

# Pan tu nie stał, czyli przepychanki kolejkowe na Wielkim Murze Chińskim

Cykl: Historia na planszy

Wydana przez Egmont gra karciana *Pan tu nie stał* została osadzona w kolejkowych realiach lat osiemdziesiątych, choć w oryginalnym niemieckim wydaniu osiłą fabularną gry jest... budowa Wielkiego Muru Chińskiego. Czy wojownik z *The Great Wall of China* przebrany za matkę z dzieckiem pomoże nam zrozumieć, jak wyglądały zakupy w PRL?

**S**ą dwie szkoły projektowania gier planszowych. Według jednej pracę należy zacząć od ustalenia tematu, po czym opracować takie zasady gry, które połączą fabularną opowieść ze sprawnie działającą mechaniką. Tak powstała wydana przez IPN *Kolejka*. Według drugiej szkoły najpierw tworzy się model matematyczny, a potem dobiera temat, który będzie do niego pasował. Tak doklejony „klimat” często jest tylko *entourage’em*, dekoracją, która nie współtworzy mechanizmu rozgrywki, lecz jedynie ma ją ozdobić i przykryć „technikalia”. Przykładem zastosowania drugiej metody jest gra *The Great Wall of China* autorstwa niemieckiego matematyka dr. Rainera Knizii, jednego z najbardziej znanych projektantów gier planszowych na świecie. Na swoim koncie ma on ponad 500 tytułów i wciąż publikuje po kilkadziesiąt gier rocznie, z których wiele jest nagradzanych w branżowych konkursach. Na stronie internetowej autora, będącego swoistą

„fabryką gier”, można nawet znaleźć „skleplik” z używanymi licencjami na gry. Starsze produkcje, którym przeterminowała się zwyczajowa pięcioletnia licencja, można odkupić i ponownie wydać. Prawa do wydanej w 2006 roku *The Great Wall of China* nabyła firma Egmont, po czym tematem nowej gry uczyniła kolejkę do sklepu w PRL.

W grze *Pan tu nie stał* każdy z graczy (od dwóch do pięciu) ma do dyspozycji dwadzieścia kart, które dzielą się na „zwykłe” oraz „specjalne”. Wśród „zwykłych” gracz otrzymuje karty o zróżnicowanej wartości jedenastu kolejkowiczów, natomiast wśród kart specjalnych znajdziemy „Matkę z dzieckiem”, „Listę kolejkową”, „Przewodnią siłę narodu” oraz tytułową „Pan tu nie stał”, które pozwalają na zwiększenie własnego potencjału podczas walki o towar.

Na planszach sklepów, których liczba zależy od liczby graczy, umieszcza się po dwa żetony z liczbami od „1” do „8” wylosowane z puli 36 żetonów towaru. Na żetonach, oprócz wartości liczbowych, znajdują się charakterystyczne przedmioty z czasów PRL, podkreślające atrakcyjność danego żetonu, np. „ósemkę” zdobi meblościanka, a zwykła oranżada dostała „jedynekę”. Celem gry jest wysyłanie ludzi do sklepów w taki sposób, aby kupili jak najbardziej wartościowe dobra. Zwycięzcą zostanie ten, kto pod koniec gry zdobędzie najwięcej punktów za żetony towarów.

Podczas swojego ruchu gracz wykonuje dwie akcje. Może dobrać kartę bądź położyć kartę z ręki w rzędzie przed sklepem. Ponieważ prawo do zakupów otrzymuje ten, kto na początku swojej tury po zsumowaniu liczb na kartach kolejkowiczów ma więcej punktów niż inni, sednem zabawy jest walka o przewagę w kolejkach. Dodatkową siłą w kolejce można uzyskać za pomocą kart specjalnych: „Matka z dzieckiem” może być zagrana jako dodatkowa akcja, „Lista kolejkowa” obniża do „1” wartość wszystkich kart w ogonku, a specjalną cechą „Pan tu nie stał” jest to, że może zastąpić w kolejce dowolną kartę przeciwnika. Karty „Przewodniej siły narodu” zwiększają o jeden wartość każdej kolejnej takiej samej karty w rzędzie. Gdy oba towary z planszy sklepu zostaną „wykupione”, wszystkie

PAN TU NIE STAŁ!



karty z rzędu odkłada się do pudełka, a do sklepu dokłada się dwa nowe żetony towarów z puli „Ministerstwa Handlu Wewnętrznego i Usług”. Gra trwa do momentu wyczerpania się kart kolejkowiczów bądź żetonów towaru.

Jak widać, zasady gry są proste, a cała zabawa bez problemu mieści się w podanych na pudełku 30 minutach, co będzie dużym atutem dla tych, którzy nie mają czasu na długą rozgrywkę. Ponieważ do gry nie jest wymagana żadna szczególna wiedza – może poza sprawnym dodawaniem i odejmowaniem, które to działania wykonuje się wielokrotnie podczas każdej rundy – przy stole mogą usiąść także starsze dzieci. Przy całej swojej matematycznej abstrakcyjności rozgrywka jest dynamiczna, a walka o przewagę bywa emocjonująca, zwłaszcza przy większej liczbie graczy. Podejmowanie decyzji sprowadza się do optymalnego dokładania swoich kart, dlatego gra spodoba się osobom o umyśle ścisłym, lubiącym intelektualną rywalizację, wymagającą sprawnego liczenia. Odrobina czynnika losowego sprawia, że każda partia wygląda inaczej, a gra się nie nudzi.

