

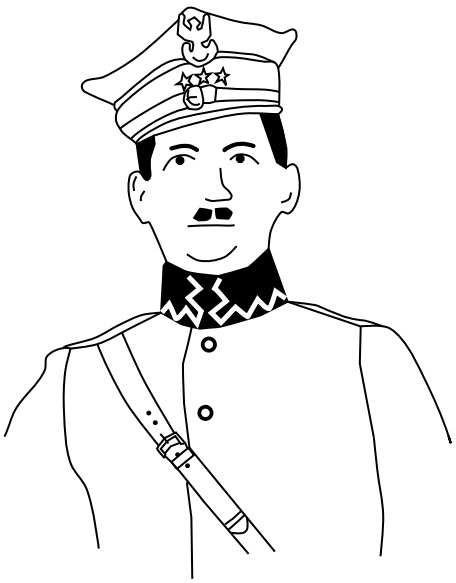
Muzeum Żołnierzy Wyklętych
w Ostrołęce

Wprowadzenie

Inspiracją do stworzenia gry „Kwarantanna 1920" była historia kpt. Władysława Gablera, który w sierpniu 1920 r. objął stanowisko naczelnego lekarza i komendanta szpitala Obozu Jeńców nr 1 w Strzałkowie (funkcję tę pełnił z przerwą do wiosny następnego roku). Obiekt ten wybudowali Niemcy w 1915 r. W 1919 r. odrodzone państwo polskie wykorzystało go ponownie w związku z wybuchem wojny z Rosją Sowiecką. Trafiali do niego wzięci do niewoli żołnierze Armii Czerwonej. Stan ich zdrowia przedstawiał się źle. Z kolei wyniszczona I wojną światową Polska nie potrafiła zapewnić internowanym należytej opieki. Nie posiadając odpowiednich zasobów kpt. Gabler rozpoczął nierówną walkę z rozprzestrzeniającą się epidemią tyfusu oraz innych chorób: grypy, dyzenterii, cholery. Konsekwentna selekcja zakażonych (nałożenie się dwóch infekcji oznaczało pewną śmierć) oraz poprawa warunków bytowych przyniosły efekty.

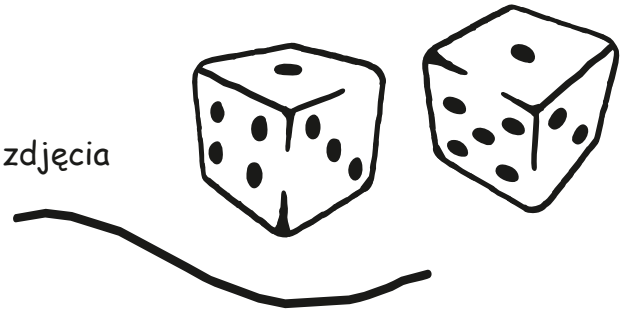
Szalejąca zaraza została opanowana. Wielu więźniów nie doczekało jej końca, nie ulega jednak wątpliwości, że bez zdecydowanych działań los zamkniętej społeczności byłby przesądzony. Istotne jest też to, że epidemia nie wyszła poza obręb obozu i nie dotknęła ludności cywilnej. W 1925 r. kpt. Gabler został za swoją pracę odznaczony Złotym Krzyżem Zasługi. Obecnie, nawet najbardziej krytyczni wobec funkcjonowania obozu w Strzałkowie, nie podważają jego zasług.

Przytoczona historia jest jednym z epizodów związanych z wojną polsko-sowiecką. Przypadająca w 2020 r. 100. rocznica rozegrania bitwy warszawskiej to dobry moment na przypomnienie mniej znanych oblicz konfliktu.



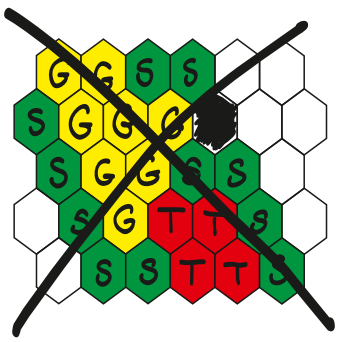
Rysunek kpt. Gablera powstał wg skanu zdjęcia ze zb. Muzeum Regionalnego w Słupcy.

Władysław Gabler (1890-1973), lekarz, ppłk WP, uczestnik I wojny światowej, powstania wielkopolskiego, kampanii wrześniowej, prywatnie i zawodowo związany z Poznaniem.

