

Personalne rozgrywki w FSC

Akcja gry *W zakładzie. Lubelski Lipiec '80* toczy się w lubelskiej Fabryce Samochodów Ciężarowych. Choć tytuł może sugerować, że gra opowiada o strajku, to jednak na planszy do wybuchu niezadowolenia dojdzie tylko w jednym wypadku, gdy wygra opozycjonista. Przeważnie jednak gra kończy się nie strajkiem, lecz uzyskaniem przez zakład maksymalnej wydajności i wygraną kierownika.

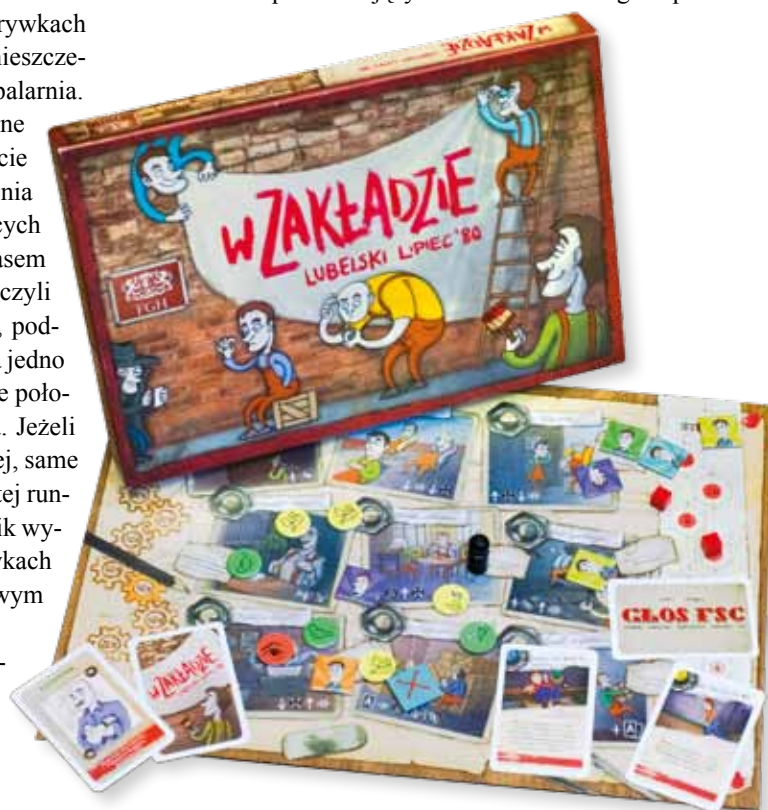
Za sprawą trójki autorów (Igi Walczewskiej-Bińczyk, Oskara Walczewskiego i Adama Kwapińskiego) na około 60 minut od trzech do sześciu graczy staje się pracownikami lubelskiej fabryki. Każdy z nich ma do osiągnięcia inny cel w zależności od wylosowanej karty motywu. Można zostać przodownikiem pracy, bumelantem, karierowiczem, dziennikarzem bądź opozycjonistą. W grze sześciuosobowej jeden z graczy zostaje agentem Służby Bezpieczeństwa. Dodatkową kartą motywu, która wędruje pomiędzy graczami, jest karta kierownika. Każda z postaci osiąga zwycięstwo w inny sposób. Karierowicz musi zebrać określoną liczbę żetonów wazelinierstwa, opozycjonista chce wywołać strajk, a dziennikarz dąży do obniżenia poziomu niezadowolenia.

W każdej rundzie gracze wykonują akcje w dziewięciu pomieszczeniach fabryki w taki sposób, by jak najwięcej zyskać, a jednocześnie nie odkryć przed innymi graczami swojej tożsamości (jest to szczególnie ważne przy rozgrywkach z agentem SB). Na planszy znajdują się takie pomieszczenia jak dział zaopatrzenia, gabinet kierownika czy palarnia. W każdym z pomieszczeń gracz może osiągnąć inne korzyści, takie jak dobranie punktów czy przesunięcie wskaźnika na jednym z dwóch torów: niezadowolenia bądź wydajności zakładu. Ponieważ każdy z grających dysponuje tylko trzema akcjami, wybór bywa czasem trudny. Gdy już wszyscy gracze wykonają akcje, czyli rozstawią swoich robotników, następuje inspekcja, podczas której gracz kontrolujący kierownika sprawdza jedno z pomieszczeń pod kątem tego, czy pozostali gracze położyli na danym polu żeton pracy, czy bumelantwa. Jeżeli kierownik znajdzie, na przykład w hali produkcyjnej, same żetony bumelantwa, żaden z graczy nie zbierze w tej rundzie punktów pracowitości, a więc również wskaźnik wydajności zakładu ani drgnie. Inspekcja przy rozgrywkach bardziej zaawansowanych graczy może być ciekawym elementem blefu.

Do obrony przed inspekcjami oraz do wykonywania innych specjalnych czynności gracze mogą używać kart akcji, takich jak „ja tylko do WC”, „pomówienie” czy „partyjne konotacje”. Oprócz



sześćdziesięciu kart akcji w grze znajdziemy jeszcze 23 karty „głosu FSC”, wśród nich między innymi: „podwyżki cen”, „fala strajków” i „apel do pracowników”. Trzy talie kart „głosu FSC” odmierzają czas gry i w każdej rundzie wprowadzają historyczne wydarzenia obowiązujące wszystkich graczy. Jak widać, „klimatu” w tej grze jest bardzo dużo, co upodabnia ją do osadzonej w historycznych realiach gry przygodowej. Z myślą o tych, którzy chcieliby się dowiedzieć czegoś więcej o realiach gry, twórcy zamieścili w instrukcji popularnonaukowy artykuł dr. hab. Mariusza Mazura, historyka z UMCS, znakomicie wprowadzający w temat Lubelskiego Lipca.





OKIEM HISTORYKA



Gra *W zakładzie. Lubelski lipiec '80* ukazała się nakładem Fabryki Gier Historycznych, co bardzo zobowiązało jej autorów. Czy gronu autor-skiemu udało się wybrnąć z arcytrudnego zadania przeniesienia mechanizmów znanych z historii wprost na planszę gry? I – co bardzo ważne – czego dowiedzą się o przeszłości ci, którzy zasiedli do rozgrywki bez wiedzy o schyłku socjalistycznej *la belle époque*?

Jestem pewien, że autorzy gry osiągnęli dużo. Każdy, kto choć raz w nią zagra, na długo zapamięta kilka lubelskich symboli, najważniejszych dla ówczesnych czasów: lipiec 1980, FSC czy WSK Świdnik. Gracz pozna także mechanizmy pojawiające się w socjalistycznych przedsiębiorstwach. Ciekawie bowiem zostały dobrane karty motywów, pokazujące najważniejsze chyba typy „fabrycznego społeczeństwa”: jest karierowicz, bumelant, przodownik pracy. Świetnie „skrojono” kierownika. Oczywiście, warto się zastanowić, czy zamiast dziennikarza nie lepiej pokazać osoby z nomenklatury (np. sekretarza komitetu zakładowego PZPR, przewodniczącego rady zakładowej czy przedstawiciela związków zawodowych). Zastanowienie budzi też to, że opozycjonista musi za wszelką cenę doprowadzić do strajku. Ze względu na rozgrywkę to zrozumiałe, że względu na historię już nie: strajki były wszak efektem pogarszających się warunków życia, a nie celowej, destrukcyjnej działalności opozycji.

Podobnie bardzo interesujące są karty akcji, choć uważam, że nieco przesadzono z doбором haseł z epoki (występuje tu olbrzymi chaos chronologiczno-tematyczny). To raczej ubarwienie niż informacja, której i tak podczas gry nie ma czasu przeczytać. Świetnie pokazano mechanizmy realnie funkcjonujące w zakładach pracy: oddają one rzeczywistość – nie tylko historyczną (np. karta „tędy, panie kierowniku”, „szerokie plecy”, „donos”). Oczywiście, i tu można pokusić się o drobne poprawki, na przykład karta „kolportaż opozycyjny” powinna chyba nosić tytuł „kolportaż bibuły” lub jeszcze lepiej „ulotka”. Byłoby to bardziej zbliżone do ówczesnego języka, a przede wszystkim rzeczywistości (kolportaż dotyczy głównie zaufanych, natomiast ulotki rozrzucano tak, by trafiły do szerokiego grona odbiorców). Podobnie jest z kartą „izba wytrzeźwień” – sugeruje istnienie takiego przytułku w zakładzie pracy. Ciekawie dobrane karty kalendarza („głos FSC”), chociaż niewątpliwie szkoda, że gra często może się skończyć wcześniej, niż to wynika z chronologii kart. Wówczas prawdziwa historia „nie zamyka się”. Cóż, także gry mają jednak swoje prawa.

