A może byś chciał spróbować zagrać w figurkową grę strategiczną?...

Przewodnik: **Jak się gra w Bolt Action?**

.

1. **Może na sam początek: czym jest gra Bolt Action?**

Jest to gra strategiczno-planszowa rozgrywająca się w realiach drugiej wojny światowej z wykorzystaniem figurek żołnierzy i modeli pojazdów oraz uzbrojenia.

Pozwólcie, że nieco rozbuduję swą wypowiedź. BA (będę już teraz pisał skrótowo, więc żeby nikt się nie pomylił ;) ) to gra, gromadząca całkiem ciekawe grono ludzi. Tych, którzy z zaciekawieniem zgłębiają historię II wojny światowej, a w szczególności jej potyczek, tych, którzy lubią sklejać modele oraz je malować, tych, którzy lubią strategię i chcą sprawdzić swe umiejętności oraz szczęście, aż do tych, którzy chcą zderzyć się z tą społecznością i poznać nieporównywalną atmosferę. Jeżeli z wymienionych wpisujesz się chociaż w jeden punkt to wiedz, że trafiłeś w dobre miejsce!

Co mogę innego jeszcze dodać na rozpoczęcie? Jeśli chcecie wziąć udział w bohaterskiej potyczce, dokonać szaleńczej szarży na wroga lub wolicie okopać się w miejscu i czekać na jednostki przeciwnika, aby im dokopać albo wziąć udział w pogoni za uciekającym pociągiem wyładowanym złotem i kosztownościami, czy strzelać czołgiem z drugiego końca mapy jak snajper i liczyć na fartowne trafienie, czy dokonywać tak zaskakujących ataków z flanki, że aż niemożliwe, to zapraszam do dalszej lektury.

1. **A zatem, co jest nam potrzebne do grania?**

No i tutaj dam wam małą listę rzeczy, bez których nie będziesz mógł rozegrać nawet jednej bitwy. Po pierwsze należy wspomnieć, że w naszej grze do odmierzania odległości używa się cali, więc pierwsza rzecz to miarka calowa. Po drugie, KOŚCI sześciościenne, i to więcej niż dwie, trzy lub nawet dziesięć. Bez nich nawet nie myśl, że ogóle wystrzelisz do wroga. Trzecia rzecz to jeszcze coś nieco innego, czyli kości sześciościenne, ale nie do rzucania lecz do wykonywania rozkazów. Inaczej KOŚCI ROZKAZU.

Poza tym przydadzą ci się również pin markery, czyli inaczej znaczniki „przygwożdżenia” albo przyduszenia ogniem. Mogą to byś dowolne drobne przedmioty – np. monety groszowe, które będziemy układać przy oddziałach, by zobrazować ich zmęczenie walką i poziom morale. Wysoce wskazane jest posiadanie worka do losowania, z którego będziemy mogli wygodnie wyciągać kości rozkazu.

No i najważniejsze, bez czego nie rozegrasz nic. Czyli twoja armia. Co najmniej kilkanaście figurek żołnierzy (jak pionków i figur na szachownicy), być może jakiś pojazd (czołg, transporter albo armata) może wystarczyć na początek. Można użyć najtańszych figurek ze sklepu z zabawkami, gdzie przeciwnicy mają zwykle różny kolor plastiku, ale można też zakupić „profesjonalne” modele, których wybór na rynku jest całkiem spory. O wyborze armii napiszę w osobnym artykule.

1. **Podstawowe zasady.**

Tutaj przedstawię tylko te zasady które są niezbędne, by zacząć grać. Na bardziej szczegółowe przyjdzie czas. Podzielimy sobie to na małe podrozdzialiki.

**I. Stworzenie przeciwnych armii.**

Każda figurka i model, jakich będziesz chciał użyć, ma przypisany koszt punktowy. Można go poznać studiując podręcznik. W następnym artykule krótko opiszemy podstawowe zasady doboru żołnierzy i uzbrojenia. Z przeciwnikiem należy uzgodnić zawczasu ogólny sumę punktów dostępną w czasie bitwy. Np. 500 – za tyle można wystawić do bitwy dowódcę, dwie drużyny żołnierzy, moździerz i ciężarówkę. Zestawienie oddziałów, których chcemy użyć, nazywamy rozpiską.