Wielbiciele planszówek „z klimatem” mogą być jednak zawiedzeni. Mimo umieszczenia na kartach realistycznie odwzorowanych postaci i przedmiotów z czasów PRL, grając w *Pan tu nie stał* łatwiej jest operować liczbami („dokładam dwójkę”), co sprawia, że nie mamy poczucia stania w kolejce. Trudno też polecać grę nauczycielom historii do celów edukacyjnych, gdyż uczniowie ani z rozgrywki, ani z instrukcji nie dowiedzą się niczego o PRL. *Pan tu nie stał* to udana wieloosobowa gra matematyczna dr. Rainera Knizii, których na polskim rynku wciąż jest niewiele. Szkoda jednak, że polski wydawca zrezygnował z tematu budowy Wielkiego Muru. Wtedy z pewnością ta matematyczność gry nie raziłaby tak bardzo, jak w grze nawiązującej do kolejkowej rzeczywistości wciąż pamiętanej przez Polaków, w której oprócz umiejętności liczenia w cenie była też znajomość realiów, umiejętności społeczne. 🍀

Karol Madaj – pracownik BEP IPN,  
współautor gier edukacyjnych IPN



OKIEŁ HISTORIA

Z recenzją historyczną gry *Pan tu nie stał* jest spory problem. Autor krajowej adaptacji *Chińskiego muru*, Jarosław Basałyga w rozmowie z pismem „Świat Gier Planszowych” powiedział: „Gra *Pan tu nie stał!* [...] nawiązuje do naszej historii, jednak nie było moją intencją robienie z niej gry »historycznej« czy »edukacyjnej«. Z drugiej jednak strony, opis znajdujący się na pudełku, zapowiedzi medialne, patronat portalu historycznego – to wszystko sugeruje, że mamy do czynienia z grą odzwierciedlającą realne mechanizmy z przeszłości. Jak bowiem interpretować zamieszczane we wszystkich wspomnianych materiałach słowa „Przenieś się na moment do PRL-u, do czasu centralnego planowania i rynkowych niedoborów, których symbolem stały się wszechobecne kolejki do sklepów”? Zastrzeżenia Jarosława Basałygi trafiły tylko do niewielkiego grona fanów planszówek – czytelników brązowego pisma. Natomiast większość odbiorców serio potraktuje opis znajdujący się na pudełku, czyli zechce cofnąć się do PRL. Tu jednak pojawi się problem...

Mechanika gry zupełnie nie oddaje mechanizmu kolejkowego. Przecież podstawowe zasady kolejki polegały na tym, że kupowano właśnie według „kolejności”. W *Pan tu nie stał* kupuje jednak nie ten, kto jest pierwszy, ale kto ma przewagę liczebną. To raczej mechanizm rozboju, a nie kolejki! Podobnie jest z działaniem kart specjalnych. „Lista kolejkowa” porządkuje kolejkę, ale – przecież wbrew podstawowej funkcji kolejkowej listy – wciąż prawo zakupu nie jest związane z kolejnością w ogonku. Zupełną pomyłką jest karta „Przewodnia siła narodu” – w rzeczywistości jej wartość powinna być ujemna. Ujawnienie się w kolejce osoby – zwolennika socjalistycznej władzy – skończyć się mogło dla niego dużymi kłopotami (a na pewno nie ułatwieniem zakupu). Nieco więcej wspólnego z rzeczywistością ma karta „Matka z dzieckiem”, a zupełnie prawidłowo rekonstruuje historyczny mechanizm tytułowa karta „Pan tu nie stał”. Nie zmienia to faktu, że 2/3 kart specjalnych jest sprzecznych z rzeczywistością historyczną.

Brak konsultacji historycznej gry widoczny jest na każdym kroku, nie tylko w nieprzystającej do rzeczywistości mechanice. Pudełko zdobi pieczęćka urzędu cenzury (datowana 13 lutego 1981 roku), oznaczająca zgodę na sprzedaż gry. Tyle tylko, że Okręgowy Urząd Kontroli Publikacji i Widowisk nie wydawał zgody na sprzedaż, ale na publikację. W dodatku OUKPiW nie mógł jej wydać w takiej formie w lutym 1981 roku, bo wówczas nazwa instytucji brzmiała nieco inaczej. Kuriozalne jest wykorzystywanie jako jednej z głównych ilustracji kartki na mięso z sierpnia 1989 roku. Kartki te – choć wyemitowane – nigdy do użytku nie weszły. Uśmiech tylko może budzić pomysł, by zegarek elektroniczny uczynić towarem, po który ustawiła się kolejka. Zegarki te trafiły do Polski przez „prywatny import” i były rozprowadzane poza siecią handlu państwowego. Powyższych błędów na pewno nie można tłumaczyć tym, że gra nie ma charakteru historycznego. To po prostu poważne zaniedbanie wydawcy.

Najpoważniejszym problemem jest jednak to, że używana w grze nomenklatura jest kompletnie niezrozumiała dla niezającego historii użytkownika. Kim był reprezentant „przewodniej siły narodu”? Dlaczego matka z dzieckiem miała uprzywilejowaną pozycję w kolejce? Jaką funkcję pełniło Ministerstwo Handlu Wewnętrznego i Usług? Jeżeli odbiorca nie będzie rozumiał, z czym ma do czynienia – opinia o okresie PRL jako wesołej, przasnej i w sumie całkiem abstrakcyjnej przeszłości będzie ciągle funkcjonować.

dr Andrzej Zawistowski – dyrektor BEP IPN i pracownik Katedry Historii Gospodarczej i Społecznej Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie