

Cykl: Historia na planszy

Powstanie Warszawskie w wersji soft

Wydana przez Egmont w 2009 roku gra *Mali Powstańcy* została dwa lata później rozszerzona o dodatek *Liberator*.

Przy tej rodzinnej grze planszowej autorstwa Filipa Miłuńskiego może zasiąść od dwóch do czterech osób. Przez trzydzieści minut (w wariantcie uproszczonym) bądź przez godzinę (w wariantcie rozszerzonym) jej uczestnicy wcielają się w role harcerzy przenoszących rozkazy i pocztę cywilną w czasie Powstania Warszawskiego.

W dużym pudełku znajdziemy efektowną planszę z mapą lewobrzeżnej Warszawy, na której są zaznaczone charakterystyczne obiekty takie jak budynek PAST-y czy pałacyk Michła. Oprócz tego w podstawowej wersji gry mamy tekturowe pionki harcerzy, ponad osiemdziesiąt kart, kilkanaście żetonów oraz kostkę i znacznik niemieckiego żołnierza, używane tylko w wariantcie dla dzieci. W pudełku znajdziemy też instrukcję, skrót zasad oraz dodatek edukacyjny z artykułem na temat harcerskiej poczty polowej. Niestety, w dodatku *Liberator* – na który składa się kolejnych kilkadziesiąt żetonów, trochę kart, małe plansze przedstawiające plecaki harcerzy i metalowa figurka bombowca – nie znajdziemy żadnych informacji o znaczeniu zrzutów dla powstańców, które uzasadniałyby taki, a nie inny tytuł gry.

Rozgrywka koncentruje się wokół zaznaczonych na planszy pól wyznaczających możliwe trasy poruszania się po Warszawie. Każdy z graczy dowodzi zastępem trzech harcerzy, którzy – poruszając się po tych kilkadziesiąciu polach – odbierają rozkazy z punktu A i dostarczają je do punktu B



(np. z Cytadeli na Starówkę). Ponieważ poruszaniem się po planszy rządzą trzymane przez graczy talie kart ruchu, istota gry sprowadza się do optymalnego przemieszczania swoich harcerzy po planszy. Rozkazy trzeba jednak dostarczać na czas wyznaczany przez karty przesuwające się po torze rozkazów. Niedostarczenie meldunku może doprowadzić do zajęcia przez Niemców poszczególnych ulic, co w konsekwencji może spowodować porażkę wszystkich graczy. Właśnie dlatego przy planowaniu swoich ruchów gracze muszą odpowiednio wyważyć proporcje pomiędzy rywalizacją a współpracą. Jest to więc element quasi-kooperacyjny.

W wersji z *Liberatorem* dokładamy na planszy żetony zasobników oraz listów cywilnych, których podnoszenie nie jest obowiązkowe, ale może znacząco pomóc w wykonywaniu kolejnych ruchów bądź też przynieść dodatkowe punkty na koniec gry. W *Małych Powstańcach* gracze podejmują bardzo wiele decyzji, a wygrywa ten, kto podejmie najwięcej trafnych. Czynniki losowe występują głównie w wariantcie uproszczonym, w wariantcie dla młodzieży i dorosłych kostki nie używa się wcale, a losowość jest bardzo ograniczona.

Mali Powstańcy z dodatkiem *Liberator* są grą bardzo dobrze zaprojektowaną. Dwa warianty sprawiają, że może ona dać dużo satysfakcji zarówno dzieciom – co zostało docenione przyznaniem nagrody „Świat Przyjazny Dziecku” – jak i szukającym intelektualnej rozrywki dorosłym. Czy jednak można ją uznać za grę edukacyjną? Gra porusza wprawdzie temat powstania, ale jak w większości gier „europejskich” wysiłek projektanta położony jest przede wszystkim na opracowanie jak najdoskonalszego matematycznego modelu rozgrywki. Właśnie dzięki temu gra przyciąga na długo i choć sama w sobie nie przekazuje zbyt wiele wiedzy, to jednak może sprawić, że ktoś zainteresuje się harcerską pocztą polową i zechce sam sięgnąć do opracowań na ten temat albo odwiedzi Muzeum Powstania Warszawskiego. Gra może więc z powodzeniem pełnić funkcję preedukacyjną, czyli przygotowującą do klasycznego zdobywania wiedzy. Może być wykorzystywana w szkołach czy podczas harcerskich zbiórek jako wprowadzenie do zajęć na temat Powstania Warszawskiego.

