

Planszowa trylogia

Bartosz Odorowicz

Wraz z premierą gry planszowej *7. W obronie Lwowa* Instytut Pamięci Narodowej dorobił się pełnoprawnej trylogii planszowej. „Siódemka”, razem z wcześniejszymi grami *111* i *303*, tworzą udaną serię prostych gier o historii polskich formacji myśliwskich spod znaku kościuszkowskiego.

Niegdyś te produkcje oceniałem wyłącznie z punktu widzenia miłośnika gier planszowych, który – wraz ze wzrostem doświadczenia – szuka dla siebie pozycji coraz trudniejszych, coraz bardziej skomplikowanych. Z tej perspektywy gry IPN, jakkolwiek dobrze zaprojektowane, jawiły mi się jako nieco zbyt proste. Ot, przerywnik – uzupełnienie planszówkowych wieczorów z poważniejszymi, bardziej wymagającymi tytułami. Od pewnego czasu zyskałem jednak perspektywę zupełnie nową. Przyszło mi bowiem pracować z grami autorstwa Karola Madaja i Tomasza Gintera, wykorzystując je jako narzędzie edukacyjne w projektach realizowanych przez Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku. W tej roli sprawdzają się one wręcz doskonale.

Obronić stolicę

Wypada opisać pokrótce system, stanowiący wspólny mianownik całej trylogii. W *303* i *111* obaj gracze przesuwają na heksagonalnej planszy siły powietrzne będące pod ich dowództwem. Jeden dowodzi samolotami Luftwaffe (bombowce w myśliwskiej eskorcie messerschmittów), zamierzającymi zbombardować – odpowiednio – Londyn i Warszawę. Drugi gracz bierze zaś na siebie ciężar obrony stolicy, w *303* kierując dywizjonami słynnych spitfire'ów, a w *111* dowodząc polskimi eskadrami Brygady Pościgowej, wyposażonymi w PZL P.11c. Intelektualne wyzwanie dla graczy zostało zawarte w zasadach ruchu i strzału samolotów. O skuteczności prowadzonego ognia decydują specjalne kostki sześćościenne (z symbolami niemieckimi i polskimi/alianckimi). Można strzelać tylko do sąsiadujących żetonów przeciwnika, maksymalnie z siłą trzech kości. Ta siła strzału jest jednak odwrotnie proporcjonalna do liczby pól przebytych w danej kolejce przez samolot. Im dalej poruszy się dany żeton, tym mniej kostek zostaje do dyspozycji. Aby zestrzelić samolot, potrzeba dwóch trafień, czyli takiej sytu-

acji, w której sukcesy (własne znaki) wypadają na dwóch kostkach. Pojedyncze trafienie oznacza zaledwie uszkodzenie, możliwe do naprawy na lotniskach. Ta bardzo prosta zależność między ruchem a siłą strzału decyduje o sporej atrakcyjności rozgrywki – intuicyjnej, prostej do zapamiętania, lecz

generującej jednocześnie wiele dylematów taktycznych. Latać indywidualnie czy w formacjach kilku żetonów obok siebie? A jeśli w formacji, to w jakim kształcie? O ile pól się poruszyć, aby – nie wystawiając maszyny na silny ogień przeciwnika – samemu ostrzelać go jak największą liczbą kości? Oto dylematy graczy w *303* i *111*. Dodajmy do tego jeszcze zasadę nakazującą przesunięcie się na pole za ostrzelanym właśnie samolotem, konieczność osłaniania przez Luftwaffe bombowców (wolniejszych, słabiej strzelających), limit ośmiu kolejek na doprowadzenie wyprawy bombowej nad Londyn/Warszawę, a w *111* jeszcze żetony chmur (umoż-



HISTORIA NA PLANSZY

liwiają ukrycie się) i artylerię przeciwlotniczą – i dostajemy naprawdę sprytnie pomyślaną, prostą grę, wzbudzającą wiele emocji w trakcie półgodzinnej rozgrywki.

