

Młodsza siostra 303

Lukasz Zieliński

Marzenie się spełniło! Wreszcie mamy szansę poprowadzić Brygadę Pościgową do walki z kąśliwymi mессerschmittami i ciężkimi od bomb heinklami. Co prawda tylko na planszy i w naszej wyobraźni, ale...

Pojawienie się gry *III* sprawia, że możemy już mówić o systemie, czyli wspólnej części podstawowych zasad dla serii gier. Mechanika zastosowana w *303* z nieznacznymi zmianami sprawdza się z powodzeniem w nowej odsłonie systemu, jak to określam na własny użytek, Prostych Walk Powietrznych. Zanim jednak posmakujemy esencji, obejrzymy opakowanie. Pudełko takiej samej wielkości jak *303*, tradycyjnie zafoliowane, a pod folią przyjemna w dotyku delikatna faktura przypominająca tkaninę (płótno?). Bardzo miła dla oka jest zaś stonowana kolorystyka utrzymana w zakresie ciemnych pasteli i szarości. Ma to, paradoksalnie, szansę wyróżnić pudełko na półce wśród pstrokacizny innych gier. Ten więc może niezamierzony czynnik marketingowy też wart jest uwagi, zwłaszcza że pierwszym elementem przyciągającym wzrok jest liczba „111” wkomponowana w białoczerwoną szachownicę.

Pojedynek między chmurami

Plansza – graficzny majstersztyk! Choć tło to „tylko” sztabówka, to robi o wiele korzystniejsze wrażenie niż poprzedniczka. Różni się też ułożeniem (jest pionowe, a w *303* – poziome), ale to już wynika z przedstawionego teatru działań.

Zasady gry 303 – przypomnienie

W tej szybkiej wojennej grze planszowej dla dwóch osób jeden z graczy, dowodząc myśliwcami RAF, odpiera nalot niemieckiej Luftwaffe. Zadaniem lotnictwa III Rzeszy dowodzonego przez drugiego gracza jest zbombardowanie Londynu. Każdy z graczy dysponuje sześcioma żetonami samolotów, które tak przemieszcza na planszy, nawiązującej graficznie do stołu dowodzenia RAF, by osiągnąć swój cel. Gra podzielona jest na osiem tur, w których mają miejsce kolejno akcje: ruch i atak myśliwców niemieckich, ruch bombowca, ruch i atak myśliwców alianckich. Walki sąsiadujących ze sobą żetonów rozstrzygane są przez rzuty kośćmi. Prawdopodobieństwo zwycięstwa zależy od liczby znaczników strzału ustawianych na celu po fazie ruchu, a te z kolei zależą od liczby przebytych pól podczas fazy ruchu.

Po walce żeton atakujący przelatuje przez swój cel i czeka na fazę ruchu przeciwnika, co sprawia, że sam może stać się celem. Gra kończy się, gdy a) upłynie osiem tur (Niemcom kończy się paliwo, alianci wygrywają) b) bombowiec dotrze nad Londyn (Niemcy wygrywają) c) bombowiec zostanie zestrzelony (alianci wygrywają).



Obraz dopełniają zaznaczone szachownicami polskie lotniska, zasięg ognia dział przeciwlotniczych i cienie sylwetek samolotów określające punkty startowe na początku gry. Jedynym elementem, który nie pasuje do całości, jest „licznik paliwa” (w rzeczywistości licznik tur) w prawym górnym rogu. Graficznie co prawda świetnie się wkomponował, ale sposób zamontowania wskazówki tego licznika na plastikową zapinkę nie jest najlepszym rozwiązaniem – jej dolna część nie pozwala planszy idealnie przylegać do stołu. Niestety demontaż zapinki wymagałby już solidnej, twardej pęsety. Co ciekawe, feler ten niwelowany jest w pewnym stopniu przez inny, mianowicie plansza, na grubym, wielowarstwowym kartonie z własnej nieprzymuszonej woli nie chce się rozłożyć idealnie płasko. Być może to kwestia większej liczby rozłożeń, ale po kilkunastu rozgrywkach stan się nie zmienia, co mimo wszystko świadczy o solidności wykonawcy. I, na dobrą sprawę, to jedyne zgrzyty, gdyż nierówności planszy nie powodują zsuwania się żetonów w trakcie gry, czemu pomaga zapewne faktura powierzchni planszy, taka sama jak na pudełku.

Żetony są idealnie wysztancowane. Zarówno moja żona, jak i czteroletni syn nie mieli z ich wyjęciem najmniejszych problemów, a żetony nie uległy przy tym uszkodzeniu, co w grach innych wydawców nie jest takie oczywiste. Modelarze i pasjonaci historii zauważają, że wersje samolotów na żetonach odpowiadają dokładnie temu, co faktycznie zostało użyte w walce. Kostki do określania wyniku walk i znaczniki strzału są takie jak w *303*, z tym że na kostkach są jedynie czarne krzyże i białoczerwone szachownice.

Proszę Państwa, żetony w dłoń! Zanim jednak zaczniemy grę, to po rozstawieniu samolotów pojawia się pierwsza nowość w mechanice: chmury. W sumie cztery podwójne żetony układane na przemian przez graczy na planszy. Ten element przydaje rozgrywkom różnorodności i wprowadza wręcz nową jakość w planowaniu starcia dla obu stron. Niemcom ułatwia skryte podejście do Warszawy i skrócenie czasu na reakcję obrony. Polakom pozwala skryć się po własnym ataku i nie wystawić jednocześnie na kontratak przeciwnika, a zamiast tego wypracować pozycję do kolejnego strzału.

I tu następną nowość: różnicowanie możliwości poruszania się obu stron starcia. O ile niemieckie Bf-109 przemieszczają się maksymalnie o trzy pola, o tyle polskie P.11 tylko o dwa. Oddaje to różnicę prędkości blisko 200 km/h w realnej walce.

Trzecią ważną zmianą jest możliwość wyboru miejsca zakończenia ataku myśliwców polskich. (i tylko polskich!), co odzwierciedla cyrkową wręcz zwrotność „jedenastek”, której wytrzymałość konstrukcyjna na przeciążenia ograniczona była jedynie wytrzymałością pilota na to zjawisko. W połączeniu z bliskością chmur pozwala to zniwelować przewagę pręd-

kości i ognia maszyn niemieckich. Tak, przewagę ognia, bo w przypadku braku ruchu i dysponowania pełną salwą, Niemcy „strzelają” – jak w 303 – trzema kostkami, Polacy tylko dwiema, co odzwierciedla nie tylko mniejszą liczbę karabinów maszynowych, ale, co nawet ważniejsze, ich mniejszą szybkostrzelność, czyli „ilość ołowiu ulokowanego w przeciwniku w czasie kilku sekund”. Zmniejsza to prawdopodobieństwo zestrzelenia samolotu niemieckiego.

Nowością jest też żeton obrony przeciwlotniczej Warszawy. To stolica jest celem wyprawy niemieckiej i to do niej Brygada Pościgowa broni dostępu. Albo zestrzeli bombowce, albo musi do manewrowania tak, że zabraknie im paliwa (w ósmej turze) i będą musiały zawrócić. Gdy jedno i drugie zawiedzie, ostatnia nadzieja w obronie przeciwlotniczej. W odległości dwóch pól od stolicy ostrzał heinklom nie zaszkodzi (konieczne dwa trafienia w trakcie tury), ale w bezpośrednim sąsiedztwie jest 25 proc. szans na ściągnięcie wrażego bombowca do Wisły. Jest to niestety nieco więcej niż wojenna praktyka wykazała, chyba że w grę wchodzi jedynie uniemożliwienie celnego zrzutu bomb.

Ostatnia zmiana w przepisach względem 303 to dwumecz. Do określenia zwycięzcy potrzebne są dwie rozgrywki, tak, by obaj gracze mogli sprawdzić się w rolach zarówno napastników, jak i obrońców. Jest to szczegółowo opisane w instrukcji i taka praktyka w przypadku znanych mi gier o tematyce dotyczącej Września '39 jest dość powszechnie stosowana, a wynika z niezrównoważenia sił obu stron.

Mieć szczęście, pogłótkować

Instrukcja, poza przejrzystym i bogato ilustrowanym opisem zasad, to tradycyjne kompendium wiedzy o sprawach związanych z grą: historia Brygady Pościgowej i powstania samolotu P.11, charakterystyka armaty przeciwlotniczej Bofors czy biogramy wybranych pilotów z relacjami walk ich autorstwa. Wszystko okraszone zdjęciami i grafiką ułatwiającą przyswojenie dużej dawki rzetelnej wiedzy.

