

Cykl: Historia na planszy

Od Kijowa po Warszawę, czyli cała wojna w jednym pudełku

Wojna polsko-bolszewicka i bitwa warszawska w 1920 roku to wydarzenia niezwykle ciekawe, nie tylko z politycznego, lecz także militarnego punktu widzenia. Nie dziwi zatem, że znajdują odzwierciedlenie również w grach planszowych.

Wśród wielu gier planszowych, które w ostatnich latach cieszą się w Polsce rosnącą popularnością, najdłuższą tradycję mają gry wojenne. Obecne są na polskim rynku od końca lat osiemdziesiątych XX wieku i mają stałe grono odbiorców. *Orzeł i gwiazda* nie jest pierwszą grą wojenną odtwarzającą przebieg zmagania Rzeczypospolitej Polskiej z Rosją bolszewicką. W 1995 roku nakładem wydawnictwa ENCORE ukazała się gra *Rok 1920* autorstwa Jarosława Flisa. Była to klasyczna gra strategiczna, w której gracze dysponowali żetonami, reprezentującymi jednostki wojskowe na planszy podzielonej na heksagonalne pola.

W 2009 roku z tym samym tematem zmierzył się Robert Żak, proponując grę strategiczną typu *card-driven*, czyli pozwalającą na wykorzystanie przez graczy talii kart. Jednostki wojskowe – reprezentowane przez drewniane bloczki z naklejkami zawierającymi informacje o rodzaju broni, sile i nazwie oddziału – przesuwane są po dużej planszy, która przedstawia uproszczoną mapę centralnej Polski i Kresów. Autorzy zastosowali również

system *point-to-point*, w którym poszczególne miejscowości oznaczone są okręgami połączonymi liniami symbolizującymi drogi i tory kolejowe. To po tych liniach poruszają się bloczki jednostek w czasie gry. Minusem planszy jest niezgodne z położeniem geograficznym umieszczenie niektórych miejscowości. Szkoda, bo wierniejsze usytuowanie miejscowości pozwoliłoby graczom na lepsze poznanie geografii Kresów Rzeczypospolitej. Pewne wątpliwości budzi także rozmieszczenie rzek i pominięcie terenów na zachód od Rzeszowa.

Z pozoru zasady gry w *Orla i gwiazdę* wydają się skomplikowane. Wrażenie to wzmacnia niezbyt czytelna instrukcja. W rzeczywistości dość szybko system okazuje się intuicyjny i przyjazny. Sama rozgrywka, chociaż wciągająca i dynamiczna, wymaga sporo czasu. Najbardziej ekscytujące jest rozegranie całej kampanii – od „wyprawy kijowskiej” po październik 1920 roku. Może to jednak zająć nawet 8–12 godzin! Mniejsze scenariusze zawarte w grze, takie jak „Ofensywa Tuchaczewskiego” czy „Cud nad Wisłą”, wymagają 2–4 godzin.

W *Orla i gwiazdę* grać może od dwóch do czterech osób. Każda ze stron konfliktu dysponuje własną talią, składającą się z 55 kart, które nawiązują do wydarzeń z okresu wojny polsko-bolszewickiej. W każdej turze (odpowiadającej mniej więcej jednemu miesiącowi) gracze dobierają po sześć kart dla każdego z frontów. Możliwości zastosowania kart są wielorakie. Mogą odzwierciedlać np. działania polityczne, sukcesy wywiadu czy też pracę służb kwatermistrzowskich. Odpowiednie wykorzystanie „wydarzeń” może całkowicie zmienić przebieg rozgrywki. Gracz zmuszony jest jednak rozważnie planować posunięcia, ponieważ sześć kart przypadających na każdy z do-



wodzonych przezeń frontów to zdecydowanie za mało, by mógł pozwolić sobie na ich lekkomyślną utratę. Braki w zaopatrzeniu, problemy z łącznością czy dyscypliną oddziałów często utrudniają przeprowadzenie operacji zakrojonych na większą skalę.

Doskonale sprawdza się także obowiązujący w grze system wydawania rozkazów za pomocą zakrytych dla oczu przeciwnika żetonów. Aż do momentu realizacji posunięć wydane przez graczy rozkazy pozostają dla przeciwnika tajemnicą. W rezultacie w fazie akcji nad planszą toczy się gra nerwów, w której zwycięży ten, kto zmyli przeciwnika, zamaskuje własne i przewodzi wrogie zamiary. Przy rozstrzygnięciu starć do minimum ograniczono wpływ czynnika losowego (nie ma tu często stosowanego w grach wojennych rzutu kostką). O wyniku potyczek w większej mierze decyduje dobra organizacja operacji i umiejętność przewidywania.

Orzeł i gwiazda zapewnia nie tylko dużo zabawy, ale także uzmysławia, jak skomplikowanym zadaniem jest prowadzenie kampanii wojennej oraz jak wiele czynników politycznych i ekonomicznych może wpłynąć na jej przebieg. Kilkakrotnie rozegranie i poznanie talii obu stron konfliktu pozwala uzyskać rozeznanie w najważniejszych aspektach wojny polsko-bolszewickiej i niewątpliwie zachęci gracza do poszerzenia wiedzy. Tu niestety ujawnia się kolejny mankament instrukcji, jakim jest brak opisu historycznego i choćby podstawowej bibliografii. Wiele do życzenia pozostawia także poziom wydawniczy gry. Jakość żetonów, blozków jednostek, a nawet planszy, odbiega od współczesnych standardów. Ze względu na długość rozgrywki trudno też myśleć o zastosowaniu *Orla i gwiazdy* w edukacji szkolnej. Jest to jednak dobra propozycja dla uczniów zainteresowanych wojskowością, rozwijających swoje hobby w ramach kółek tematycznych.

