

BIJ na alarm

Gra zręcznościowa
inspirowana
wojną polsko-bolszewicką



Muzeum Żołnierzy Wyklętych
w Ostrołęce

Jest lato 1920 r. Oddziały Armii Czerwonej prą na zachód. Mimo zagrożenia społeczeństwo w dużej mierze pozostaje spokojne – rolnicy uprawiają ziemię, sklepikarze doglądają swoich interesów... A Wojsko Polskie czeka na ostateczną konfrontację. Na murach i słupach rozwieszane są komunikaty mobilizujące zdolnych do noszenia broni. Wśród nich można zobaczyć plakat „Bij bolszewika” z lwowskiej pracowni reklamy Adolfa Hegedüsa. Przedstawia on kawalerzystów ścigających pierzchających wpopłochu agresorów.

Do komisji poborowych zgłasza się przeszło 100 tys. ochotników. Raczej nie motywuje ich wojskowa propaganda, lecz poczucie obowiązku.

Na przełomie lipca i sierpnia nad Narwią zbierają się żołnierze 1. batalionu Pułku Morskiego oraz 108. Pułku Ułanów. Mają oni za zadanie opóźnić działania Armii Czerwonej. Wiedzą, że nie będą walczyć o zwycięstwo, ale o czas. Wśród przetransportowanych do Ostrołęki marynarzy znajduje się ks. Władysław Miegoń – kapelan, który w swoich wspomnieniach odnotuje:

Po przybyciu pociągiem [...] otrzymaliśmy alarmującą wiadomość, że bolszewicy są tuż. [...] Po chwili podchodzi do naszej grupy dowódca [...] i proponuje:

- „Kto idzie na ochotnika na wywiad?”. Zgłasza się jeden podoficer i żołnierz.
- „Mało” – W młodym żołnierzu jeszcze wiele lęku... Wobec tego trzeba dać przykład.
- „Ja idę!”. Popędził porucznik jeszcze ośmiu, mówiąc:
- „To ksiądz idzie, a wy się boicie?”.

Ruszyliśmy. Ja na przedzie z karabinem w ręku.

(Cyt. za: C. Parzych, Walki o Ostrołkę w 1920 r. we wspomnieniach błogosławionego księdza kapelana Władysława Miegonia, „Zeszyty Naukowe Ostrołęckiego Towarzystwa Naukowego” nr 14, 2000, s. 350).

Przytoczona historia jest jedną z wielu jej podobnych. Stanowi ona opowieść o żołnierzach zwiadu, czyli osobach, które uczestniczą w potyczkach, zbierają informacje, a kiedy trzeba – biją na alarm!

B I J

na alarm

Zadaniem graczy jest wcielenie się w grupę żołnierzy zwiadu. W misji liczy się czujność oraz adekwatne reakcje. Spóźniona decyzja może okazać się fatalna w skutkach, podobnie zbyt wczesna. Zachowanie uwagi jest kluczowe – w pobliżu czai się nieprzyjaciół.

Zasady:

