



# Rywalizacja alianatów

**First to fight** – gra planszowa o zmaganiach Polaków na frontach II wojny światowej, przedstawiająca słynnych i nieco zapomnianych żołnierzy tułaczy i bohaterów polskiego podziemia, ucząca przy okazji chronologii wydarzeń z II wojny światowej. Klejnot? Niestety, raczej kamień półszlachetny...

**F**irst to fight została wydana przez Fabrykę Gier Historycznych i Fundację Niepodległości. Jakiś czas temu na łamach „Pamięci.pl” recenzowaliśmy *Bohaterów Wyklętych* tej samej spółki. Najnowsza produkcja prezentuje się o wiele okazalej od swojego poprzednika: otrzymujemy ją w dużym pudle o kwadratowym froncie, przyozdobionym efektowną grafiką. Zawartość prezentuje się równie dobrze: wewnątrz znajdziemy ponad sto unikatowych kart do gry, dużą kolorową planszę, karty pomocy dla graczy, kilkanaście drewnianych znaczników i mnóstwo solidnie wykonanych żetonów. Pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne, a estetyczne wykonanie zachęca do rozgrywki.

Instrukcja *First to fight*, w porównaniu z tą dołączoną do *Bohaterów Wyklętych*, jest dużo lepiej napisana, jednak jej zrozumienie będzie nastęczało nieco trudności osobom bez doświadczenia z grami planszowymi. Pomijając wstęp i podziękowania, zasady zajmują tylko pięć stron. Kłopotliwy jest brak pewnych opisów (np. wyglądu znaczników wydarzeń) czy spisu komponentów. Niektóre elementy rozgrywki nie są opisane dostatecznie klarownie. Symbole wykorzystywane w grze przedstawiono na wielu ilustracjach, a jednak wydaje się, że obrazków mogłoby być więcej – zwłaszcza w przykładach, które są ich całkowicie pozbawione. Samo tłumaczenie zasad zajmuje około kwadransa. Osoby bardziej doświadczone rozpoczną pierwszą grę nieco

szybciej, ale początkujący będą musieli poświęcić więcej czasu na rozszyfrowanie reguł. Być może wynika to z tego, że wykonując pierwsze ruchy, trudno przewidzieć, co się będzie działo i jakie wyciągniemy korzyści z naszych akcji. Zależności między tym, co możemy, a tym, co i w jakiej kolejności powinniśmy robić, wyczuwamy dopiero po paru chaotycznych posunięciach. Wtedy okaże się, że mamy do czynienia z grą dosyć prostą.

Zadaniem graczy jest wykonywanie losowo przydzielonych im misji. Te, przedstawione na kartach, symbolizują rzeczywiste wydarzenia z czasów wojny – takie, jak np. utworzenie Armii Krajowej, Bitwa o Anglię czy bitwa pod Arnhem. Każda misja ma przypisany obszar geograficzny, rodzaj wojsk, które powinny podjąć się realizacji zadania, oraz poziom trudności wyrażony liczbą od 7 do 10. Tę liczbę należy wziąć pod uwagę, gromadząc na danym obszarze żołnierzy. Oni – także umieszczeni na kartach, z których każda przedstawia jedną postać historyczną – mają cechy określające ich siłę i jeden z symboli formacji wojsk występujących na kartach misji. Gracze starają się zgromadzić tylu żołnierzy, aby ich łączne siły wyrównały lub przewyższyły poziom trudności misji. Będzie to łatwiejsze, gdy właściwie dobierzemy rodzaj wojsk do charakteru misji.

Widzimy tu mechanizm wysyłania żołnierzy na misję, znany ze wspomnianych już *Bohaterów Wyklętych*. Za wykonane zadania otrzymujemy punkty, które zdecydują o naszym zwycięstwie. Co ciekawe, misje są podejmowane chronologicznie i nie mamy pewności, kiedy uda się nam je ukończyć (czy zdążymy zebrać dość sił w danym regionie) i jak szybko będą miały wirtualne miesiące na kalendarzu widocznym na planszy.