Autorzy musieli się zmierzyć z jeszcze jedną, ważną ze względów historycznych trudnością. Musieli bowiem uważać, by nie powstało ugruntowywane przez propagandę komunistyczną przeświadczenie, że strajkowali ci, którzy nie chcieli pracować. W tym kontekście świetnie sprawdza się brak stałej zależności między dążeniem do strajku a wydajnością pracy (choć oczywiście zdarzają się pola – zresztą świetnie dobrane – gdzie niezadowolony rośnie, a wydajność spada). Mam jednak obawy, czy to, że dwie trzecie robotników to bumelanci (żetony robotników), nie jest utrwalaniem stereotypu, zgodnie z którym strajki wynikały z lenistwa samych pracujących. Na kartach „głosu FSC” pojawiają się niebezpieczne komentarze, np. „puste sklepy”, gdzie dowiadujemy się, że „paraliż miasta wywołany falami strajków sprawił, że półki sklepowe świeciły pustkami”. Chyba sprawa powinna być rozwiązana inaczej: „puste półki wzmagają niezadowolony” (braki nie były wywołane strajkami – tak to jedynie próbowała tłumaczyć propaganda) lub „strajkowy paraliż utrudnia dostawy surowców” – wówczas zasadnie karta działa w polu „dział zaopatrzenia”. W innym przypadku skojarzenia mogą być niestety nieadekwatne do zamierów twórców.

Autorzy *W zakładzie...* wyszli zwycięsko z próby „zagrania” Lubelskim Lipcem. Udowodnili, że o ówczesnych czasach wiedzą naprawdę dużo i potrafią to umiejętnie przedstawić. Wydaje się, że w zakresie powszechnej edukacji o lubelskich strajkach 1980 roku gra *W zakładzie...* dokona więcej niż niejeden, nawet najrzetelniej przygotowany, tom monograficzny.

dr Andrzej Zawistowski – dyrektor BEP IPN oraz pracownik Katedry Historii Gospodarczej i Społecznej SGH; autor m.in.: *Kombinat. Dzieje Zambrowskich Zakładów Przemysłu Bawełnianego – wielkiej inwestycji planu sześcioletniego* (2009)

Choć pod względem opracowania merytorycznego gra wybija się znacznie ponad przeciętną, to samo jej wykonanie jest umiarkowanie dobre. Materiały, z których ją wykonano, są wprawdzie trwałe, jednak oprawa graficzna będzie problematyczna dla tych, którzy nie mają sokolego wzroku i nie potrafią czytać do góry nogami. Napisy na planszy zostały bowiem złożone bardzo małą czcionką i są widoczne tylko dla gracza siedzącego po południowej stronie. Szkoda, że grafik nie rozwiązał w czytelny sposób problemu pól premiowych. Można to było osiągnąć za pomocą kolorowych ikonek wraz z objaśnieniem na karcie pomocy gracza.

Elementów gry jest całkiem dużo. Gracze, dla których będzie to pierwsze spotkanie z nowoczesnymi grami planszowymi, mogą początkowo czuć się zagubieni. Na szczęście, mimo pozorów, reguły są dosyć proste. Największa trudność tkwi jednak w skutecznej rozgrywce. Granie *W zakładzie...* przypomina bowiem jazdę na łyżwach kilku osób trzymających się za ręce. Jeżeli wszyscy jeżdżą dobrze, zabawa jest wspaniała. Jeżeli jednak ktoś odstaje od reszty, „lodowisko” zaczyna sprawiać problemy. Wtedy to rozgrywka może się nieoczekiwanie zakończyć porażką mniej doświadczonych graczy.

Grę można śmiało polecić tym, którzy grają dużo, i to w stałym gronie. Jak zauważyli we wstępie twórcy, gra pokazuje swoje możliwości dopiero po kilku partiach... kiedy już wszyscy gracze opanują mnogość możliwości, jakie daje rozgrywka, i nauczą się na pamięć opisów ośmiu pól premiowych. Nie jest to więc propozycja dla niecierpliwych czy dla uczniów w szkole. Przy tej grze będą się jednak dobrze bawić rodziny ze starszymi dziećmi oraz ci, którzy lubią spędzać ciekawie czas w gronie dobrych znajomych. ♣

Karol Madaj – pracownik BEP IPN, współautor gier edukacyjnych IPN