Orzeł i gwiazda została wyróżniona tytułem „Planszowej gry wojennej roku 2009” w plebiscycie czytelników serwisu ploter.pl. Tematyka i mechanika gry zainteresowały wydawców amerykańskich. Z pewnymi modyfikacjami w stosunku do oryginału i z nową szatą graficzną gra została wydana pod tytułem *Strike of the Eagle (Atak Orła)* przez Academy Games – jednego ze znanych wydawców gier wojennych w USA. Również na tym rynku zdobyła wyróżnienie – tytuł najlepszej historycznej gry planszowej w 2012 roku, przyznany przez Stowarzyszenie Wytwórców Gier GAMMA.

Przejrzyste, oryginalne i dynamiczne zasady czynią *Orla i gwiazdę* jedną z ciekawszych gier wojennych dostępnych na naszym rynku. Z jej rozegraniami powinny poradzić sobie także osoby, które dotąd z tego rodzaju grami nie miały styczności, dla miłośników gatunku zaś jest to niemal pozycja obowiązkowa. ■

Bogusław Kleszczyński – pracownik OBEP IPN w Rzeszowie

OKIEŁ HISTORIA



W lutym 1919 roku, kiedy w Europie Zachodniej dawno już opadł kurz po zakończonej w listopadzie 1918 roku Wielkiej Wojnie, a politycy zwycięskich mocarstw obradowali w Wersalu nad tym, jak od nowa zorganizować Stary Kontynent, na wschodzie Europy rozpalal się nowy konflikt pomiędzy odrodzoną po 123 latach Rzeczpospolitą i bolszewicką Rosją. O tym, że toczył się on o coś więcej niż tylko o granice, świadczą chociażby słowa rozkazu Michaiła Tuchaczewskiego, dowodzącego Armią Czerwoną na froncie północnym, z lipca 1920 roku: „Po trupie Polski wiedzie droga do ogólnego wszechświatowego pożaru”.

O rozstrzygnięciu tego konfliktu możemy zadecydować w grze *Orzeł i gwiazda*. Niestety, nie od samego początku, czyli od lutego 1919 roku, ale niejako od środka zmagania – od wiosny 1920 roku. Daje nam to wprawdzie możliwość rozegrania kluczowych dla losów wojny operacji kijowskiej i warszawskiej, ale już nie np. wileńskiej z kwietnia 1919 roku. Trochę szkoda, bo kto wie, czy z czysto militarnego punktu widzenia nie była ona ciekawsza.

Początkowe rozstawienie wojsk na planszy, oddające dość wiernie *ordre de bataille* obu stron konfliktu w przededniu wyprawy kijowskiej, może sprawić wrażenie, jakoby to stro- na polska dążyła do opanowania całości ziem ukraińskich i białoruskich (mniej więcej 2/3 mapy znajduje się za polskimi liniami). Nie jest to niestety w żaden sposób wyjaśnione w nieco zbyt ogólnym komentarzu historycznym poprzedzającym instrukcję do gry. Szkoda, warto bowiem pamiętać, że o wiele istotniejszym od samego opanowania ukraińskiej stolicy celem wyprawy kijowskiej była próba (nieudana) utworzenia niepodległej Ukraińskiej Republiki Ludowej.

Głównym walorem edukacyjnym *Orla i gwiazdy* są karty do gry, które zawierają zwięzły komentarz historyczny dotyczący danego wydarzenia. To z niego możemy się dowiedzieć np. o utworzeniu przez Sowieków Tymczasowego Komitetu Rewolucyjnego Polski i podjętej przez niego próbie utworzenia Polskiej Armii Czerwonej (karta *Polrewkom*) czy też o rozwikłaniu przez Polaków sowieckich kodów (karta *Złamane szyfry sowieckie*). Karty ukazują także międzynarodowy aspekt wojny, wyrażający się niemal całkowitym brakiem poparcia dla polskiej polityki wschodniej, którą kraje zachodnie postrzegały jako „imperialną” (*Niechęć aliantów, Ręce precz od Rosji*), czy też ambicje Stalina (*Niesubordynacja Stalina*).

Mimo drobnych niedociągnięć, grę *Orzeł i gwiazda* należy uznać za udane przypomnienie wydarzeń sprzed ponad dziewięćdziesięciu lat. Tym cenniejsze, że przecież konflikt ten zakończył się triumfem polskiego oręża – i to jednym z najświetniejszych w całej historii.

Maciej Żuczkowski – pracownik BEP IPN

Sprostowanie: W numerze 3/2012 „Pamięci.pl” w artykule Katarzyny Florczyk i Marty Szczesiak dotyczącym konkursu „Wielkopolskie dwory i ich mieszkańcy” podaliśmy błędną liczbę prac konkursowych. Uczestnicy nadesłali 147 prac (52 plastyczne, 70 multimedialnych i 25 pisemnych). Autorki i osoby biorące udział w konkursie serdecznie przepraszamy

– redakcja