1. Celem rozgrywki jest jak najszybsze skompletowanie punktów. Uzyskuje się je (lub traci) po uderzeniu dłonią kartę „bij na alarm” w odpowiedzi na wynik rzutu kośćmi.
2. Grę przewidziano dla trzech do sześciu osób w wieku powyżej 6 lat.
3. Każdy z uczestników otrzymuje kartę gracza oraz pionek, który będzie służył do monitorowania stanu punktów.
4. Gra wymaga użycia pięciu sześciennych kostek.
5. Przed przystąpieniem do zabawy:
 - a. Każdy z graczy ustawia pionek na pozycję „zero” na karcie gracza.
 - b. Po środku stołu położona zostaje karta „bij na alarm”, tak aby wszyscy uczestnicy mieli do niej swobodny dostęp.
 - c. Każda osoba kładzie przedramiona na blacie. Będzie to pozycja wyjściowa dla późniejszych kolejek z wyjątkiem komplikacji przewidzianych do zdobycia trzech ostatnich punktów.
6. Każda kolejka obejmuje:
 - a. Rzut wszystkimi kośćmi przez gracza, który aktualnie nimi dysponuje. Na początku rozgrywki pierwszą osobą wykonującą ruch jest najstarszy uczestnik.
 - b. Uderzenie dłońmi o kartę „bij na alarm” przez wszystkich uczestników następuje w odpowiedzi na wynik rzutu kośćmi.
 - c. Uaktualnienie stanu punktów na karcie gracza.
 - d. Przekazanie kości następnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
7. Zasady zdobywania punktów:
 - a. Gracz uderza w kartę „bij na alarm” wyłącznie w przypadku, w którym trzy z pięciu kości mają taką samą ilość oczek. Inne układy wymagają braku reakcji (z wyjątkiem wyrzucenia pięciu kości o wartości „6” – wtedy wszyscy uczestnicy uderzają w kartę oburącz).
 - b. Gracz, który uderzy w kartę „bij na alarm” jako pierwszy, otrzymuje punkt. Osoba, która położy swoją rękę jako ostatnia, traci punkt. Pozostali uczestnicy nie uzyskują, ani nie tracą punktu.
 - c. Jeżeli gracz uderzy w kartę „bij na alarm” w przypadku, gdy wynik rzutu nie obejmuje trzech kości z taką samą ilością oczek, traci punkt.
 - d. Gracz aktualnie dysponujący kośćmi nie może utracić punktu w kolejce, w której dokonuje rzutu.
8. Uzyskanie trzech ostatnich punktów zwycięstwa wiąże się z komplikacjami w sposobie ustawienia ciała:
 - a. Po zdobyciu pola oznaczonego jedną gwiazdką uczestnik kładzie rękę na kolanie i z tej pozycji uczestniczy w grze.
 - b. Po zdobyciu pola oznaczonego dwoma gwiazdkami uczestnik kładzie rękę za siebie (na plecach) i z tej pozycji uczestniczy w walce o punkty.
 - c. Po zdobyciu pola oznaczonego trzema gwiazdkami uczestnik dalej trzyma rękę za plecami, przy czym osoby praworęczne zaczynają używać lewej ręki, a leworęczne prawej.
9. Gra kończy się w momencie, w którym pierwszy gracz otrzyma komplet punktów.
10. W grze liczy się spostrzegawczość oraz refleks, nie można jednak zapominać o ostrożności, a także bezpieczeństwie własnym i pozostałych uczestników.

Powodzenia!

Karta „bij na alarm”

Zaznaczony element należy wyciąć.

