

Wyścig do Berlina – historie alternatywne

Wojciech Sieroń

Wiosną 1945 roku Armia Czerwona dotarła do stolicy III Rzeszy przed aliantami. W grze *Wyścig do Berlina* może być odwrotnie.

Jesienią ubiegłego roku na rynku pojawiła się długo już zapowiadana gra o końcowym okresie II wojny światowej – *Wyścig do Berlina* (*Race to Berlin*). Niektórzy miłośnicy nowoczesnych gier planszowych pewnie skojarzą ją z grą o podobnym tytule – *1944: Wyścig do Renu* (*Race to the Rhine*), którą miałem przyjemność recenzować na łamach „Pamięci.pl” (nr 4/2015). Prócz tytułu i – co oczywiste – okresu historycznego gry nie mają cech wspólnych. Tytuł zaś w obu przypadkach jest uzasadniony, bo autorzy starali się oddać na planszy atmosferę swoistego wyścigu aliantów wobec coraz słabszego oporu Wehrmachtu.

Marsz po zwycięstwo

Race to Berlin (bo taki tytuł widnieje na pudełku pierwszego wydania) jest grą dwuosobową. Jej akcja rozgrywa się w końcowym okresie wojny, gdy armie sprzymierzonych – alianci i Armia Czerwona – rozpoczynają decydujące, ostateczne uderzenie w kierunku Berlina. Autor, Krzysztof Dytczak, interesując się rozwiązaniem trzech stron konfliktu (wszak dochodzą jeszcze siły niemieckie). Jeden z graczy zarządza aliantami i siłami niemieckimi na froncie wschodnim, a drugi – Armią Czerwoną i wojskami III Rzeszy stawiającymi opór aliantom. Z punktu widzenia gry jest to bardzo trafne rozwiązanie, bo obaj uczestnicy z najwyższą finezją stara-

ją się kierować zarówno atakami zwycięskich sojuszników, jak i stawiać skuteczny opór w obronie *Vaterlandu*. Do gry jest dołączona broszura opisująca tło historyczne wydarzeń, dzięki czemu osoby mniej zorientowane mogą szybko, bez straty czasu na szukanie przystępnych opracowań, przyswoić podstawowe fakty.

Zgodnie z prawdą historyczną Berlin zostanie zdobyty, pytanie tylko, jak szybko i przez kogo. I tu zaczynają się tytułowe historie alternatywne. Od graczy zależy, czy odtworzą wydarzenia sprzed ponad siedemdziesięciu lat, czy też ich działania wygenerują inną, może ciekawszą wersję zwycięskiego marszu na Berlin. W tej łatwości tworzenia odmiennych wersji histo-

rii (szkoda, że wyłącznie militarnej) tkwią siła i potencjał edukacyjny gry.

Zarówno z zachodu, jak i wschodu nacierają armie i fronty o niespożytych właściwie zasobach ludzkich i materiałowych. Dlatego gracze nie muszą się martwić o straty wśród wojsk sprzymierzonych. Armie niemieckie gonią resztkami sił. Najmłodsze i najstarsze roczniki zostały powołane pod broń, surowców prawie nie ma, a nawet gdyby były, to fabryki i linie komunikacyjne są obrócone w perzynę. W wyniku walk armie niemieckie tracą siłę i w końcu są eliminowane (także przez okrążenie i odcięcie od własnych baz).

Ciekawą częścią gry są tzw. bloczki frontu. Te małe drewniane elementy służą do oznaczenia jego linii. Ich liczba jest ograniczona, zatem gracz musi dbać o w miarę równomierne postępy, bo wbijanie zbyt głęboko klina w wojska nieprzyjaciela może zostać ukarane, jeśli zabraknie nam tych bloczków do oznaczenia naszych osiągnięć. Ten sprytny zabieg mechaniczny dobrze oddaje realia wojenne. Dowódcy nie mogą pozwolić na zbyt śmiałe rajdy, bo z pewnością naraziliby się na flankowe uderzenia i w konsekwencji – odcięcie i okrążenie swoich oddziałów.

Elementem decydującym o wysokiej satysfakcji z rozgrywki są bloczki logistyki (zresztą – jak wszystkie komponenty – ściśle wyliczone), które określają, jakie jednostki będą mogły działać. A co jeszcze ważniejsze, z jaką siłą i aktywnością. Każdy z graczy ma osiem takich bloczków o wartościach od 2 do 5 (po dwa każdego typu). Umieszczając bloczek o wartości 4 w danym obszarze, dajemy znajdującym się tam jednost-



HISTORIA NA PLANSZY



kom siłę działania 4 i pozwalamy na wykonanie czterech akcji (zarówno obrona, jak i atak zmniejszają wartość tego bloczka). I tu ujawnia się niezwykła cecha tej właśnie gry – elastyczność kreowania alternatywnych scenariuszy wydarzeń.

