



INSTRUKCJA

gra planszowa POCZĄTEK.PL

TRZY RAZY GRA

Gra Początek.pl składa się z dwóch plansz i daje możliwość rozegrania trzech wariantów gry.

W pierwszej rozgrywce gracze wędrują w głąb historii, od współczesności do 966 roku. Celem jest zebranie jak największej liczby kart ze skarbami. Każdy skarb związany jest z postacią ważną dla historii Polski (np. szabla Józefa Piłsudskiego, pióro Henryka Sienkiewicza czy kielich św. Stanisława).

W drugiej grze (na planszy nr 2) jak najszybciej trzeba wrócić do współczesności. Tym razem w wędrowce towarzyszą graczom wydarzenia z historii Polski, które ułatwiają bądź utrudniają podróż. Zadania wypisane są na kartach, które gracz napotyka podczas gry.

Trzeci wariant to połączenie dwóch gier. Wynik pierwszej rozgrywki decyduje o pozycji startowej w drugiej. Im więcej zebranych skarbów, tym bliżej do mety.

Redakcja



ŚW. JAN PAWEŁ II

(1920–2005)

Papież Polak. Jedna z największych postaci XX wieku i całej historii Polski. Młodość spędził w rodzinnych Wadowicach. W czasie wojny pracował jako robotnik, potem wstąpił do tajnego seminarium duchownego w Krakowie. Został najmłodszym biskupem świata. Miał wtedy 38 lat. W 1978 r. wybrano go na papieża. Był nim 27 lat, do 2005 roku. Jego pontyfikat był trzecim co do długości, po świętym Piotrze i Piusie XI. Jan Paweł II zmienił Kościół i cały świat. Nie byłoby także wolnej Polski bez pontyfikatu papieża Polaka. Po 9 latach od śmierci został ogłoszony świętym.



KARD. STEFAN WYSZYŃSKI

(1901–1981)

Polska żegna bohatera nie w generalskim mundurze, lecz w kapłańskiej sutannie. (...) Jego jedyną bronią był krzyż, jedyną siłą wiara, jedynym wojskiem bezbronny, wierny polski lud – tak o kard. Wyszyńskim mówił Jan Nowak-Jeziorański. Nazywano go Prymasem Tysiąclecia, bo niezłomie bronił religii i przesładowanych za wiarę. Komuniści próbowali go złamać i uwięzili na kilka lat. Wtedy powstały jego „Zapiski więzienne”, które gracz spotyka na planszy. Kardynał nie doczekał upadku komunizmu, ale jest jedną z tych osób, którym dziś zawdzięczamy wolną ojczyznę.



ROTMISTRZ WITOLD PILECKI

(1901–1948)

Nazywani ochotnikiem do Auschwitz. Specjalnie w 1940 roku pozwolili się złapać Niemcom i wywieźć do obozu koncentracyjnego, by zdobyć jak najwięcej informacji o ludobójstwie w Auschwitz. Na terenie obozu przez trzy lata organizował tajną siatkę konspiracyjną. Kiedy Niemcy zaczęli ją rozpracowywać, Pilecki zdecydował się na ucieczkę. Po wojnie poprzez strzał w tył głowy zabiły go polskie władze komunistyczne na polecenie drugiego okupanta – Sowietów. Pamięć o nim przywrócono dopiero w wolnej Polsce po 1989 roku. W 2006 otrzymał pośmiertnie Order Orła Białego.



IRENA SENDLEROWA

(1910–2008)

Podczas II wojny światowej uratowała ponad dwa tysiące żydowskich dzieci. Dostając się do obozu, wiedziała, że za pomoc Żydom grozi śmierć. „Tego, że trzeba pomagać potrzebującym, nauczyłam się w domu rodzinnym. Dlatego nie jestem żadną bohaterką” – powtarzała po latach Sendlerowa. Tymczasem z żydowskiego getta przemyciała dzieci i umieszczała je w przybranych rodzinach, domach dziecka i u sióstr katolickich w Warszawie. Przez wiele lat mało kto o niej wiedział. Pierwszą nagrodę otrzymała dopiero w 2003 r. Zmarła pięć lat później.



MARIAN REJEWSKI, HENRYK ZYGAŁSKI, JERZY RÓŻYCKI

(1905–1980), (1908–1978), (1909–1942)

Czytanie tajnych dokumentów wroga może znaczyć więcej niż setki żołnierzy. Treść takich dokumentów doskonale niemiecka maszyna szyfrująca Enigma zamieniała w niezrozumiały ciąg liter. Rejewski, Zygalski i Różycki – trzech genialnych polskich matematyków, kryptologów – nie dość, że złamali szyfr, to jeszcze zbudowali kopie Enigmy. Francuzi i Anglicy, którzy za darmo dostali te skarby od Polaków, przez wiele lat utrzymywali, że kod złamali sami i dzięki temu wygrali wojnę. Prawda jest jednak inna.