**II. Wykonywanie rozkazów.**

W grze podobnie jak w prawdziwej bitwie żołnierze wykonują rozkazy dowódcy, którym jesteś w tym wypadku Ty. Do dyspozycji masz sześć rozkazów – każdy z nich został odzwierciedlony na kości. Pierwszy rozkaz to „ognia!” (ang. fire) – oddział strzela z miejsca do przeciwnika. Drugi – „naprzód!” (ang. advance) – oddział albo pojazd ostrożnie rusza naprzód, a po wykonaniu ruchu może jeszcze oddać strzał. Trzeci – „biegiem!” (ang. run) – oddział biegnie ile sił w nogach albo w kołach. Czwarty to „zasadzka!” (ang. ambush) – oddział zaczaja się na przeciwnika, a gdy ten się pojawi, oddaje strzały. Piąty to „zbiórka!” (ang. rally) – dowódcy zbierają wycieńczonych żołnierzy, próbując przywrócić im wolę walki. Szósty – „padnij!” (ang. down) – oddział kryje się za przeszkodą albo dosłownie „wgryza się” w ziemię, żeby schować jak najlepiej przed przeciwnikiem i uniknąć strat.

Kości rozkazów otrzymujesz tyle, że każdy oddział z Twojej armii ma przydzieloną własną. Kości Twoje i przeciwnika umieszcza się w worku, a następnie losuje. Kto wylosuje swoją kość, może wydać rozkaz jednemu ze swoich oddziałów, który w tej rundzie nie wykonał jeszcze żadnego. Gdy skończy się runda, kości wracają do worka i losowanie zaczyna się od nowa.

**III. Jak przesuwać jednostki na placu boju?**

Każdy model porusza się po planszy inaczej, w zależności od tego, czy jest to piechur, pojazd kołowy, gąsienicowy czy na przykład koń. Ważna jest maksymalna odległość, na jaką możemy przesunąć model oraz ilość manewrów, jakie może w trakcie ruchu wykonać.

I tak figurki piechurów przemieszczamy na maksymalną odległość 6 cali (biegiem 12), pojazdy gąsienicowe i kawalerię na 9 (biegiem 18) a pojazdy kołowe na 12 cali (pełnym ruchem 24). Po drogach pojazdy mogą się poruszać nawet szybciej – z podwójną prędkością!

Piechota i kawaleria mają tę zasadę, że mogą w trakcie swojego ruchu wykonać dowolną ilość zwrotów, a nawet przeskakiwać nad niektórymi przeszkodami. Pojazdy im cięższe, tym trudniej nimi manewrować, więc w trakcie wykonywania nimi ruchu możemy tylko raz lub dwa skręcić nie więcej niż o 90˚ za każdym razem.

**IV. Strzelanie.**

Aby rozpocząć strzelanie do wrogich oddziałów, musimy przydzielić własnej jednostce kostkę rozkazu oraz upewnić się, czy nasi żołnierze na pewno widzą oddział wroga. Jeżeli tak, możemy zadeklarować strzał, lub najpierw przesunąć nieco nasz oddział, aby poprawić jego pozycję i dopiero wtedy strzelić (czyli rozkazy „ognia!” lub „naprzód!”). Możemy też zaczekać i wydać rozkaz „zasadzka!”. Ważne jest pytanie, czy nasi żołnierze, armaty lub pojazdy dysponują odpowiednim zasięgiem strzału, by pociski doleciały do stanowisk wroga? Skuteczny zasięg strzału jest dostosowany do wymiarów stołu do gry i np. dla pistoletu maszynowego wynosi 12 cali, a dla super ciężkiego działa 84 cale.

Do testowania skuteczności naszych strzałów służą zwykłe kostki sześciościenne, które będę dalej oznaczał jako K6. Podczas strzelania podstawowa trudność trafienia wynosi 3, co oznacza, że jeśli na K6 uzyskamy wynik 3 lub więcej, to trafiliśmy. Ale zwykle nie bywa tak prosto: nasz cel jest daleko od nas, kryje się za przeszkodą, a nasz oddział właśnie wykonał ruch i strzela po zajęciu nowych stanowisk. W ten sposób modyfikujemy podstawową trudność trafienia o kolejne minus, aż w końcu okazuje się, że nasza trudność trafienia wzrosła do 6 i tylko jeśli wyrzucimy 6 na kostce K6, trafimy przeciwnika.