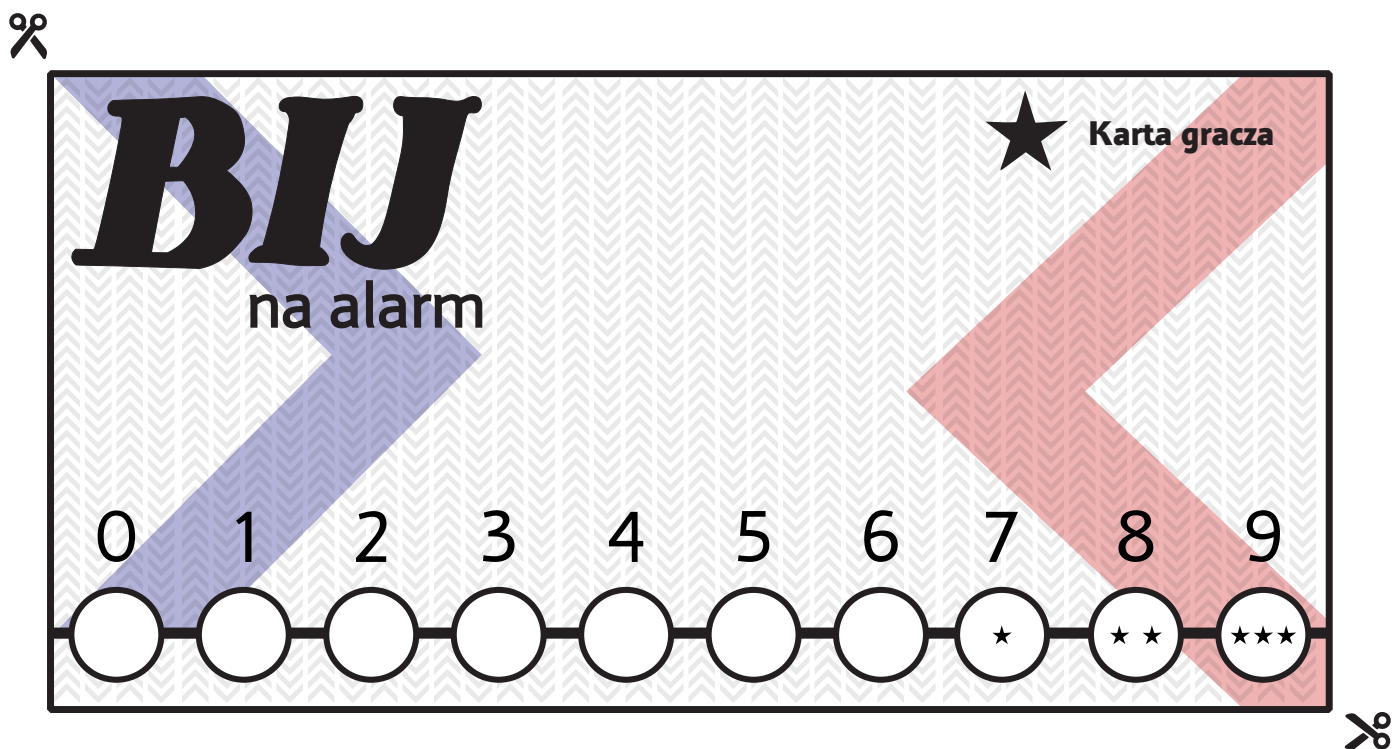
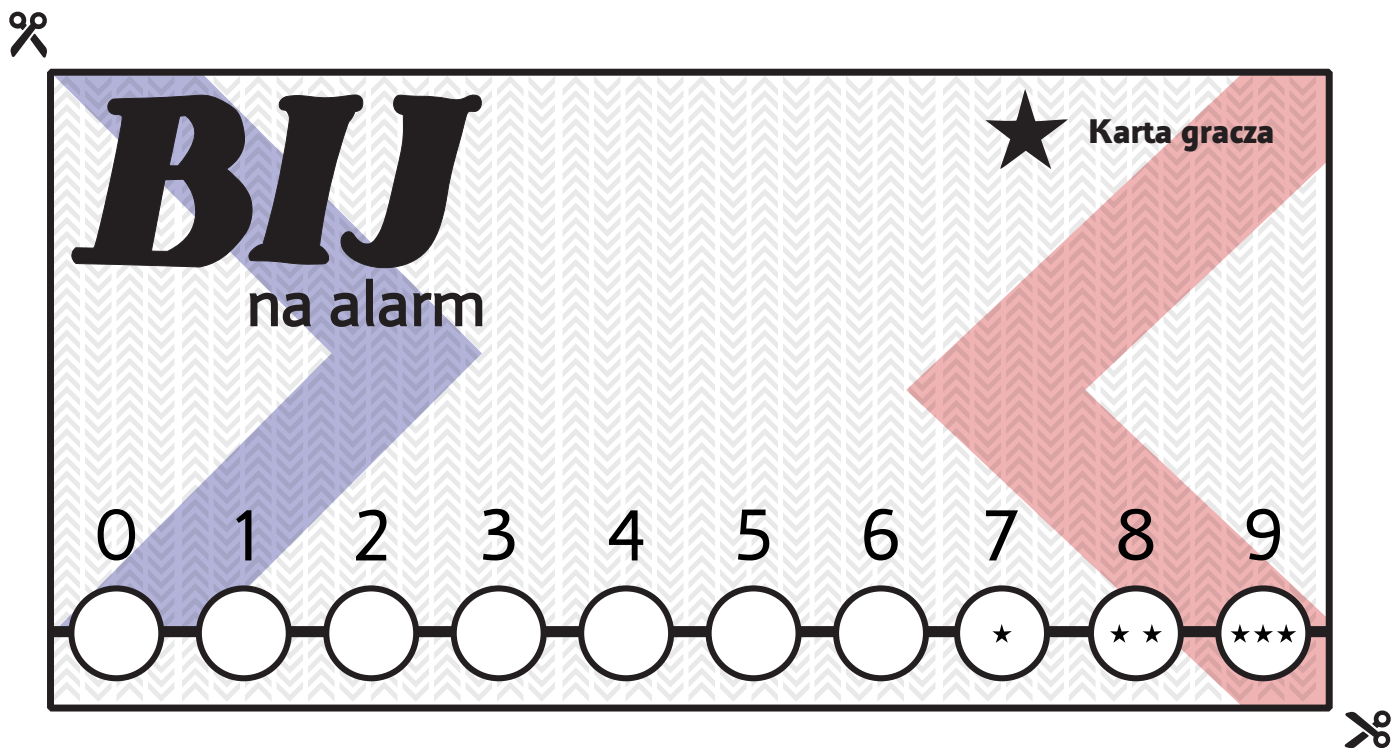
Kartę kładzie się na stole, tak aby każdy uczestnik miał do niej swobodny dostęp.