Po kilku rozgrywkach zaczęło mi jednak czegoś brakować. Pierwsza sprawa: zmiana położenia żetonu obrony przeciwlotniczej, pozwoliłoby to m.in. na skoncentrowanie ognia polskich myśliwców i OPL np. już nad Serockiem. Druga to remont uszkodzonych Bf-109 (a raczej jego brak). Instrukcja określa tylko zasady naprawy „jedenastek”, tymczasem niemiecki myśliwiec uszkodzony w pierwszych dwóch turach miałby (choć nie zawsze!) jeszcze szansę po naprawie wrócić na pole walki.

Wynik starcia jest dość losowy, jednak nie sztuka wygrać, mając szczęście i przewagę. Mistrzostwo to osiągnąć cel, mając przy tym pecha, a to już wymaga intensywnego główkowania.

I na koniec sprawa niezwykle dla nas, Polaków, ważna: klimat tej konkretnej gry. Gdy w pierwszej rozgrywce dowodziłem

Brygadą Pościgową i po pierwszej turze ogarnąłem wzrokiem sytuację na planszy, to aż ciarki przeszły mi po plecach.

Jak było naprawdę?

O tym ile, kto, co i kiedy zestrzelił, toczą się spory do dzisiaj i niestety wcale nie przybliżają nas do rozwikłania tych zagadek. Ale nie to jest najistotniejsze. Celem działań Brygady Pościgowej była ochrona celu strategicznego, którym była stolica państwa, i tylko w kontekście postawionych zadań oraz możliwości wolno oceniać jej pracę i efektywność. Dość dobrze ujęto to zagadnienie w instrukcji do *III*, co więcej, świetnie zobrażona graficznie została dysproporcja ilościowa i techniczna między Luftwaffe a lotnictwem polskim, co przy, siłą rzeczy, popularnym charakterze opracowania nie jest sprawą prostą.

Na żetonach widnieją zdjęcia modeli messerschmittów Bf-109, co sugeruje, że gra dotyczy drugiego ataku z godzin południowych 1 września, kiedy to – po niepowodzeniu wyprawy porannej osłanianej przez mało zwrotne messerschmitty Bf-110 – dodano eskortę rasowych myśliwców. W grze niewiele to jednak zmienia, bo oba typy maszyn miały przewagę prędkości nad P.11. Na pewno odwzorowano walki z 1 września. 2 września walk nie było (Niemcy ominęli obronę), a 3 września doszło do starcia myśliwców.

W instrukcji wspomniano także o sieci naprowadzania myśliwców na wykrytego przeciwnika opracowanej przez mjr. Eugeniusza Wyrwickiego. Warto uzupełnić to informacją o tym, że to „tylko” element całego systemu obrony Warszawy, na który składały się także, poza rozlokowaniem lotnisk, wyćwiczone, bardzo krótkie czasy startu myśliwców i dolutu do sektora przechwycenia – najkrótsze w ówczesnej Europie! Tylko Brytyjczycy, poza Polakami, zdawali sobie sprawę z ważności czynnika czasu reakcji.

Teksty historyczne w instrukcji obfitują w liczby – stany maszyn w ciągu całej wojny obronnej, zwycięstwa i straty itp. Wśród tych danych zabrakło mi jednak konkluzji dotyczącej całości lotnictwa polskiego. Mianowicie liczba maszyn ewakuowanych poza granicę Polski (ok. 40 proc. z lotnictwem armijnym), a zwłaszcza liczebność ocalałego personelu latającego (ok. 90 proc.) zadają kłam propagandzie głoszącej unicestwienie lotnictwa polskiego w pierwszych dniach wojny. Potwierdzają to także straty Luftwaffe, określane obecnie na ponad 150 maszyn utraconych w walkach. Zresztą część z tych 90 proc. polskiego personelu uratowanego z rzekomego pogromu, rok później znów stanęła do walki, tym razem zwycięskiej. I to był chyba najcenniejszy owoc tych wrześniowych doświadczeń... ❄

