

8 w 2022 (358)

# Scenariusz do gry strategicznej "Cichociemni"

**Data publikacji: 28.01.2022 / Autor: Mikołaj Siwczuk**

Zuchy na mojej kolonii wcieliły się w specjalną jednostkę, która szerzej znana jest pod nazwą „Cichociemni”. Chłopcy musieli przejść wiele treningów, by później zostać zrzuconym na teren okupowanej Polski. W tym miejscu pojawia się moja gra, która fabularnie nawiązywała do okresu II Wojny Światowej.

## 1. Fabuła

Aby zaciekać zuchy grą, trzeba ją dobrze przedstawić, wczuć się w fabułę (możecie przebrać się za postać, która przedstawi tę grę – ja byłem oficerem wojskowym specjalizującym się w strategii wojennej), żeby zuchy widziały, że wy sami również jesteście tą grą podekscytowani.

Na czym, więc polegała fabuła mojej gry? Jej akcja rozpoczyna się w 1940 roku. W jeszcze niedotkniętej wojną Wielkiej Brytanii szkoleni są polscy żołnierze do zadań specjalnych, którzy będą zrzucony w głąb Europy. Nazywani są „Cichociemnymi”. Jednostka specjalna będzie zmuszona pokonać bardzo wiele trudności w Europie zajętej przez III Rzeszę, ponieważ żołnierze będą lądowali w miejscach, gdzie nawet myszy jest ciężko się dostać. Cele gry: wykraść plany i dostarczyć je do brytyjskiego dowództwa, walczyć z żołnierzami nazistowskimi, wspomagać grupy partyzantów na terenie Europy. Graczom będzie nawet dane uratować jednego ze swoich żołnierzy, który został złapany (jeśli nie zdążą, ich człowiek się złamie i wyjawia ważne informacje Aliantów). W wyniku udanych lub nieudanych akcji zespołów front będzie się przemieszczał na korzyść jednej ze stron konfliktu.

Fabułę mamy za sobą, zatem czas na przedstawienie instrukcji.

## 2. Instrukcja

Tutaj jest już trochę trudniej. Pamiętajcie, że tworzycie grę dla zuchów, więc instrukcja musi być tak rozpisana i wytłumaczona, by każdy zuch (nawet ten najmniejszy) mógł zrozumieć, co się dzieje. Trzeba też tak ją przedstawić, aby zuchy nie znudziły się jeszcze przed rozgrywką. Instrukcja do mojej gry wyglądała tak:

- Zuchy dostają mapę Europy z okresu II Wojny Światowej, każdy zespół (szóstka)

dostaje po dwie kości do gry i kilka kart specjalnych, dzięki którym będą mieli łatwiej podczas rozgrywki.

- Na mapie UK będą rozstawione lotniska (każda ekipa ma swoje lotnisko w odpowiednim kolorze, z którego mogą wystartować, i do którego mogą wrócić). Zespół może wystartować z lotniska, jeśli wyrzuci na dwóch kostkach sumę oczek większą niż 8. Jeśli zuchy wyrzucą ich mniej, dostaną informację od dowództwa, że są zbyt niekorzystne warunki pogodowe, aby wystartować lub że lotnisko zostało zaatakowane przez samoloty wroga. Powrót z misji wygląda inaczej. W tym przypadku powodem niepowodzenia może być zła pogoda lub zasadzka zastawiona przez siły wroga - wtedy zespół będzie miał do wyboru walkę lub ucieczkę, aby bronić swojej bazy. Dodatkową opcją jest użycie specjalnej karty, która daje natychmiastowe zwycięstwo.

- Zadania do wykonania w każdym państwie europejskim mają podany swój poziom trudności (łatwy, średni, trudny). Zależy on m.in. od powierzchni państwa, wielkości garnizonu wroga i odległości od UK. Poziom trudności będzie się zmniejszał za każdym razem, gdy gracze pomogą działającej w danym państwie partyzantce. Ułatwi to dostęp do informacji, pomoże w walce z wrogiem i umożliwi bezproblemowy powrót do UK.

### 3. Jak wykonywać zadania?

Wszystko zależy od rzutu kostkami (czyli najłatwiejszy system gier planszowych). Z czterech rzutów kośćmi zespół uzyskuje: ilość czasu na wykonywanie zadania, stopień zainteresowania nimi wroga, poziom wsparcia od partyzantki i rodzaj informacji, jakie mają zdobyć. Za to wszystko rzuca się w swojej kolejce na samym początku gry. Im suma oczek na kościach jest wyższa, tym lepszy wynik dla drużyny.

### 4. Karty Specjalne

„Teraz mam dla was coś specjalnego.” - Po tych słowach wszystkie zuchy momentalnie spojrzą w Twoją stronę.