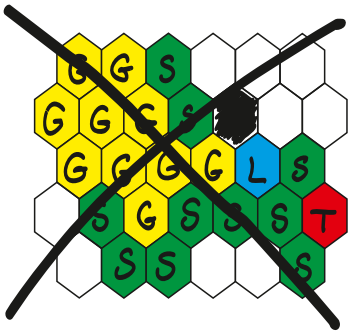


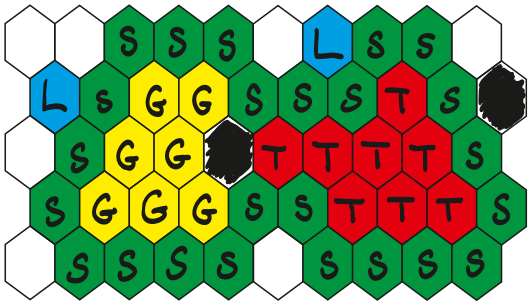
Zasady gry

1. Celem gry jest otoczenie wszystkich ognisk epidemii.
2. Rozgrywka kończy się w momencie, w którym dwie choroby zakaźne zetkną się ze sobą lub którakolwiek z nich zacznie bezpośrednio sąsiadować ze stanowiskiem lekarza.
3. Gra przeznaczona jest dla dwóch do czterech osób.



Koniec gry





Wygrywasz

4. Przygotowanie rozgrywki:
   a. Na planszy uczestnicy umieszczają losowo dwa ogniska tyfusu oraz dwa innej choroby (grypy, dyzenterii lub cholery). Każde centrum obejmuje jeden sześciokąt. Zaawansowani gracze mogą zwiększyć ilość punktów zakażeń.
   b. Poszczególne choroby oznacza się pierwszą literą jej nazwy („T", „G", „D", „C").



tyfus



grypa



dyzenteria



cholera

   c. Aby kształtować poziom trudności gry, uczestnicy mogą zaznaczyć na niej pojedyncze puste sektory (wystarczy je zamalować). Na początek proponujemy wyłączyć cztery sześciokąty.



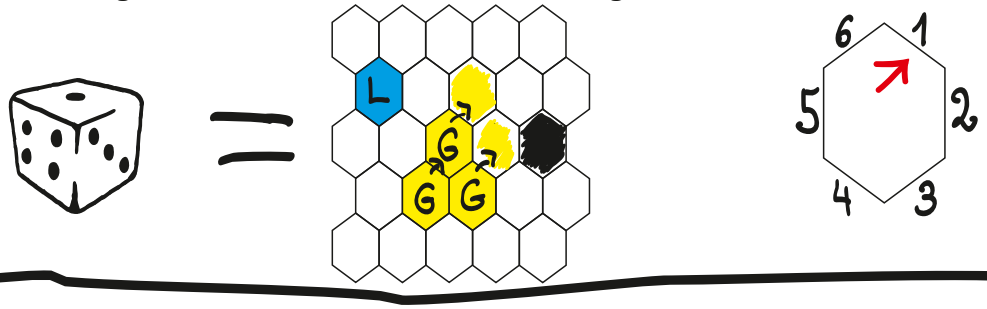
pusty sektor

d. Na planszy należy umieścić cztery punkty lekarzy oznaczone jako „L". Muszą one być oddalone od granic planszy o co najmniej trzy sześciokąty. Zaawansowani gracze mogą zwiększyć ilość pól opieki medycznej.



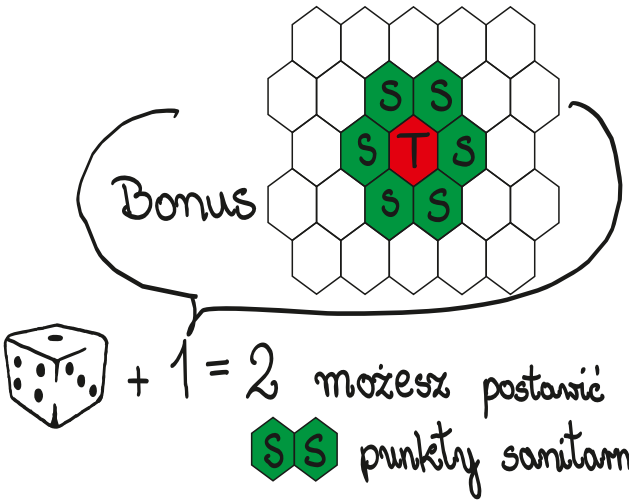
e. Rozgrywkę rozpoczyna najstarszy uczestnik od wykonania ruchów epidemii (p. 5), po czym przekazuje planszę następnemu (wg ruchu wskazówek zegara) graczowi, który rozmieszcza punkty sanitarne.