Zrozumienie tego wymaga dalszych objaśnień. Za akcje rozpoczynane przez graczy, takie jak rekrutowanie żołnierzy, ruch, szkolenie, manewry czy akcje dywersyjne, odpowiada zestaw kart rozkazów. Gracze po kolei wybierają rozkazy, po czym tura się kończy i następuje faza porządkowa: czas płynie, rozstrzygają się losy obstawianych przez nas misji, zmienia się sytuacja na froncie na skutek działań państw Osi itp. Ponieważ jeden z rozkazów pozwala zamknąć turę, zanim zostanie wyczerpana pula dostępnych rozkazów, czas w grze może płynąć szybciej, z drugiej strony, jeśli gracze starają się maksymalnie wykorzystać dostępne możliwości, oczekiwanie na zmianę daty się wydłuża. Dodatkowo, z tury na turę upływa losowo wybrana liczba miesięcy. Oznacza to, że za jednym razem rozegra nie roku może zająć tylko trzy tury, za innym zaś – sześć tur.

W czasie rozgrywki gracze rekrutują żołnierzy w różnych częściach Europy i przesuwać ich w inne miejsca, aby z większą skutecznością przeprowadzać swoje misje. Mechanizm spraw-

IV 1940	V 1940
I 1941	II 1941
X 1941	XI 1941
VII 1942	VIII 1942
IV 1943	V 1943
I 1944	II 1944
X 1944	XI 1944

dzony w *Bohaterach Wykłych*, wzbogacony tutaj o plan-  
szę, działa dobrze, ale wybór takiej mechaniki prowadzi do  
zgrzytów tematycznych. Drogą do zwycięstwa jest wyko-  
nanie swoich misji i jednocześnie uniemożliwianie przeciwnikom  
doprowadzenia do końca ich misji. Z tego wynika  
paradoks: chociaż uczestnicy zabawy – teoretycznie – grają  
w jednej drużynie sprzymierzonych, to niekiedy ktoś ko-  
muś zabiera jednego lub więcej żołnierzy i przemieszcza  
ich, kierując się partykularnym interesem, a nie dobrem ogó-  
łu. Na przykład, gracz zabiera pilota Witolda Urbanowicza  
z Wielkiej Brytanii i przesuwa do Afryki, aby nie powiodła  
się Bitwa o Anglię, ponieważ wnioskując, że do tej misji  
przygotowuje się inny gracz. Pozbawiając go punktów za  
ukończenie Bitwy o Anglię, nie pozwala mu się wyprzedzić  
w rywalizacji. W rezultacie gra zmusza do zachowań  
sprzecznych z ideałami, które przyświecały polskim żołnie-  
rzom. Gracze przestają walczyć z głównym przeciwnikiem,  
czyli z państwami Osi, a zaczynają realizować własne cele.

Bezpośrednia rywalizacja między graczami nie razi  
w grach o tematyce związanej z PRL i absurdami życia codziennego  
w krajach realnego socjalizmu, lecz w tych o tematyce wojennej  
nie sprawdza się zbyt dobrze, a w tym przypadku wcale. Edukacyjny  
wymiar gry sporo traci. Cennym elementem są natomiast 54 postaci  
prawdziwych polskich żołnierzy pięknie przedstawionych na kartach;  
mamy galerię historycznych wydarzeń, których możemy się bezboleśnie  
nauczyć przy okazji rozgrywki i które zostały dodatkowo  
opisane w instrukcji, ale w grze zupełnie nie występują  
duch wspólnej walki sprzymierzonych przeciwko III Rzeszy.  
W związku z tym *First to fight* można polecić tylko bardziej  
doświadczonym osobom, które mają już podstawową wiedzę  
o II wojnie światowej i mogą do gry podejść z należyty  
dystansem. Na taką grupę docelową wskazuje też czas rozgrywki,  
który przy pierwszych partiach dochodzi do dwóch godzin.  
Nie jest to zatem gra, której można by użyć w szkole.  
Do rozgrywki z dziećmi przydałby się wariant kooperacyjny,  
którego tutaj zabrakło. ❄

Karol Madaj – pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN, współautor  
gier edukacyjnych IPN, w 2013 roku  
odznaczony przez Prezydenta RP  
Złotym Krzyżem Zasługi

Łukasz Pogoda – grafik, pracownik  
Biura Edukacji Publicznej IPN

## OKIEM HISTORYKA

Niemiecka, a następnie sowiecka agresja na Polskę, które doprowadziły do utraty niepodległości przez II RP, dla większości Polaków oznaczały nie koniec wojny, lecz przeciwnie: konieczność, by stanąć – jak ojcowie i dziadkowie – do walki o odzyskanie wolności.