Warto zaznaczyć, że jest to pierwsza gra planszowa wydana przy współpracy z Muzeum Powstania Warszawskiego, która odniosła sukces komercyjny. Na przedsięwzięciu skorzystali zarówno twórcy, jak i muzeum, które zyskało nie tylko efektowny gadżet w sklepiku, ale przede wszystkim sojusznika w promowaniu swojej misji w Polsce i poza jej granicami, gdyż gra była prezentowana na największych na świecie targach gier planszowych w niemieckim Essen. Sukces *Małych Powstańców* poprzedził popularność gier wydanych przez Instytut Pamięci Narodowej i stał się inspiracją dla innych muzealników do promowania swoich placówek za pomocą dobrze zaprojektowanych gier planszowych. 🍀

Karol Madaj – pracownik BEP IPN, współautor gier edukacyjnych IPN

OKIEM HISTORIA



W najnowszej historii Polski najbardziej dramatycznym wydarzeniem bez wątpienia było Powstanie Warszawskie. Te 63 dni były koronnym dowodem na to, że Polacy „chcą być wolni i wolność sobie zawdzięczać”. Był to także czas, kiedy budowane od 27 września 1939 roku Polskie Państwo Podziemne wyszło z... podziemia. Jednym z najszerzej rozpoznawalnych, choć może nie najważniejszych symboli tych dni była czerwona skrzynka z białym orłem.

Twórcy gry *Mali Powstańcy* skoncentrowali się właśnie na ukazaniu funkcjonowania Harcerskiej Poczty Polowej. Docenić należy zwłaszcza pomysł przybliżenia najmłodszym (gra przeznaczona jest dla graczy od ósmego roku życia) tematyki Powstania Warszawskiego przez pryzmat przygód ich rówieśników. Taka perspektywa zniekształca jednak obraz samego powstania. Nie było ono bowiem, jak może to wynikać z gry, rywalizacją między samymi Polakami (w grze – między poszczególnymi zastępami harcerskimi), podczas której Niemcy czaili się jedynie gdzieś na horyzoncie, ale walką o wolność toczoną na śmierć i życie. Konsekwencją zaś aresztowania nie była jedynie utrata przenoszonych rozkazów i szczęśliwa ucieczka z więzienia, ale – w najlepszym wypadku – wywiezienie do obozu...

Zbyt łatwo w czasie rozgrywki może dojść do sytuacji, kiedy to rywalizacja między „zastępami” niemal całkowicie przesłoni zadanie dostarczenia rozkazów, kluczowe przecież dla przebiegu powstania. Rozgrywka zaczyna zatem bardziej przypominać harcerską zabawę w podchody, w której rywalem są koledzy, co zupełnie odwraca uwagę od kontekstu historycznego. Z drugiej jednak strony trudno też oczekiwać, by w grze dla kilkulatków konsekwencją niepowodzenia była śmierć bohatera. Pomysł z przybliżeniem młodemu człowiekowi wątku dziecięcej poczty w powstańczej Warszawie jest znakomity, choć jak widać, chyba nie do końca dopracowany.

Już tych kilka zastrzeżeń wskazuje, że wartość edukacyjna *Małych Powstańców* przedstawia się niezbyt imponująco, chociaż z pewnością znacznie podnosi ją realistycznie odwzorowana mapa Warszawy, zawierająca kluczowe w czasie okupacji i Powstania Warszawskiego miejsca, takie jak aleja Szucha, Pawiak czy budynek PAST-y.

Z drugiej strony należy stwierdzić, że gra może być dobrą rozrywką nie tylko dla najmłodszych, ale także dla dorosłych. Dodatkowo może stać się inspiracją do zainteresowania się skomplikowaną, ale niezwykle pasjonującą historią Powstania Warszawskiego.

Maciej Żuczkowski – pracownik BEP IPN