- 1) Kiedy w końcu wystartujemy?! x2 (darmowy start z lotniska w UK)
- 2) Szybciej naprawiaj ten silnik! x2 (darmowa ucieczka do UK)
- 3) Jesteś pewny? x3 (powtórzenie rzutu kośćmi)
- 4) To będzie jak bułka z masłem! x1 (zespół będzie mógł zmienić wynik na maksymalny)
- 5) Za Wolność! x1 (partyzanci wkraczają do akcji by wspomóc skoczków)

## 5. Zadania

- 1) Zdobywanie zaszyfrowanych informacji (GADERYPOLUKI, lustrzane odbicie) – im wyższy wynik na kostkach, tym lepsza informacja dla aliantów. Podczas rozgrywki ekipa musi odszyfrować informację.
- 2) Tworzenie siatki szpiegowskiej – im wyższy wynik, tym lepsze wsparcie dla graczy od partyzantów.
- 3) Porywanie ważnych osobistości (oficerów wyższego szczebla). Tutaj zespół ma do wyboru co chce z oficerem zrobić. Mogą go wywieźć z kraju (informacje dla aliantów) lub oddać w ręce partyzantów (lepsze wsparcie od partyzantów).
- 4) Zniszczenie zapasów dla garnizonów wroga – zmniejszenie poziomu trudności w państwie i zredukowanie ilości żołnierzy wroga (łatwiejsze wykonywanie innych zadań i większe wsparcie partyzantki).
- 5) Jeżeli jeden z zespołów wykonał wszystkie zadania w danym państwie, może odblokować piątą misję. Jest to przygotowanie do wybuchu powstania. Tutaj będą się liczyły wcześniejsze decyzje graczy i wynik poprzednich zadań. Jeżeli zadania nie poszły najlepiej, a wynik, który wyrzucili nie będzie powalający, powstanie się nie uda, a linia frontu nie zmieni się. Jeżeli zadania poszły dobrze, ale wynik był słaby lub średni, linia frontu przemieści się na korzyść aliantów. Natomiast jeśli zadania zostały wykonane dobrze, a ilość oczek wyrzuconych na kościach była wysoka, powstanie uda się na tyle, że dane państwo odzyska niepodległość. W przypadku państw Osi dochodzi do zmian w rządzie i dezercji żołnierzy na wielką skalę.
- 6) Głównym zadaniem jest wygrać wojnę! Jeżeli Cichociemnym nie będą się udawać zadania lub nie uciekną na czas, Oś zajmie Wyspy Brytyjskie!

## Gry planszowe w gromadzie

Oczywiście jest to tylko przykład, który możecie ulepszyć i wykorzystać, do czego zachęcam. Jeżeli ktoś by się zastanawiał, czy gra się udała, to wiedźcie, że tak. Rozgrywka podobała się tak bardzo, że moje zuchy każdego kolejnego dnia na kolonii nie dawały mi spokoju, pytając cały czas, czy dzisiaj zagramy w grę.

Szczerze polecam Wam tworzyć gry planszowe dla swojej gromady. Dlaczego? Ponieważ nie dość, że zuchy mają dobrą zabawę, to macie też gotowe zajęcia na niepogodę na kolonię, zimowisko, a nawet na zwykłą zbiórkę. Pamiętam, jak sam byłem zuchem i jeden z druhow na każdej kolonii tworzył gry planszowe. Byłem tym zafascynowany i świetnie się bawiłem grając w nie. Kiedy przyszło mi dołączyć do kadry tej samej, mojej gromady, postanowiłem kontynuować ten zwyczaj. Czuję

radość i inspirację do tworzenia kolejnych gier, gdy widzę uradowane twarze moich zuchów.

### Mikołaj Siwczuk

Do ZHR trafił jako zuch w 2007 roku do 32 BGZ-ów „Rycerze z Zaczarowanego Lasu”, a w 2012 przeszedł do 60 MDH-y „Łowcy” im. Maksymiliana Marii Kolbe. Z drużyną był na 4 obozach (na dwóch jako zastępowy).

W październiku 2017 został przybocznym w 60 BGZ-ów „Rycerze z Zaczarowanego Lasu”. Z gromadą był na trzech koloniach, i na każdej z nich stworzył grę strategiczną dla swoich zuchów. W styczniu tego roku został wodzem owej gromady.

Najlepsze wspomnienie harcerskie to przejście 130 km w ciągu trzech dni i spędzenie nocy w lesie wraz z przyjacielem. Prywatnie studiuje dziennikarstwo, należy do grupy wokalnej, z którą śpiewa na koncertach i spektaklach. Jego ulubionym gatunkiem muzycznym jest poezja śpiewana.