

Leguny na przepustce

Wojciech Sieroń

Niewojenna gra o I wojnie światowej nienachalnie zaznajamia graczy z realiami początku XX wieku.

Krakowskie wydawnictwo Alter, wywodzące się ze środowiska historyków i rekonstruktorów, ma w swoim dorobku kilka nowoczesnych gier planszowych, popularyzujących naszą historię. *Przepustka* to próba stworzenia gry familijnej osadzonej w okresie końca Wielkiej Wojny. Bohaterami – na planszy – są znamienite osobistości z I i II Brygady Legionów, a narratorem opowieści (przynajmniej podczas zapoznawania się z regułami) jest sam marsz. Józef Piłsudski. Zawsze miałem wrażenie, że I Brygada jest rozpoznawalna lepiej niż inne formacje, dlatego ucieszyłem się, że w *Przepustce* zachowana pamięć o całości czynu legionowego.

Jak użyć życia i wrócić na czas

To nie jest gra wojenna. Nie będziemy uczestniczyć w bitwach legionistów – choć co nieco się o nich dowiemy – ani zamartwiać się o los polskich żołnierzy. Kanwą opowieści jest właśnie chwila przerwy w wojskowym życiu, owa utęskniona przepustka – na wyjazd i serdeczne spotkanie z rodziną, z narzeczoną. A czasem i na rubaszny wypad do wielkiego miasta. Taka tematyka nie powinna budzić kontrowersji wśród rodziców grających z młodszymi dziećmi, a jej oryginalność może zachęcić nawet doświadczonych pasjonatów gier wojennych do nowego, odświeżającego doświadczenia.

Każdy z graczy będzie odpowiedzialny za dwóch legionów (po jednym z każdej brygady), których musi bezpiecznie poprowadzić do najważniejszych miejsc na mapie oraz – co jeszcze istotniejsze – na czas zaprowadzić z powrotem do garnizonu. Bezpieczeństwo należy tu rozumieć jako unikanie zagrożeń ze strony lotnych kozackich patroli i żandarmów. Kozacy bezlitośnie grabią wojaków z części ekwipunku i furażu. Żandarmi – jak to żandarmi – nieufnie i nadzwyczaj dokładnie sprawdzają każdego podejrzanego, co oznacza stratę ruchu. W końcowej części gry, gdy tygodniowa przepustka wygasa, żandarmi stają się jeszcze groźniejsi – mogą zaaresztować, a to oznacza punkty ujemne.

Korzystając z ciekawego mechanizmu zagrywania kart (każdej można użyć na trzy sposoby), gracze starają się nie tylko jak najszybciej pokonywać kolejne etapy niełatwej podróży. Równie ważne jest zręczne zarządzanie ruchami Kozaków i żandarmów, którzy na swój sposób przeszkadzają dzielnym legionom w osiąganiu punktowanych celów. Każda karta podróży może zostać użyta do zdobycia inicjatywy, czyli pierwszeństwa ruchu w kolejnej turze. To niecodzienne rozwiązanie, które wymaga od graczy starannego przemyślenia możliwych zysków i strat, zwłaszcza podczas rozgrywki w pełnym, pięcioosobowym składzie. Aby decyzja była przemyślana, autorzy połączyli karty z najwyższą inicjatywą z tymi, które oferują najszybszą podróż. W ten sposób cały czas musimy podejmować niebanalne decyzje, czy ryzykować spotkanie z nieprzyjawnym Kozakiem lub żandarmem. Jeśli się uda ich uniknąć – a z biegiem rozgrywki jest to coraz trudniejsze – to taka mocna karta daje nam prawo do lotu aeroplanem, szybkiej jazdy pociągiem czy rejsu z biegiem rzeki. Ci, którzy nie mają żyłki ryzykantów, muszą częściej wędrować pieszo, kryjąc się po lasach przed nieprzyjemnymi niespodziankami. Oczywiście, tygodniowa przepustka (plus dodatkowe trzy dni nieco mniej legalnej podróży) wymaga zapewnienia sił. To trzecia funkcja kart. Jeśli nasz wojak zgłodnieje, to musi poświęcić kartę na zregenerowanie sił i uzupełnienie zapasów.

Tyle o mechanice gry, tej jej części, która decyduje o wrażeniach odbiorców, graczy.

Mechanizm zarządzania karta-



HISTORIA NA PLANSZY

mi jest prosty, ale decyzje nieoczywiste. Gwarantuje to przystępność gry dla każdego, także młodszych miłośników historii na planszy. Z drugiej strony zapewnia, że po pierwszych partiach nie będzie nudy i poczucia zmarnowanego czasu.