Powstrzymać Konarmię

Najnowsza w serii „siódemka” twórczo rozwija opisany system, pokazując tkwiące w nim rezerwy. Oto tym razem przeciwnikiem gracza polskiego, dowodzącego eskadrą myśliwskich dwupłatów, będą nie flota powietrzna przeciwnika, lecz... siły lądowe, a konkretnie pułki osławionej 1. Armii Konnej Siemiona Budionnego, kierujące się na Lwów w sierpniu 1920 roku. Polskie aeroplany starają się maksymalnie opóźnić natarcie Konarmii, atakując i rozpraszając pułki czerwonej kawalerii. Ta nie jest bezbronna – kosztem jednego punktu ruchu (z dwóch) może ostrzelać atakujące samoloty. To jednak oznacza wolniejsze natarcie, a bolszewikom zależy przecież na jak najszybszym zdobyciu Lwowa. Mają na to osiem tur, a po drodze czeka ich jeszcze trudna przeprawa przez Bug, kanalizująca ruch oddziałów. Znowu mamy heksagonalną planszę i kostki rozstrzygające wynik starcia, za to w wariantcie zaawansowanym pojawia się nowość w serii – czynnik blefu i dedukcji. W jednym z dziesięciu pułków przebywa ukryty sztab Budionnego. Trafienie go osłabia spójność Konarmii i umożliwia Polakom od tego momentu niszczenie (zdejmowanie z planszy), a nie tylko rozpraszanie żetonów kawalerii.

Charakterystyczną cechą serii kościuszkowskiej jest ciekawe powiązanie historycznych aspektów starć z mechaniką, nawet mimo zastosowania rozwiązań abstrakcyjnych. Przykładowo: w prosty sposób zostały oddane właściwości sprzętu. Polskie P.11c poruszają się wolniej i są słabiej uzbrojone (tylko dwa pola, a więc i dwie kostki) od niemieckich Bf 109 czy brytyjskich spitfire’ów (trzy pola/kostki). Istotna, zwłaszcza

w kontekście przebiegu Bitwy o Anglię, jest kwestia ograniczonego zapasu paliwa niemieckich samolotów. W „siódemce” podkreślono z kolei awaryjność dwupłatowych aeroplanów. Oddano również naturę Konarmii, formacji błyskawicznie poruszającej się w ofensywie, ale też podatnej na rozproszenie i dezorganizację.

O dużej wartości edukacyjnej decyduje również świetnie przygotowana instrukcja, a właściwie cała książeczka dołączona do każdej z gier, w której opis zasad jest zaledwie jedną z części składowych. Książeczka stanowi zwięzłą pigułkę edukacyjną, przybliżającą wydarzenia zaprezentowane w grze. Znajdziemy więc w niej krótką historię bitew i jednostek, opis sprzętu z najważniejszymi danymi, statystykę strat i zestrzeleń, a także – co najciekawsze – biogramy bohaterów, wraz z ich wspomnieniami jako tekstem źródłowym.

Zabawa i nauka

Dzięki uprzejmości autorów gier i dyrektora Biura Edukacji Publicznej IPN, Andrzeja Zawistowskiego, w Muzeum II Wojny Światowej możemy się cieszyć wielkoformatowymi egzemplarzami *303* i *III*. Intensywnie wykorzystywane w ramach stref edukacyjnych organizowanych przez Muzeum przy okazji różnego rodzaju wydarzeń i imprez, spotykają się z ogromnym zainteresowaniem. To właśnie w takich sytuacjach ujawniają się zalety systemu: prostota, przystępność, jawność wszelkich informacji w trakcie rozgrywki i jej krótki czas. Każdy, kogo w naszej strefie zainteresuje *III* czy *303*, bardzo szybko może przyswoić zasady, grać świadomie o zwycięstwo i po prostu dobrze się bawić. Oczywiście, sama rozgrywka to zaledwie sprytny pretekst do tego, aby prowadzący grę edukator przemycił graczom (i kibicom – bo ci zawsze licznie gromadzą się wokół plansz) kolejne porcje wiedzy. Najmłodszym z ła-



Fot. Piotr Wójcik

twością tłumaczy się kwestie podstawowe, odwołując się do wizualizacji na planszy. Z kolei starsi chętnie dają się wciągnąć w dyskusję o wrześniu 1939 roku i polskim wysiłku wojennym na Zachodzie. Rozmowa często zmierza w stronę problematyki bombardowań, zniszczeń miejskich czy wrześniowych mitów. Zresztą jeden z nich – ten o zdziesiątkowaniu polskiego lotnictwa na ziemi w pierwszym dniu wojny – III skutecznie obala swoją tematyką walk powietrznych nad Warszawą. To także duża zaleta gier serii, że z racji nieskomplikowania umożliwiają dodatkową interakcję z edukatorem w trakcie rozgrywki.

