

12 w 2022 (362)

Nietypowa gra wojenna

Data publikacji: 08.02.2022 / Autor: † Wojciech Derkowski

Gra odbywa się w systemie turowym i uczestniczą w niej zastępy. Najlepiej, aby w grze brało udział 3-5 zastępów. Długość tury zależna jest od wielkości terenu, na jakim odbywa się gra. Na terenie gry rozstawione jest (w domyślnym wariantcie gry) 7 punktów w różnych odległościach od siebie.

Zastępy wcielają się w sztab łączności armii z okresu wojen napoleońskich. Zastępowi są marszałkami, a członkowie zastępów generałami armii, która składa się z jednostek o różnej sile bojowej:

Jednostka	Siła	Startowa ilość
Kosynier	1	7
Strzelec	3	6
Gwardzista	5	3
Kawalerzysta	7	1
Działo artyleryjskie	11	1

Każdy z punktów rozlokowanych na terenie gry produkuje na koniec każdej rundy określoną ilość jednostek odpowiedniego rodzaju:

Jednostka	Ilość produkowanych co turę	Ilość punktów produkujących
Kosynier	5	2
Strzelec	3	2
Gwardzista	2	1
Kawalerzysta	1	1
Działo artyleryjskie	1	1

W trakcie tury gracze mogą podjąć następujące akcje:

- **Rozstawić swoje jednostki na punktach z rozkazem WALKA**

Komenda ta powoduje, że armia danego gracza będzie walczyć sama z wszystkimi innymi sojuszami (gracz ten jest w tej rundzie w sojuszu sam ze sobą). Przy tej komendzie nie wskazuje się kogo się atakuje, tylko walczy ze wszystkimi możliwymi graczami (chyba, że ktoś jednostronnie ma cię w sojuszu).

- **Rozstawić swoje jednostki na punktach z rozkazem SOJUSZ.**

Komenda ta powoduje, że armia gracza nie będzie walczyć z innymi armiami. Jeżeli gracz A zawarł sojusz z graczem B, ale gracz B nie zawarł sojuszu z graczem A to armia A wspólnie z armią B będzie walczyć, aż pokona inne sojusze lub polegnie w walce z nimi, jednak po bitwie to gracz B będzie indywidualnym zwycięzcą. Jeżeli gracz A i gracz B wydadzą komendę SOJUSZ, to obydwaj gracze będą współzwycięzcami.

- **Kazać kontynuować akcję z poprzedniej tury.**

Armia po bitwie nie będzie uczestniczyć w żadnych akcjach na koniec tury, jeżeli nie otrzyma w tej turze nowych rozkazów.

- **Zabrać jednostki z punktu.**

Gracz zabiera jednostki z punktu, aby je przemieścić.

- **Zwiad.**

Gracz otrzymuje informacje o sojuszach i armiach na danym punkcie oraz kto wygrał ostatnią bitwę.

Akcje można wykonywać wielokrotnie na jednym punkcie. W trakcie rundy możemy również zmieniać wydane komendy SOJUSZ i WALKA oraz zmieniać ilość wojsk na punkcie.

Na koniec tury na każdym punkcie rozgrywa się BITWA. Bitwa polega na tym, że walczą ze sobą wszystkie związane na punkcie sojusze. Indywidualny zwycięzca otrzymuje ilość i rodzaj jednostek odpowiadające danemu punktowi. Zwycięstwo jako sojusz nie gwarantuje nowych jednostek dla żadnego gracza.

Armie po rozegranej bitwie czekają na nowe rozkazy i nie podejmą bez nich ŻADNEJ akcji.

Po określonej liczbie tur (zależnej od czasu tury i rozmiarów terenu gry) odbywa się ostateczna BITWA poprzedzona najdłuższą (np. dwa razy dłuższą) turą. Po niej sumuje się punkty, które udało się danemu graczowi w niej przejąć (UWAGA! Zwycięstwo jako SOJUSZ daje ułamek punkta, dla dwóch graczy: 0,5; dla trzech 0,33 itd.). Wygrywa gracz, który na koniec gry kontrolował najwięcej punktów.

Zadaniem członków zastępu jest wydawanie poleceń i rozmieszczanie jednostek. Zastępowi nie mogą w czasie gry opuścić wyznaczonego terenu (na którym nie ma żadnych punktów). Zadaniem zastępowych jest koordynacja działań swojej armii i

uzgadnianie sojuszy z innymi zastępowymi.

Gra powinna trwać ok. 2-3h.

† [Wojciech Derkowski](#)

Pochodził z Płocka gdzie prowadził drużynę, gromadę i hufiec. Przez wiele lat komendant i kwatermistrz HAL i HAZ. W 15 miesięcy doprowadził drużynę do stanu 28 harcerzy, zaczynając od 11. Z zawodu i z zamiłowania chemik. Specjalizował się, jak sam pisał, w syntezie organicznej i pouczaniu innych o podstawach metody harcerskiej. [Zmarł 13.10.2022 r.](#)