Karta gracza

Zaznaczone elementy należy wyciąć.

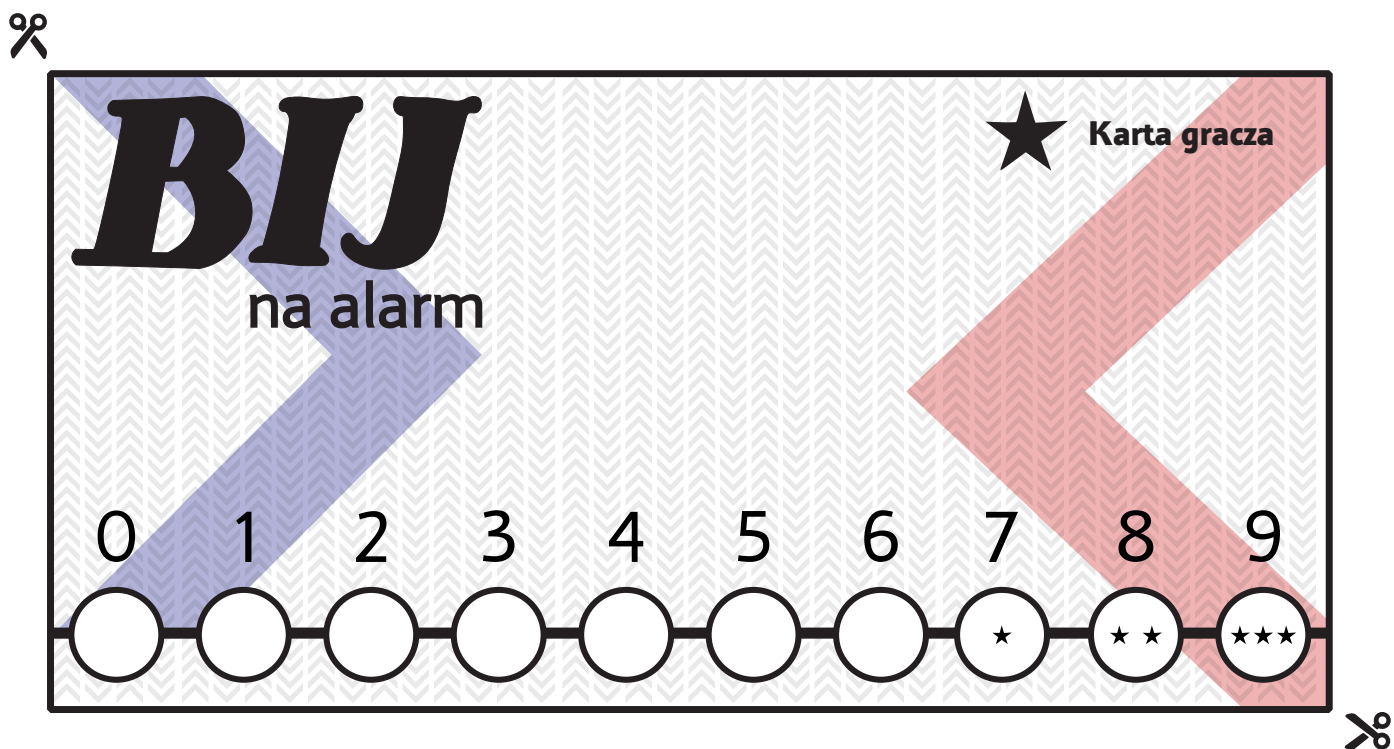
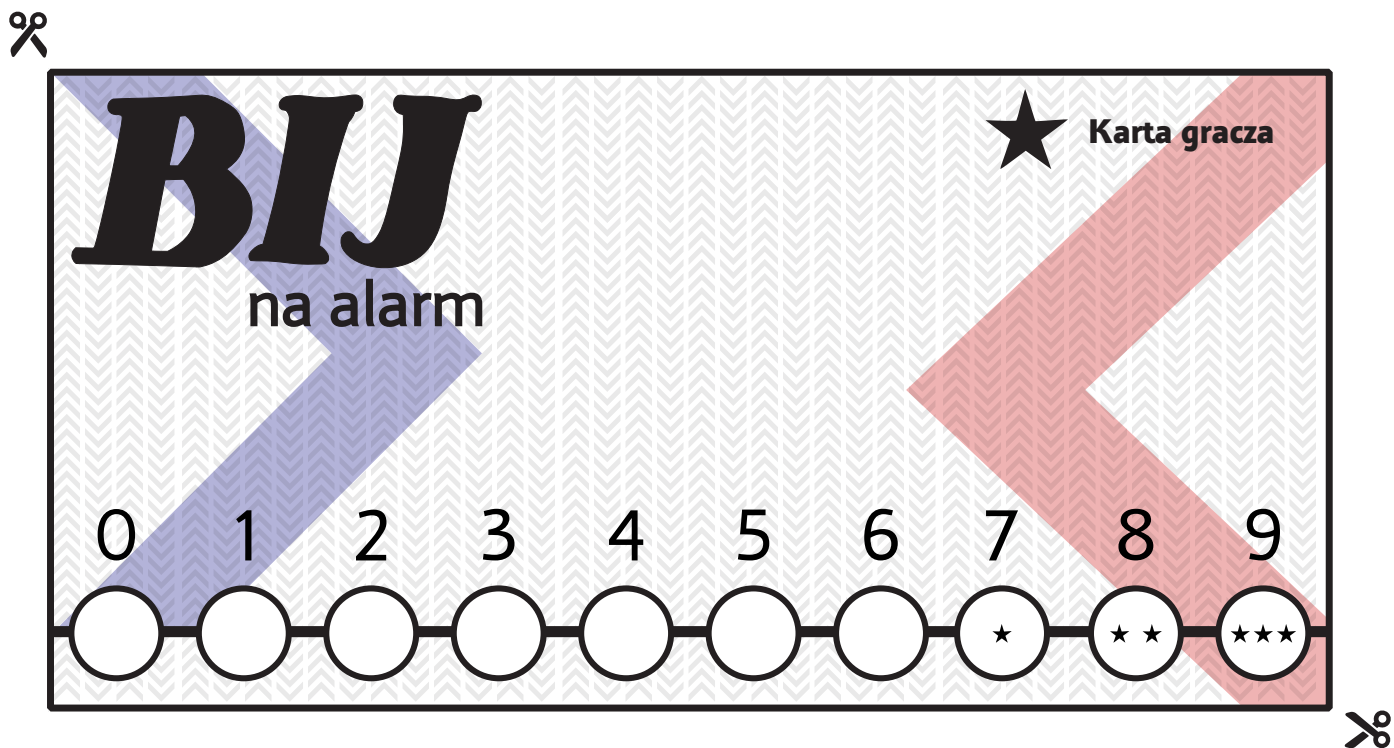
Karta służy do monitorowania stanu punktów każdego z uczestników.



Karta gracza

Zaznaczone elementy należy wyciąć.

Karta służy do monitorowania stanu punktów każdego z uczestników.



Karta gracza

Zaznaczone elementy należy wyciąć.

Karta służy do monitorowania stanu punktów każdego z uczestników.