Oprócz wersji wielkoformatowych wykorzystujemy w muzeum również normalne, pudełkowe wersje, choćby w ramach realizowanych warsztatów dla młodzieży, uczących projektowania planszowych gier historycznych. Seria kościuszkowska IPN jest prezentowana uczestnikom warsztatów jako swoisty wzór gry prostej, ale też ciekawej i ze świetnie przygotowaną pomocą historyczną (wspomniana książeczka). W trakcie warsztatów młodzież poznaje współczesne planszówki, zagłębia się w ich mechanikę, by następnie już razem, w grupach, tworzyć własne wariacje, oczywiście na temat wydarzeń z polskiej historii.

Jestem wielkim zwolennikiem wykorzystania gier planszowych w edukacji. Planszówki rozwijają liczne umiejętności (zarówno społeczne, jak i matematyczne), a coraz częściej – zwłaszcza produkcje polskie – prezentują na planszy także wydarzenia i procesy historyczne. Wykorzystując mechanizm popularnej we współczesnym świecie „grywalizacji”, uczą przez zabawę. Najłatwiej o to, rzecz jasna, w ramach szkolnych kółek zainteresowań albo osobnych projektów, realizowanych przez instytucje edukacji pozaszkolnej, jak IPN czy Muzeum II Wojny Światowej. Krótki czas rozgrywki i przystępność zasad predestynują jednak serię kościuszkowską do wykorzystania także podczas normalnych lekcji. Nie musi to polegać wyłącznie na graniu. Młodzież może pracować z tekstem książeczki, wyszukiwać konkretnych informacji, odnajdując powiązania mechaniki z historią, wynotowując wszystkie aspekty edukacyjne zawarte w pudełku czy

pracując z tekstami źródłowymi. Można zajęcia wzbogacić prezentacją multimedialną i kartą pracy dla uczniów, tak jak to ma miejsce w muzealnym projekcie „Historia na planszy: Alarm dla miasta!”. Interesującym wyzwaniem może być próba stworzenia na użytek wewnątrzszkolny wariacji 303/III na podstawie walk słynnego „cyrku Skalskiego” w Afryce Północnej. O tyle ważna, że przez pryzmat losów Stanisława Skalskiego (wrzesień ’39, migracja, powrót do Polski, prześladowania) można bardzo przejrzyście zaprezentować uczniom trudne wojenne i powojenne dzieje Polaków. Zresztą wcale nie trzeba się ograniczać do wydarzeń drugowojennych. Skoro autorom udało się w „siódemce” przełożyć mechanikę systemu także na działania lądowe, warto eksperymentować. Kampania Władysława Jagiełły przeciwko zakonowi krzyżackiemu? Czemu nie! A może potop szwedzki albo Powstanie Listopadowe? Warto próbować, bo dla uczniów tworzenie takiej gry będzie ciekawą, pouczającą przygodą.

Entuzjastycznie wypowiadam się o planszowej trylogii IPN, ale dyskutować z faktami zwyczajnie nie sposób: gry 303. *Bitwa o Wielką Brytanię*, III. *Alarm dla Warszawy* oraz 7. *W obronie Lwowa* stanowią doskonałe narzędzie pracy dla edukatora czy nauczyciela. Cechy, które być może nie każdemu planszówkowiczowi przypadną do gustu (prostota, krótki czas trwania rozgrywki, asymetria stron), przesądzają o dopasowaniu tych gier do potrzeb edukacyjnych. O czym, mam wielką nadzieję, postanowi się wkrótce przekonać osobiście wielu czytelników „Pamięci.pl”. 🍀

dr Bartosz Odorowicz – pracownik Działu Edukacyjnego w Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, członek redakcji GamesFanic.pl, serwisu internetowego poświęconego grom planszowym