

Niepodległa - planszowa gra 100-lecia

Jesienią 2018 r. Instytut Pamięci Narodowej uczci 100-lecie odrodzenia Polski niezwykłą grą planszową. Jej przedmiotem jest odtworzenie walki o odzyskanie przez Polskę niepodległości. Gracze wspólnie dążą do zwycięstwa, a w razie porażki razem przeżywają jej gorycz.



Akcja gry rozpoczyna się w roku 1914 i trwa do 1920. Plansza przedstawia obszar przyszłej Polski. Gracze podejmują działania właściwe bohaterom czasów walk o niepodległość: starają się szerzyć idee niepodległościowe, zabiegać o narodową zgodę oraz umacniać pozycję Polski na świecie. Jeżeli spełnią określone warunki, Polska odzyska niepodległość w wielkim finale roku 1918. Epilogiem gry są jednak wojna polsko-bolszewicka oraz konferencja w Paryżu. Mimo odzyskania suwerenności Polska może przestać istnieć. „Żeby zwiększyć atrakcyjność gry, dopuszczamy różne warianty historii. To uświadamia uczestnikom zabawy, że odzyskanie i utrzymanie niepodległości wcale nie były proste i oczywiste. Gdyby nie zbiorowy wysiłek Polaków, historia mogłaby potoczyć się zupełnie inaczej” – mówi Adam Hlebowicz, dyrektor Biura Edukacji Narodowej IPN, odpowiedzialnego za przygotowanie gry.

To najokazalsza z dotychczasowych gier IPN, prawdziwa planszówkowa megaprodukcja na cześć 100-lecia. Gra będzie zawierać 19 unikatowych kości do gry, dziesiątki żetonów i drewnianych znaczników oraz ponad sto

pięknie ilustrowanych kart. To liczba elementów niespotykana w grach IPN. Na szczególną uwagę zasługuje pięć specjalnych kostek postaci. Emocje podczas rzutu kością Piłsudskiego czy Dmowskiego są gwarantowane. *Niepodległa* jest wyjątkowa również dlatego, że to pierwsza kooperacyjna gra Instytutu. Gracze nie rywalizują ze sobą, ale wspólnie walczą przeciwko systemowi gry. Taki zabieg ma dobitnie pokazać, że tylko dzięki wspólnemu wysiłkowi wszystkich, czasem nawet niechętnych sobie działaczy niepodległościowych Polska odzyskała niepodległość.

Podobnie jak pozostałe gry przygotowane przez IPN, także i *Niepodległa* została pomyślana jako narzędzie edukacyjne. W grze pojawia się ponad 80 wydarzeń i postaci. Dzięki temu bogactwu gracze podczas zabawy będą poznawali historię odzyskania niepodległości. Zaznaczymy, że do rozgrywki nie jest wymagana żadna wiedza. Uczestnicy wszystkiego dowiedzą się przy stole.

Gra ma dwa warianty. Pełny - do rozegrania w około 60-90 minut oraz wariant prostszy, „szkolny”, przeznaczony do edukacji, którego rozegranie powinno zająć nie więcej niż 20-30 minut. „To będą w zasadzie dwie różne gry, w które będzie można zagrać z użyciem tych samych elementów. Mamy nadzieję, że *Niepodległa* spodoba się zarówno uczniom, rodzinom, jak i nieco bardziej zaawansowanym graczom, których zaciekawią użyte w grze mechanizmy” - mówi Karol Madaj, pomysłodawca gry i autor większości gier planszowych IPN.

„Tym razem zaprojektowanie gry dla IPN powierzyliśmy Janowi Madejskiemu, doświadczonemu projektantowi gier, który świetnie radzi sobie z trudnymi tematami. Oprawą graficzną zajął się Roman Kucharski wraz ze studium Art Sun. Konsultantem historycznym oraz autorem opracowania dołączonego do gry jest dr Wojciech Markert z Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku. Wydaniem gry zajmują się pracownicy Biura Edukacji Narodowej, czyli Karol Madaj i ja. Mamy silny zespół współpracowników. Przed nami jeszcze dużo pracy, ale widać już pierwsze efekty. Mamy nadzieję, że finał będzie olśniewający” - dodaje na zakończenie Łukasz Pogoda.

Gra *Niepodległa* będzie dostępna jesienią w punktach sprzedaży IPN i dobrych sklepach z grami planszowymi.

[Drukuj](#)

[Generuj PDF](#)

[Powiadom](#)

[Powrót](#)