W tych właśnie zmaganiach możemy wziąć udział dzięki grze *First to fight*. Przybliży ona losy polskich żołnierzy na frontach II wojny światowej: w walkach na Atlantyku, w Powstaniu Warszawskim, Bitwie o Anglię i pod Tobrukiem. Szkoda tylko, że ani na kartach, ani w instrukcji do gry nie pokuszono się nawet o kilkudziesięciu opisanie tych walk. Podniosłoby to znakomicie walory edukacyjne gry, a nie wymagałoby dużo pracy. Tymczasem gracz dostaje tylko suchy komunikat o misji do wykonania, np. zrealizować akcję „Wieniec” w październiku 1942 roku. Na czym ona polegała? Tego niestety możemy się tylko domyślać na podstawie (ładnego skądinąd) rysunku.

Front wschodni (na którym zresztą od jesieni 1943 roku również walczyli polscy żołnierze) został potraktowany marginalnie. Biorąc pod uwagę główny temat gry, trudno się dziwić takiemu ujęciu tego wątku. Jednak to, że jego wpływ na grę zamyka się w dwóch kartach (które w dodatku wcale nie muszą być zagrane), jest co najmniej zaskakujące i ma się oczywiście nijak do rzeczywistego wpływu frontu wschodniego nie tylko na rezultat wojny, lecz także na sytuację na poszczególnych frontach, tak naprawdę względem niego pomocniczych. To przecież wybuch wojny niemiecko-sowieckiej przesądził o tym, że Niemcy do szuflady schowali plan operacji „Lew Morski”, której celem miała być inwazja na Wielką Brytanię. Na mapie gry próżno jednak szukać frontu wschodniego, kończy się ona na Bugu, a na wschód od niego przecież – i to już od lata 1941 roku – działał polski wywiad. W tym kontekście za prawdziwe kuriozum należy uznać to, że w jednej z misji celem gracza jest utworzenie organizacji „Wachlarz”, która prowadziła działalność na zapleczu nieistniejącego w grze frontu wschodniego... Na mapie próżno także szukać granic poszczególnych państw zachodniej Europy. Zamiast nich jest ona podzielona na enigmatyczne – jak wypada rozumieć – regiony, który to podział należy uznać za historycznie dosyć swobodny.

Największą zaletą gry są karty reprezentujące rzeczywistych polskich żołnierzy wraz z ukazującą ich ładną grafiką. Co warte podkreślenia, oprócz znanych postaci, takich jak Jan Koziński (Jan Karski), Stanisław Skalski czy Elżbieta Zawacka, nie brakuje wśród nich osób mniej znanych, a przecież zasługujących na zapamiętanie, jak choćby Hieronim Dekutowski „Zapora” (cichociemny, żołnierz Kedywu, a następnie dowódca zgrupowania partyzanckiego drugiej konspiracji), Maciej Kalenkiewicz „Kotwicz” (twórca koncepcji cichociemnych poległy w sierpniu 1944 roku w walce z batalionem NKWD pod Surkontami) albo Wanda Gertz (służąca w męskim przebraniu w Legionach Polskich w czasie I wojny światowej, a w czasie kolejnej wojny dowodząca żeńskim oddziałem sabotażowo-dywerysyjnym). Niestety, tutaj również nie uniknięto błędów. Za najważniejszy należy uznać to, że wszystkie postaci zostały przedstawione ze stopniem oficerskim nadanym im już zazwyczaj na emeryturze, a nierzadko po śmierci. Nie może także nie zaskakiwać przydzielenie gen. Stefana Roweckiego „Grota” do korpusu oficerów broni pancernej, skoro do historii przeszedł przede wszystkim jako dowódca Armii Krajowej.

Pomimo tych kilku uwag pozostaje mieć nadzieję, że samo wskazanie przez grę *First to fight* kilkudziesięciu wyjątkowych postaci oraz wydarzeń zainspiruje graczy do zainteresowania się historią walk żołnierzy polskich w czasie ostatniej wojny.

Maciej Żuczowski