JÓZEF PIŁSUDSKI

(1867–1935)

Żołnierz, polityk, mąż stanu – tak pisał o nim encyklopedie. Piłsudski był przede wszystkim wielkim patriotą. Świetnie potrafił wykorzystać sytuację międzynarodową podczas I wojny światowej i po jej zakończeniu. To przyczyniło się do odzyskania przez Polskę niepodległości po 123 latach. Był pierwszym marszałkiem Polski, dwa razy premierem, ale szarego munduru legionisty nigdy nie zamienił na bogaty mundur marszałka. Przez swoich żołnierzy nazywany Komendantem lub Dziadkiem.



HENRYK SIENKIEWICZ

(1846–1916)

Jeden z najpopularniejszych pisarzy przełomu XIX i XX wieku. Dlatego złote pióro jest wyjątkowym skarbem przy wizerunku Sienkiewicza. Opisane przez niego dzieje Skrzetuskiego, Kmicica, dzielnego pana Wołodyjowskiego czy zabawnego Zagłoby rozpalają do dziś wyobraźnię czytelników. Wiele jego dzieł, pokazujących m.in. wielką historię („Quo vadis”, „Krzyżacy”, „Ogniem i mieczem”, „Pan Wołodyjowski”, „Potop” czy „W pustyni i w puszczy”), zostało sfilmowanych. Za swoją twórczość Sienkiewicz otrzymał Nagrodę Nobla.



IGNACY ŁUKASIEWICZ

(1822–1882)

Wiek XIX to setki wynalazków. Polski nie ma na mapach świata. Podzielona, należy do trzech zaborców, ale Polacy są i tworzą. Wśród nich Łukasiewicz, człowiek pochodzący z Podkarpacia, który zapoczątkował przemysł naftowy. Tworzył w czasie, gdy jego rodzinne strony zajmowali Austriacy. Wynalazek Łukasiewicza to nie tylko lampa naftowa, ale również opracowanie metod, sposobów otrzymywania nafty, asfaltu czy smarów z ropy naftowej. Założona przez niego kopalnia ropy naftowej w Bóbrce koło Krosna była pierwszą na świecie. Do dziś wydobywa się tam czarne złoto.



FRYDERYK CHOPIN

(1780–1849)

Najwybitniejszy polski pianista i kompozytor. Muzyka Fryderyka Chopina zachwyca do dziś. Jego utwory są pełne tęsknoty i miłości do ukochanej ojczyzny. Niestety, zdrowie nie pozwoliło mu wrócić z emigracji do Polski walczącej w powstaniu listopadowym. Na karcie-skarbie znajduje się kilka nutek poloneza A-dur, który Polskie Radio nadawało codziennie podczas kampanii wrześniowej jako symbol narodowego protestu. Hitlerowcy zakazali jednak publicznego wykonywania utworów Chopina, a w parku Łazienkowski w Warszawie zniszczyli jego pomnik.



EMILIA PLATER

(1806–1831)

Harabianka urodzona w Wilnie. Bardzo dobrze wychowana i wykształcona. Pisała wiersze, śpiewała, pięknie rysowała. Jeździła też konno, polowała, dużo wędrowała. Dlatego na obrazku-skarbie jest podkova, którą być może zgubił koń Emilii podczas galopu... Gdy wybuchło powstanie listopadowe, ruszyła do walki z Moskalami. Wychowana w patriotycznej rodzinie, nie wyobrażała sobie innego wyjścia. Z żołnierzami dzieliła trudy walki. W końcu została honorowym kapitanem i dowodziła kompanią w 25. pułku piechoty liniowej. Wycieńczona, zmarła, przebijając się do Warszawy.



KRÓL JAN III SOBIESKI

(1629–1696)

Był symbolem tego, co najlepsze w ginącej Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Przywiązanie do kraju, ofiarność i dążenie do wolności – to jego najważniejsze cechy. Odsiecz obleganego przez Turków Wiednia uratowała dzięki niemu nie tylko Austrię, ale i całą chrześcijańską Europę. Tętent koni i widok pędzącej ze wzgórz husarii to piękne zakończenie historii tej wyjątkowej polskiej formacji. Po Janie III Sobieskim zostały też wspaniałe listy, pisane do ukochanej żony Marysieńki. Król pieczętował je swoją pieczęcią, podobną do tej na obrazku z gry.