Klimatyczna grafika

Plansza obejmuje szeroko rozumianą Galicję, Świętokrzyskie oraz tereny na południe od nich. Od Krakowa po Dobromil i od Zamościa po Munkacz. Grafika ma specyficzną kreskę, która mniej skupia się na wierności topograficznej, a więcej uwagi poświęca charakterystycznym miejscom. Podobnie są rysowane mapy turystyczne w popularnych przewodnikach. Dzięki temu zabiegowi całość nawiązuje do wydarzeń sprzed wieku. Początkowo nieco mylące jest nietypowe zorientowanie mapy, ale moim zdaniem dodaje to smaczku rozgrywce. Uzupełnieniem mapy są umieszczone na pionkach oryginalne wizerunki legionistów, sportretowanych na nowo w tym samym stylu. Miłośnicy historii początków XX wieku odnajdą dzięki temu inspirację do głębszego wczucia się w rozgrywkę.

Ważnym elementem gry jest odwiedzanie miejsc pamięci związanych z walkami Legionów. Każde z nich daje pierwszemu wędrowcowi premię punktową. A do tego w instrukcji znajdziemy opis wydarzeń związanych z tym miejscem. To kolejny element edukacyjny, który ta gra zręcznie przemycza między ruchami graczy. Innym są biogramy bohaterów. Każda postać ma w instrukcji wpis pozwalający przypomnieć sobie albo wręcz dopiero poznać jej historię. Wreszcie nie sposób pominąć kolejnego oryginalnego pomysłu – wplecenia pieśni legionowych w treść książeczki z zasadami. Znajdziemy tam piosenki zarówno najbardziej znane, jak i te nieco już zapomniane. Kto ma ochotę, może sobie w czasie gry podśpiewywać owe dziarskie, a czasem sentymentalne strofy, tak bliskie legionom.

Ucieczka przed żandarmem

Gra dostarcza sporo emocji oraz pozwala na pewną dozę negatywnej interakcji, czyli szkodzenie przeciwnikom. Wydarzenia pojawiające się w grze z jednej strony przybliżają nam emocje tamtych czasów (kryzys przysięgowy, bitwa pod Gorlicami, dezercja Praskich Dzieci, rosyjski walec parowy), stając się przyczynkiem do edukacji historycznej. Z drugiej strony zmieniają w każdej rundzie jedną z zasad albo wymuszają pojawienie się na planszy kolejnych Kozaków czy żandarmów. Dzięki temu każda rozgrywka jest inna, bo w innej kolejności, w innych miejscach będą się działy ważne dla naszych legionistów wydarzenia. Nagle i niespodziewanie obok naszego bohatera może się pojawić zagrożenie. Wizyta w mieście owocuje zdobyciem wartościowego ekwipunku. Może to być rewolwer, przydatny do obrony przed Kozakami, cywilne ubranie odwracające uwagę żandarmów czy inne towary luksusowe, dające cenne punkty na koniec gry. Należy jednak pamiętać, że podstawowym celem jest powrót

na czas do jednostki. A miasto zwykle nie leży na najkrótszej trasie.

Najważniejszą sprawą jest zarządzanie kartami. Jedną poświęcamy na określenie inicjatywy, czyli kolejności działania w rundzie. Ta zmienna kolejność może być bardzo interesującym doświadczeniem dla osób, które dopiero poznają nowoczesne gry planszowe. Dwie kolejne przypisujemy do naszych bohaterów, a ostatnią zachowujemy na następną rundę. Wszystko to robimy równocześnie i skrycie, aby przeniknąć plany oponentów i zrealizować swój wyjątkowy plan podróży. Im więcej osób gra (maksymalnie pięć), tym większa liczba graczy z wysoką inicjatywą może przemieszczać nieprzyjaznych żandarmów i Kozaków. Oczywiście, najczęściej ku pionkom innych osób, co wprowadza dodatkowy element emocji, ale też negocjacji – dla rodziców jest to okazja,

by nienachalnie zwiększyć szanse młodszych dzieci.

Końcówka gry, ostatnie trzy z dziesięciu rund, jest szczególnie ciekawa. Żandarmi grożą punktami karnymi, a niedotarcie na czas do jednostki oznacza, że nasza zdobycz punktowa będzie o połowę mniejsza. Naprawdę czuje się wówczas nerwową krzątanię naszych legionistów, starających się na wszelkie sposoby pokonać ostatnie kilometry, nie bacząc już na możliwe atrakcje i przyjemności. Dobrze, że udało się dzięki mechanice gry wygenerować tyle angażujących akcji i sytuacji.

Przepustka to oryginalna, ciekawa, łatwa do nauczenia się gra planszowa. Zawiera pewną dozę materiałów edukacyjnych, które raczej są inspiracją do własnych poszukiwań niż samodzielny opracowaniem. Dzięki temu gra jest lekka, nieobciążona obowiązkiem uczenia się faktów historycznych. Zawarte w instrukcji biogramy, notki historyczne i fragmenty pieśni z tego okresu pozwalają rodzicom i nauczycielom na rozwinięcie potrzebnych w danej chwili wiadomości w ciekawą gawędę. Dość krótki czas rozgrywki pozwala na wykorzystanie gry na zajęciach edukacyjnych, a nietypowa tematyka odciąży zapewne tradycyjną, listopadowo poważną atmosferę świętowania sukcesów Legionów. ■

Wojciech Sieroń – nauczyciel, redaktor naczelny serwisu GamesFanatic.pl

