

07 zgłoś się, czyli gra o dobrym milicjancie

Karol Madaj

07 zgłoś się to planszówka wydana przez Telewizję Polską i firmę Phalanx. Ten duet zadebiutował, znaną czytelnikom „Pamięci.pl”, grą *Czas Honoru*. Tym razem nie wstąpimy do cichociemnych, lecz w szeregi Milicji Obywatelskiej, by wysilając szare komórki, powalczyć o tytuł najlepszego śledczego PRL.

Wprzesadnie dużym pudełku znajdziemy ponad dwieście solidnie wykonanych elementów do gry. Pośród typowych, takich jak karty, żetony czy drewniane znaczniki, jest także czternaście stylizowanych na pocztówki kart ze zdjęciami Warszawy z lat osiemdziesiątych. Te pocztówki, rozłożone na stole, tworzą planszę do gry. Są na nich m.in. Pałac Kultury i Nauki, Dworzec Centralny, Stadion Dziesięciolecia i hotel Victoria. Na tej czarno-białej planszy umieszczamy losowo żetony przestępstw oraz przestępców, dostajemy w dłoń akta sprawy, garść znaczników śladów i poszlak oraz kilka milicyjnych patroli na wypadek trudności w śledztwie. Je-



steśmy gotowi do tropienia kryminalistów.

W katalogu zbrodni, oprócz klasycznych pozycji takich jak morderstwa czy włamania, mamy także przestępstwa typowe dla PRL, takie jak handel dolarami czy spekulacja żywnością. Podczas gry naszym zadaniem jest jak najszybsze wskazanie podejrzanego, przestępstwa oraz miejsca jego popełnienia. Podczas dochodzenia możemy używać tylko wylosowanych kart dowodów, więc śledztwo nie zawsze będzie się układało po naszej myśli. W wypadku impasu możemy

wezwać patrol milicyjny. Koledzy w fiacie 125p pomogą w zbieraniu poszlak, ale nie zastąpią nas w gimnastykowaniu umysłu.

07 zgłoś się jest grą dedukcyjną, w której staramy się, przy jak najmniejszej liczbie „strzałów”, rozwiązać wieloelementową łamigłówkę. Rozwiązanie zna tylko nasz sąsiad i to on udziela nam wskazówek odnośnie do dalszego śledztwa. My z kolei mamy informacje poszukiwane przez innego gracza. Zasady są dość proste i poradzą sobie z nimi także początkujący gracze. Gdyby nie detektywistyczny klimat, gra przypominałaby wieloosobową wersję klasycznej gry *Mastermind*, w której posługujemy się wyłącznie kolorowymi pionkami, a do zwycięstwa są potrzebne odrobina szczęścia i sporo dedukcji.



Mimo abstrakcyjnej mechaniki gracze z wyobraźnią będą potrafili stworzyć odpowiedni nastrój, starając się odpowiedzieć na pytania: „Kto popełnił morderstwo w Domu Partii? Maxim czy Szybki?”, „Czy to nie Marlarz był odpowiedzialny za przemyt na Okęciu?”.

Warto tu wspomnieć, że *07 zgłoś się* doskonale sprawdzi się przy dwóch graczach. W tym wariantcie zmieścimy się też w przewidzianym na pudełku godzinnym czasie rozgrywki. W pełnym pięcioosobowym składzie lepiej zarezerwować na grę dwie godziny. Na koniec wypada przestrzec fanów serialu o przygodach por. Borewicza. Nie ma w grze ani zdjęć bohaterów, ani słynnych cytatów filmowych. Podobnie jak w przypadku *Czasu honoru*, związek gry – będącej zresztą polską wersją *P.I. Martina Wallace'a* – z serialem jest symboliczny.