HETMAN STEFAN CZARNIECKI

(1599–1665)

Był hetmanem, czyli najwyższym dowódcą wojskowym, a oznaką władzy hetmańskiej była buława. Dlatego widnieje ona na skarbie przy jego wizerunku. O hetmanie Czarnieckim śpiewamy w naszym hymnie narodowym: „Jak Czarniecki do Poznania po szwedzkim zaborze, dla ojczyzny ratowania wrócim się przez morze”. I właśnie prowadzenie walk ze Szwedami w czasie tak zwanego potopu przyniosło Czarnieckiemu, człowiekowi brutalnemu i niewykształconemu, ale wybitnemu dowódcy jazdy, największą sławę.



MIKOŁAJ KOPERNIK

(1473–1543)

Jeden z najwybitniejszych astronomów w historii. Za pomocą przeróżnych przyrządów, jak choćby astrolabium widniejącego na karcie-skarbie, prowadził obserwację nieba. Swoim dziełem „O obrotach sfer niebieskich” wyrócił do góry nogami wiedzę na temat ruchu planet. Mówi się o nim, że „wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię”, bo do jego czasów twierdzono, że to Słońce krąży wokół naszej planety. Poza astronomią Kopernik zajmował się też ekonomią, był nawet lekarzem.



JAN DŁUGOSZ

(1415–1480)

Bez niego nie mielibyśmy pojęcia o początkach naszej ojczyzny. Był kronikarzem, historykiem i duchownym. Przez jakiś czas również nauczycielem i wychowawcą synów królewskich. Jego największą pasją była historia. „Roczniki, czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego” Jana Długosza to pierwsze dzieło o dziejach naszej ojczyzny. Poza tym kronikarz opisał 56 chorągwi krzyżackich, głównie zdobytych pod Grunwaldem, co jest również bardzo cenne. Napisał żywoty św. Stanisława, św. Kunegundy i sporządził pierwszy katalog biskupów polskich.



KRÓLOWA JADWIGA

(1374–1399)

Jedyna kobieta – król Polski. Słynęła z dobroci i troski o poddanych. Według legendy biednemu robotnikowi pracującemu przy budowie jednego z krakowskich kościołów, by mógł kupić lekarstwo dla chorej żony, oddała złotą klamrę ze swojego bucika, stąd taki obrazek na karcie-skarbie. Poprzez małżeństwo z Władysławem Jagiełłą zapoczątkowała sojusz z Litwą i przyszłą potęgę kraju. Pod koniec życia wszystkie swoje klejnoty przeznaczyła na ratowanie Akademii Krakowskiej (obecnie Uniwersytet Jagielloński). Jest patronką Polaków i apostołką Litwy.



ŚW. JACEK ODROWĄŻ

(1183–1257)

Na karcie z wizerunkiem tego świętego widnieje herb rodu Odrowążów, z którego pochodził. Jacek urodził się w Kamieniu Śląskim, a habit dominikański przyjął z rąk samego świętego Dominika. Nazywano go Apostołem Słowian albo Światłem ze Śląska. Wielki Europejczyk, który wędrując z Rzymu, głosił wspaniałe kazania i zakładał klasztory (m.in. klasztor dominikański, do dziś istniejący w Krakowie). Święty Jacek jest jedynym świętym pochodzącym z Polski, którego figura znajduje się na kolumnadzie Berniniego otaczającej plac św. Piotra w Rzymie.



KRÓL BOLESŁAW KRZYWOUSTY

(1086–1138)

Skutecznie bronił ziem polskich przed najazdami ze strony sąsiednich Niemiec. Dlatego skarbem gracza po spotkaniu z królem jest berło, jeden z atrybutów władzy królewskiej. Krzywousty na nowo scalił państwo polskie. Jego wielkim sukcesem było przyłączenie Pomorza Gdańskiego i Pomorza Zachodniego. Dla rozwoju handlu dostęp do morza był bardzo ważny. Minusem rządów króla była ustawa, która podzieliła kraj między jego synów, była początkiem rozbicia dzielnicowego.



BISKUP STANISŁAW

(1030–1079)

Biskup krakowski. Nazywa się go Stanisławem ze Szczepanowa, bo zgodnie z tradycją tam właśnie się urodził. Według kronikarza Wincentego Kadłubka biskup zginął podczas odprawiania Mszy św., dlatego na karcie z jego wizerunkiem pojawia się kielich mszalny. Biskup Stanisław w rzeczywistości został zabity na polecenie króla Bolesława Szczodrego zwanego Śmiałym. Nie wiadomo do końca, jaka była przyczyna konfliktu między nimi. Po śmierci biskupa króla wygnano z kraju, a po latach Stanisław został świętym. Jest patronem wawelskiej katedry i głównym patronem Polski.



KRÓL BOLESŁAW CHROBRY

(967–1025)

Pierwszy koronowany król Polski, stąd w grze przypisanym mu skarbem jest korona.

