1945–1989*. Obie wykorzystują podobną mechanikę, a więc znając jedną z nich, znacznie łatwiej przyswoimy sobie reguły drugiej.

*Zimna Wojna*... to gra numer jeden na liście największego na świecie serwisu poświęconego planszówkom – Board GameGeek. Jedną z przyczyn tej popularności jest tematyka – walka między USA a ZSRR o panowanie nad światem. Druga jest taka, że większość użytkowników tego serwisu to właśnie Amerykanie. Dla miłośników historii jest to zapewne miła wiadomość, że gra tak mocno osadzona w realiach historycznych cieszy się tak wielkim powodzeniem.

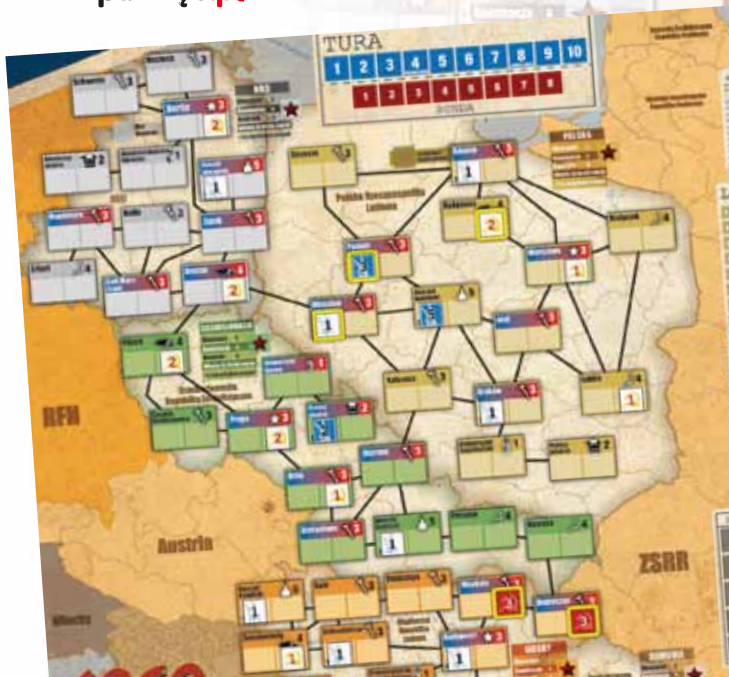
*1989: Jesień Narodów* nie powtórzyła tego spektakularnego sukcesu, ale i tak znajduje się w czołówce światowego rankingu blisko 80 tys. tytułów. Polską wersję obydwu gier wydał krakowski Bard we współpracy z TVP przy merytorycznym wsparciu IPN. Dzięki temu *Jesień Narodów* zawiera cenny komentarz historyczny do występujących w grze wydarzeń.

Fabula gry *1989: Jesień Narodów* jest osnuta wokół zmagających reżimów komunistycznych, za instalowanych w Europie Środ-

kowej na bagnietach Armii Czerwonej, z siłami opozycji walczącej o wolność i demokrację w swoich ojczyznach. Polem tych zmagających jest sześć krajów bloku wschodniego, ale wydarzenia odnoszą się także do samego ZSRR, w tym republik bałtyckich. Przez dziesięć rund gracze – jeden reprezentuje czerwone siły komunistyczne, drugi niebieskie wolnościowe – starają się zdobyć dwadzieścia punktów, co daje automatyczne zwycięstwo (dość rzadka sytuacja). W większości rozgrywek próbują wypracować na mapie korzystną dla siebie sytuację, aby osiągnąć przewagę w chwili punktowania sytuacji w wybranym kraju. Gra ma dość nietypowe reguły, ale świetnie przemyślane, dlatego już po pierwszej zapoznawczej partii można dać się porwać emocjom tego gorącego czasu i walczyć o rząd dusz w sześciu krajach Europy Środkowej.

Mechanika rozgrywki polega na zagrywaniu kart wydarzeń. Są to karty jednorazowe, które po zagraniu są odrzucane z gry, i karty zwykłe, pojawiające się ponownie w kolejnych rundach. Karty dzielą się też według tego, który z graczy osiąga korzyść. Mamy więc karty komunistów, opozycjonistów oraz neutralne. W czasie rozgrywki w nasze ręce mogą trafić karty każdego typu. Ale to od graczy zależy, kiedy, a przede wszystkim czy w ogóle jakieś wydarzenie pojawi się w grze.





Najważniejsza jednak, z punktu widzenia osób fascynujących się najnowszą historią polityczną, jest atmosfera rozgrywki. A w moim odczuciu została ona oddana nadzwyczaj udanie. Początkowe rozmieszczenie poparcia (częściowo narzucone, częściowo określone przez graczy) pokazuje wyraźną przewagę komunistów w całym regionie, ale z mocno zarysowanymi miejscami rosnącego sprzeciwu społeczeństwa. Głównie w Polsce oraz na polach odpowiadających Kościołowi czy intelektualistom.

Z każdą zagraną kartą zmienia się równowaga sił. Bywa, że pola dotychczas niezaangażowane zostają pobudzone do działania przez komunistów. Zdarza się też, że opozycjoniści sprawdzają poparcie i wypierają, wydawałoby się wszechmocnych, przeciwników z ważnych pól. Rozmieszczanie poparcia i przejmowanie kontroli nad nowymi polami ma podstawowe znaczenie. Z jednej strony sąsiadujące pola wzajemnie się wspierają. Z drugiej zaś w każdej chwili może zostać zagrana karta punktacji (jest to obowiązkowe, nie można takiej karty przetrzymać). Punktowanie wywołuje minigrę kartami wpływów. To oddzielna talia pozwalająca określić, który z graczy wygrał zmagania o dany kraj. Przegrany może stracić część poparcia, a zwycięzca zdobyć punkty i przejąć władzę (jeśli wygrają opozycjoniści). Autorzy dodali tu ciekawy smaczek polityczny. Jeśli bowiem komuniści utrzymają się przy władzy, to mogą podjąć decyzję o... jej oddaniu w ręce opozycji. Tak jak to faktycznie się w tamtym czasie zdarzało. Kiedy zaś komuniści mają małą przewagę, oddając władzę, powodują usunięcie karty punktowania z gry! W ten sposób już nie ryzykują większych strat punktów w tym regionie. Jednak utrzymanie się u władzy jest również kuszące. Każde kolejne wygrane zmaganie o władzę daje komunistom więcej punktów! Znakomicie się to sprawdza w czasie rozgrywki, gdy trzeba podjąć decyzję tak brzemienną w skutki.

Gracze wiedzą z grubsza, kiedy dany kraj będzie punktowany. Dzięki temu gracz, któremu taka punktująca karta trafi do

ręki, może się przygotować do jej zagrania. Taka aktywność może – i powinna! – spotkać się z kontrakcją. W rezultacie zagranie karty punktacji może się przesunąć w czasie, wcale niekoniecznie dając graczowi optymalne wyniki.

To gra dla wyrafinowanych strategów, polityków obejmujących swymi planami cały wielonarodowy i skomplikowany region. Jest tu miejsce na bluff, delikatne i subtelne przesunięcia wpływów. Ale także na ostrą, bezpardonową walkę o utrzymanie się u władzy i zgnicenie rodzącej się wolności (oczywiście dla gracza strony komunistycznej, w początkowym okresie gry). Im dłużej trwa gra, tym wydarzenia na kartach mocniej wspierają opozycjonistów. Wówczas stają oni przed szansą rugowania resztek poparcia komunistów i wygrania przed czasem.

Inną sprawą, bardzo przyjemną dla miłośnika historii, jest lektura opisów wydarzeń oraz analiza ich wpływu na sytuację (czasem w formie historii alternatywnej). Osoby pamiętające tamte czasy będą miały dodatkową radość z rozgrywki, przypominając sobie własne przeżycia. Młodszy, dorastający już w zupełnie nowych warunkach, będą mieli okazję dowiedzieć się o szerszym kontekście tych wydarzeń. W Polsce, co naturalne, pamiętamy głównie o sprawach dziejących się w naszym kraju albo bezpośrednio go dotyczących. Jednak Jesień Narodów to także wydarzenia mniej u nas znane, jak choćby bułgarska Ekogłasnost, działalność László Tókésa w Siedmiogrodzie i konflikty wokół mniejszości narodowych Seklerów czy bułgarskich Turków. Ponad setka kart zawiera, co prawda hasłowo, esencję kalendarium wydarzeń z całego świata, bo wydarzenia te wstrząsnęły całym globem. Może to być dobra zachęta do dokładniejszego poznania przyczyn wielu dzisiejszych zjawisk politycznych. Dodatkowo sprzyja temu opracowane przez IPN minikompendium wiedzy o tych zdarzeniach, zamieszczone w instrukcji do gry.

Z uwagi na stopień komplikacji trudno wykorzystać *1989: Jesień Narodów* na zajęciach edukacyjnych. Zwłaszcza że rozgrywka może trwać ponad dwie godziny. Dużo łatwiej skorzystać podczas lekcji z poszczególnych komponentów. Mapa zawiera sporo ciekawych informacji (choćby komunistyczne nazwy narzucone przez reżimy) o ważnych miejscach dla zmian ustrojowych. Karty, ciekawie ilustrowane z krótkimi opisami, mogą zostać użyte jako podpowiedzi podczas zajęć czy impuls do rozwinięcia mniej oczywistego zagadnienia.

Trzeba jednak nadmienić, że wydawca nie ustrzegł się błędów edytorskich. Trafiły się też literówki na kartach i planszy. Co najmniej w kilku miejscach tłumaczenie z angielskiego jest nieco mylące, co dla graczy, którzy mają mniej doświadczenia z nowoczesnymi gramami planszowymi, może być niepotrzebną przeszkodą w szybkim poznaniu mechanizmów rozgrywki. Pierwsza partia zapewne będzie przede wszystkim ćwiczebna. Jednak kolejne zmagania nad planszą – mapą Europy Środkowej – to po prostu uczta dla politycznych strategów. 🍀

Wojciech Sieroń – nauczyciel, redaktor naczelny serwisu GamesFanatic.pl