Czy podczas rozgrywki możemy się czegoś nauczyć? Z pewnością ćwiczymy logiczne myślenie i inne sprawności umysłowe, jednak – w przeciwieństwie do poprzedniej gry tych wydawców – historycznych informacji znajdziemy tutaj niewiele. Poznajemy wprawdzie geografie i architekturę Warszawy u schyłku epoki PRL, dowiadujemy się także, że „cinkciarstwo” miało związek z dolarami, a spekulacja z kartkami na mięso, ale jaki to był związek, musimy się już dowiedzieć sami. W tym sensie gra, podobnie jak popularny serial, do którego nawiązuje jej tytuł, są luźno związane z rzeczywistością PRL. Odbierane bez historycznej świadomości, będą wyłącznie rozrywką. Dopiero wnikliwie omówione mogą odsłonić elementy propagandy i detale obnażające naturę systemu komunistycznego. Ta świetna gra planszowa może stać się pretekstem do dyskusji. Bez tej rozmowy będzie jedynie odpoczynkiem od zdobywania wiedzy. ■

Karol Madaj – pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN, współautor gier edukacyjnych IPN

OKIEM HISTORIA

Serial *07 zgłoś się* – popularny także dziś, niekiedy przesadnie określany mianem „kultowego” – jest niewątpliwie produktem swoich czasów. Nawet jeśli zarzuty, że powstał na zamówienie władz, aby poprawić wizerunek Milicji Obywatelskiej, nie są prawdziwe, to jego rola propagandowa nie może nie zostać zauważona. Poza tym, rzecz jasna, jest także źródłem historycznym, mówiącym coś – nawet jeśli w zniekształcony, propagandowy sposób – o latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych w PRL. Dlaczego więc nie wykorzystać marki serialu w grze planszowej?

Gra wyprodukowana przez Phalanx to jednak typowy przykład sprytnego – by nie powiedzieć: podstępnego – brandingu. Poza zbieżnością tytułu oba produkty, serial i gra, nie mają ze sobą wiele wspólnego. Wielbiciele por. Borewicza z pewnością będą rozczarowani: nawiązania do fabuły są żadne, nie pojawiają się też znane z ekranu postacie, brak choćby jakichś cytatów (nawet w formie ornamentu).

Ktoś mógłby pomyśleć, że zgodnie z reklamowym sloganem „Zostań najlepszym śledczym PRL!” gracze dowiedzą się czegoś o realiach świata przestępczego w Polsce Ludowej lub chociażby o warunkach życia w tamtych czasach. Nic bardziej mylnego. Sprawy o fałszerstwa, morderstwa czy kradzieże są przecież uniwersalne dla śledczych w każdym miejscu i czasie. Jedyne ślad peerelowski to sprawy o spekulację (chyba kielbasą – jak wynika z ilustracji) i cinkciarstwo (notabene banknot studolarowy na rysunku pochodzi z edycji, która pojawiła się w obiegu dopiero w 1996 roku!). Niewiele tego. Podobnie jak w serialu, gracze nie będą mieli do rozwikłania spraw o charakterze politycznym (a tym przecież zajmowały się służby w PRL). Zmuszenie graczy do wcielenia się w negatywnych bohaterów tropiących np. tajną drukarnię podziemnej Solidarności mogłoby być ciekawym doświadczeniem. Nie da się tu też dostrzec choćby próby pokazania przez twórców specyficznej – jakże momentami odmiennej w przypadku dzisiejszej policji – pozycji milicjantów w państwie „ludowym”. Sytuacji nie ratują też miejsca akcji. W założeniu miała to być Warszawa sprzed trzydziestu, czterdziestu lat. Tymczasem przywoływane w grze miejsca w większości istnieją do dziś (z wyjątkiem Stadionu Dziesięciolecia) i czasem tylko mają zmienioną nazwę i funkcję (jak Dom Partii czy hotel Forum). Niczego jednak charakterystycznego do gry nie wnoszą – ot, po prostu musiały być jakieś miejsca zdarzeń. Równie dobrze akcja mogłaby się toczyć w Krakowie czy Międzyzdrojach. Przeniesienie jej do San Francisco też nie wpłynęłoby znacząco na grę.

Podsumowując, pojawienie się marki agenta MO o kryptonimie „07” i sloganu zapewniającego o osadzeniu gry w realiach PRL to tylko zabieg marketingowy. To zaledwie powierzchowna dekoracja mechanizmu gry, która bez wpływu na treść mogłaby znaleźć się w pudełku z napisem *Kojak*, *Miami Vice* czy *Crime story*. Bo tak też jest w istocie: *07 zgłoś się* to po prostu nieco dopasowana do polskiego odbiorcy wersja wydanej w USA gry *P.I.*, której akcja rozgrywa się na ulicach Los Angeles.

Andrzej Brzozowski