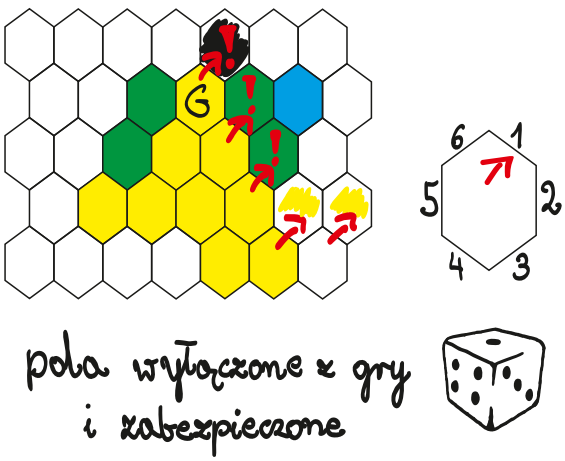
5. Zarazy rozprzestrzeniają się w kierunku przypisanym do wskazań kostki:
1 – ruch w kierunku, prawego, górnego rogu, 2 – ruch w prawo, 3 – ruch w kierunku prawego; itd. – zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.



6. Ruchy epidemii obejmują wszystkie sąsiadujące pola o ile:
   a. Nie są one wyłączone z gry (p. 4c).
   b. Nie zostały zabezpieczone przez uczestników punktami sanitarnymi (p. 8).
   c. Nie możliwy jest ruch poza obręb planszy.

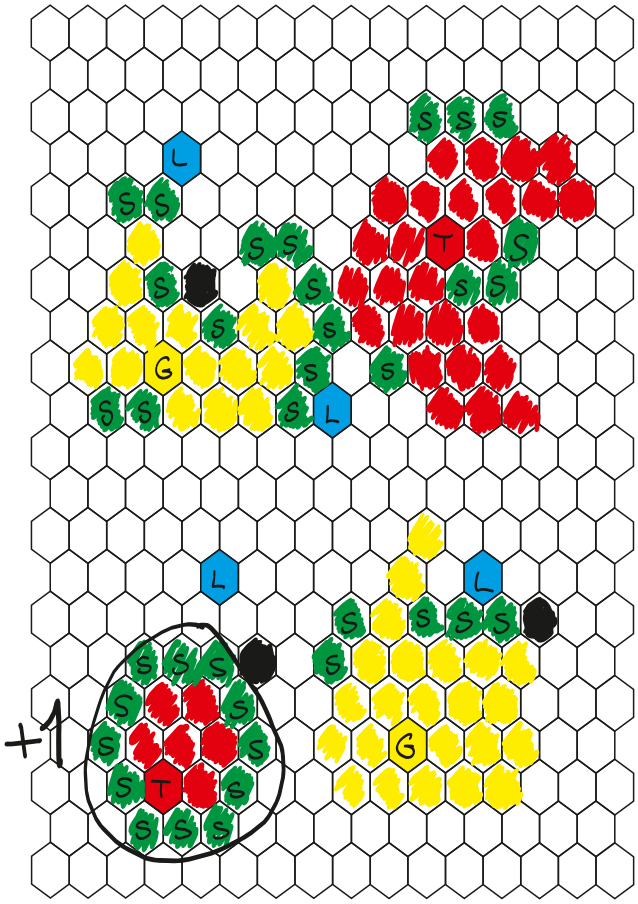
7. Każda tura obejmuje dwa niezależne ruchy epidemii – dla tyfusu i drugiej choroby.
8. W celu ograniczenia rozprzestrzeniania się choroby uczestnik rozmieszcza wokół pól epidemii punkty sanitarne w ilości zgodnej z wynikiem rzutu kostki. Punkty te oznacza się literą „S".
9. W przypadku okrążenia ogniska zarazy kordonem sanitarnym, gracz otrzymuje na stałe modyfikator +1 do rzutów kostką. Kolejne premie można wykorzystać już tylko w najbliższej turze.



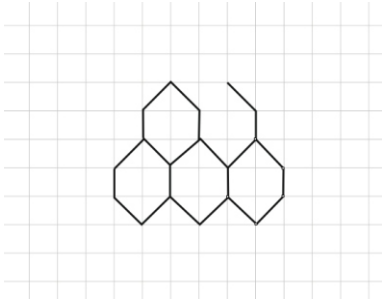


10. Po rozmieszczeniu punktów sanitarnych gracz wykonuje ruchy epidemii dla następnego uczestnika rozgrywki.
11. Zalecamy, aby w rozgrywce używać różnokolorowych długopisów, kredek, flamastrów. W przypadku braku kostki do gry można wykorzystać dostępne symulacje rzutu kostką (on-line, aplikacje na telefon).
12. W przypadku braku możliwości wydruku planszy, można rozrysować ją własnoręcznie. Wzór jak to zrobić, prezentujemy poniżej.

Widok przykładowej rozgrywki



Jak rozrysować planszę:



Uwagi i sugestie względem gry prosimy kierować na adres: edukacja@muzeumzolnierzywykletych.pl.