Mając tylko osiem bloczków – których musimy użyć zarówno dla swoich wojsk, jak i dla dowodzonych przez nas Niemców – stajemy przed nie lada wyzwaniem. Wzmocnić siły atakujące, by szybko przełamać fortyfikacje graniczne III Rzeszy (występują one w grze i interesująco wpływają na jej przebieg) i przeć ku stolicy wroga przez niemal niebronione obszary centralnych Niemiec? Ale wówczas ryzykujemy, że „nasi” Niemcy nie zatrzymają naporu z przeciwnego kierunku. Niemal takie same dylematy mamy, gdy zdecydujemy się postawić na twardą obronę sił niemieckich. Wtenczas nasze armie będą raczej dreptać w miejscu, niż szykować się do defilady zwycięstwa pod Bramą Brandenburską...

Samo rozkładanie bloczków logistyki jest emocjonujące. Gracze kładą je na przemian na mapie. Zwłaszcza rozgrywając kolejny pojedynek, możemy mieć wrażenie metagry: „Ja wiem, co on ma na myśli. On wie, że ja wiem, jak ostatnio rozkładał jednostki”. Jak zaskoczyć drugą stronę, gdy się tak dobrze znamy? Każdy położony bloczek to sygnał znaczenia danego obszaru i sąsiednich (bo bloczki logistyki mogą zostać użyte na zasadzie wypożyczenia przez sąsiadów) dla jednego z graczy. Niemal od razu wywołuje to kontraposunięcie. Ale czy przeciwnik wyłożył tam silny bloczek? Czy raczej blefował?

Zdezorientowani pasjonaci

Na bardzo efektownej planszy – obrazującej Europę z zarysem głównych rzek – znajdziemy historyczne armie i fronty z końca II wojny światowej. Zmierzymy się z problemami kurczących się sił dogorywającej III Rzeszy i koniecznością racjonalnego zarządzania zasobami zarówno wymuszanego bloczkami frontu, jak i logistyki. To dobra, namacalna lekcja historii i wojskowości, pozwalająca sprawdzić skutki podejmowanych decyzji. Umiejętne wykorzystanie fortyfikacji i umocnień, właściwości obronnych rzek i rzeźby terenu daje satysfakcję każdemu planszowemu marszałkowi. Możliwość zaskoczenia przeciwnika użyciem specjalnych akcji (kontratak, wsparcie lotnicze czy pancerne i wiele innych) buduje napięcie, nie dając prawie nigdy pewności sukcesu. Tym bardziej że – jak w niemal wszystkich grach wojennych – o wyniku starcia w pewnym stopniu decyduje los w postaci rzutu kostkami.

Z drugiej strony gra daje możliwości podjęcia działań, które nie miały i nie mogły mieć miejsca w ówczesnej sytuacji. Gracz – co z punktu widzenia gry jest bardzo dobre – musi

dzielić najważniejsze zasoby, czyli bloczki logistyki, między dwie wrogie sobie strony. Wbrew realiom 1945 roku graczowi kierującemu Sowieci i siłami niemieckimi na zachodzie może się opłacić osłabienie siły uderzenia Armii Czerwonej, bo wzmocniony Wehrmacht nie pozwoli wówczas Brytyjczykom i Amerykanom na przekroczenie Renu. Jest to ciekawy przyczynek do analizy możliwych scenariuszy rozwoju sytuacji, gdyby w III Rzeszy faktycznie doszły do władzy siły zdolne do podjęcia separatystycznych rozmów pokojowych. Gracze mogą próbować dotrzeć do Berlina od południa, przez Austrię albo przez Węgry, bo na tych obszarach początkowo znajduje się niewiele jednostek niemieckich. Jednak w planszówce gra się przede wszystkim po to, aby wygrać. Dlatego zupełnie racjonalne (z punktu widzenia gracza, nie historyka wojskowości) będzie takie rozmieszczenie bloczków logistyki, które zaskoczy przeciwnika i nie pogorszy zbyt wiele sytuacji na planszy tej osoby, która te bloczki rozmieszcza. W rezultacie pasjonaci historii mogą się czuć nieco zdezorientowani, gdy podejmując walkę, odkrywają wartość siły przeciwnika po drugiej stronie frontu. A w konsekwencji obraz na planszy coraz bardziej różni się od tego zapamiętanego z lekcji.

Jeśli uznać *Wyścig do Berlina* za narzędzie modelowania różnych scenariuszy rozwoju sytuacji militarnej (niezależnie od stopnia prawdopodobieństwa), to otrzymujemy bardzo interesujący wynik. Równie wysoka jest ocena jakości rozgrywki między dwoma strategiami, chociaż z każdą partią jej znaczenie przesunęło się ku abstrakcyjnej grze psychologicznej, w której przeniknięcie zamysłów przeciwnika i zmylenie co do własnych intencji jest decydujące. Traci nieco na tym wartość czysto historyczna, ale niewątpliwie zyskuje gra planszowa. 📌

Wojciech Sieroń – nauczyciel, redaktor naczelny serwisu GamesFanatic.pl