Każda broń może w rundzie oddać co najmniej jeden strzał. Niektóre rodzaje broni (np. karabiny maszynowe) strzelają długimi seriami pocisków, więc aby to zobrazować rzucamy naraz kilkoma kostkami (od 3 do 5).

Jeśli trafimy oddział przeciwnika, skutki będą dwojakie: osłabimy jego morale (bo kto z nas czułby się dobrze ostrzeliwany przez wroga?), ale także możemy mu zadać straty, które wyłączą jego żołnierzy lub pojazdy z dalszej walki. W jaki sposób zadajemy straty przeciwnikowi, opowiem w następnym rozdziale.

V. Walka wręcz.

Tak jak w czasie prawdziwej wojny dochodziło do gwałtownych starć na bagnety, kolby karabinów, łopatki, granaty, noże i pięści, tak w grze mamy możliwość stoczenia takich walk między naszymi oddziałami: piechota może atakować piechotę lub np. czołgi, pojazdy mogą taranować się nawzajem lub próbować rozjeżdżać piechurów i armaty. To dosyć brutalne, więc dobrze, że to tylko gra i nikt tak naprawdę nie ginie.

Aby oddział piechoty mógł zaatakować inny oddział, musi – tak jak w przypadku strzelania – „widzieć” przynajmniej jedną figurkę należącą do przeciwnika oraz być w zasięgu pozwalającym na przeprowadzenie szarży. Zasięg ten musi wynosić maksymalnie 12 cali między najbliższymi figurkami w obu oddziałach. Ale uwaga – jeśli atakujący będzie musiał przebiec przez teren utrudniający poruszanie się (np. gruzowisko powstałe po zburzeniu jakiegoś budynku), wtedy odległość, jaką będzie w stanie przebiec, skraca się do 6 cali.

Gdy już oba oddziały są w zwarciu w wyniku przeprowadzenia skutecznej szarży przez jeden z nich, znów sięgamy po kostki K6 – musimy mieć ich tyle, ilu jest żołnierzy w naszym oddziale. Zasada walki jest prosta – wykonujemy test, którego trudność określa poziom wyszkolenia żołnierzy przeciwnika: jeśli są to weterani, trudność testu wynosi 5, jeśli zwykła, dobrze wyszkolona piechota – 4, a jeśli żółtodzioby bez żadnego doświadczenia trudność to 3. Wykonujemy jeden rzut od razu wszystkimi kostkami, a przeciwnik zdejmuje z planszy taką liczbę figurek, jaka odpowiada ilości uzyskanych przez nas sukcesów.

W podobny sposób odbywa się naliczanie strat przy strzelaniu, tyle że tam ilość K6, którymi wykonujemy test usunięcia żołnierzy przeciwnika zależy od tego, ile uzyskaliśmy wcześniej trafień. Dość proste, prawda?

**VI. Żołnierskie morale.**

Wszystkie oddziały w grze mają określone morale, czyli najogólniej mówiąc odwagę i motywację do walki. Im lepiej wyszkoleni i doświadczeni żołnierze, tym wyższe mają morale: od 8 punktów do 10 a nawet 11 (!). Oddział, który ma pełne morale – czyli maksymalną liczbę punktów, z jakimi zaczynał grę – jest zdolny do działania w każdych okolicznościach. Kiedy morale spada – np. w wyniku skutecznego ostrzału i poniesionych strat – trudniej jest nakłonić żołnierzy do działania. Wówczas po wydaniu rozkazu takiemu oddziałowi lub pojazdowi musimy wykonać „test morale”, czyli przy rzucie dwiema K6 uzyskać taki wynik, by był on mniejszy lub równy aktualnemu poziomowi morale (np. oddział weteranów został dwukrotnie ostrzelany – aktualny stan jego morale wynosi 8). Jeśli morale oddziału zostało poważnie nadszarpnięte – np. w wyniku ostrzału artyleryjskiego – warto jest mu wydać rozkaz „zbiórka!”, żeby opanować panikę i przygotować oddział do walki w następnych turach gry.

**Podsumowanie**

I tak wyglądają w największym skrócie całkiem podstawowe zasady naszej gry Bolt Action, którą bawimy się w Klubie Gier Strategicznych Młodzieżowego Domu Kultury. Oczywiście wszystko, co wymieniłem to najwyżej niewielki procent wszystkiego, co czeka jeszcze na odkrycie. Zainteresowani? Spróbujecie szczęścia?