Dzięki zręcznej polityce i mistrzowskiemu zorganizowaniu zjazdu gnieźnieńskiego w 1000 roku wprowadził młode państwo w wielką politykę niemieckiego cesarza Ottona III. Polska otrzymała też niezależną od sąsiadów metropolię kościelną.

Bolesławowi udało się powiększyć teren państwa i obronić jego niezależność. W 1025 roku został koronowany. Dzięki temu Polska stała się ważnym europejskim królestwem.



ŚW. WOJCIECH

(OK. 956–997)

Był biskupem Pragi, dlatego skarbem w grze jest pastorał biskupa. Z powodu konfliktu z księciem czeskim biskup Wojciech musiał uciekać ze swojej diecezji. Dotarł do kraju Bolesława Chrobrego, skąd wyruszył na misję do pogańskich Prusów. Prawdopodobnie 23 kwietnia 997 roku w Świętym Gaju na Pomorzu został przez nich zamordowany. Król Bolesław wykupił ciało biskupa i pochował je w Gnieźnie. Wojciech jest pierwszym polskim męczennikiem i jednym z trzech głównych patronów Polski.

GRA POCZĄTEK.PL

INSTRUKCJA

I gra

(od 2016 do 966)

1. Na planszy na polach z wizerunkami postaci historycznych gracze rozkładają 20 kart w taki sposób, by skarb charakterystyczny dla danej postaci był widoczny (karta-skarb i postać mają ten sam numer).

- Na przykład: marszałek Piłsudski – szablą; św. Stanisław – kielich.

- Dodatkowo na środku planszy, w skarbcu, gdzie widnieje rok 966, należy umieścić 5 kart specjalnych (w kolejności od 21 do 25).

2. Gra rozpoczyna się od rzutu kostką. Zaczyna gracz, który pierwszy wyrzuci czwórkę (miesiąc chrztu Polski).

3. Jeśli gracz zatrzymuje się na obrazku, zabiera kartę-skarb. Jeśli zatrzymuje się na polu z zadaniem – wykonuje je i rusza dalej.

5. Gra trwa tak długo, aż wszyscy dotrą do skarbcza. Dopiero wtedy gracze dzielą się skarbami.

6. Podział skarbowo zależy od liczby graczy.

- Na przykład: jeśli gra czterech graczy, to pierwszy, który dotarł do mety, zabiera cztery skarby, drugi trzy, trzeci dwa, a czwarty jeden skarb. Jeśli gra trzech graczy, to pierwszy zabiera trzy karty-skarby, drugi dwie, a trzeci jedną.

- Jeśli w skarbcu jest mniej kart niż graczy, pierwszy zabiera wszystkie karty.

- Jeśli skarbiec jest pusty, gracze liczą tylko skarby zdobyte podczas rozgrywki.

- W sytuacji, kiedy kart w skarbcu jest sześć, a graczy pięciu, to pierwszy, który dotarł do mety, zabiera pięć kart-skarbowo, drugi jedną, a pozostali gracze nie dostają skarbowo – mają tylko te, które zebrali podczas gry.

7. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej kart-skarbowo. Jeśli gracze zdobyli tę samą liczbę skarbowo, sumują numerki na kartach. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

II gra

(od 966 do 2016)

1. Obok planszy należy rozłożyć kolejno 20 kart w taki sposób, by widoczny był tekst zadań. Osobno kładziemy 5 kart specjalnych.

2. Grę również rozpoczyna gracz, który pierwszy kostką wyrzuci czwórkę (miesiąc chrztu Polski).

3. Gracz, który zatrzymuje się na czerwonym polu oznaczonym numerem, odszukuje odpowiednią kartę (z takim samym numerem) i wykonuje zapisane na niej polecenie.

4. Jeśli gracz zatrzymuje się na polu oznaczonym symbolem z karty specjalnej (orzeł Polski, barwy narodowe itp.), zabiera odpowiednią do symbolu kartę specjalną, którą może wykorzystać zamiast rzutu kostką w dowolnym momencie gry.

- Po użyciu karty odkłada ją na miejsce.

5. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety.

III gra

Tam i z powrotem, czyli 2016 – 966 – 2016

- W tej wersji gracze rozgrywają obie gry, jedna po drugiej. Wtedy pierwsza gra przebiega dokładnie tak jak w instrukcji powyżej. Natomiast w drugiej grze zmienia się sposób rozpoczęcia. Start zależy od liczby zebranych skarbowo w pierwszej rozgrywce. Jeśli na przykład w pierwszej grze gracz zebrał 5 skarbowo, grę zaczyna z piątego pola itd.

Powodzenia!



Chrzest 966.pl



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY