



“ROBOTNICZA WOLA “- *Zasady gry*

1. Fabuła

Wola, dzielnica, która ma długą historię związaną z przemysłem, sięgającą drugiej połowy XIX wieku. Rozwój przemysłu na tych terenach zapoczątkowało powstanie pierwszej linii kolejowej w Polsce, czyli Kolei Warszawsko-Wiedeńskiej, która łączyła Warszawę z granicą zaboru austriackiego. Wtedy na terenie dzisiejszej Woli wybudowano pierwsze zakłady produkcyjne – tj. browary, garbarnie, przędzalnie, gazownie itd. Okres II Wojny Światowej był trudny dla wolskich zakładów. Wiele z nich uległo zniszczeniu lub znacznej degradacji. Po 1945 roku postanowiono nie zmieniać funkcji dominującej sprzed wojny i stworzyć na terenie Woli, tzw. Zachodnią Dzielnicę Przemysłową.

Warszawa to miasto, które uległo wielu przemianom na przestrzeni ostatnich dekad. Obecnie zaliczane jest do pięknych i nowoczesnych stolic europejskich.

Kilkadziesiąt lat temu Warszawa wyglądała zupełnie inaczej.

Dzielnice Wola i Służewiec w latach 1950- 1989, stanowiły warszawskie zagłębienia przemysłu. Mieszkańcy tych dzielnic codziennie ciężko pracowali, aby zapewnić godne życie swojej rodzinie, walczyli o mieszkanie, wywoływali strajki, stali w długich kolejkach po żywność...

Czy dacie radę im dorównać? Czy zdobędziecie upragnione mieszkanie? Czy uda się wywołać strajk i nie zostać złapanym przez milicję?

Musimy się zjednoczyć i wspólnie stawić czoła komunistycznej władzy! A naszym celem jest dobrobyt!

Do dzieła!

2. Opis gry

- Aby patrol mógł wziąć udział w grze, powinien wypełnić formularz zgłoszeniowy: <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=Ho024XU55kyJPfw1H9RNzdf81DjicYlMmG5Ws93I3T1UQjIzQkMzTIVQRVY3U- jNaUVU4OTA3VFhHVS4u> oraz każdy z członków patrolu musi być przebrany zgodnie z modą PRL.
- Przed grą każdy patrol musi zapoznać się z misją i celem gry. Każdy patrol otrzyma pakiet startowy zawierający fabułę gry oraz umiejscowienie punktu startowego.

Patrole na czas gry wchodzić rolę w rodziny pracowniczej, żyjącej w czasach PRL.

Ich zadaniem jest wyposażyć swoje nowe mieszkanie, przyznane na podstawie gospodarki mieszkaniowej przez władze, w meble.

Rodziny będą uczestniczyć w zadaniach żywych odnoszących się do czasów PRL oraz Robotniczej Woli, na których za swój trud Państwo będzie przyznawało im wyposażenie domu.

W grze jest również pula 6 punktów martwych. Punkty będą opowiadały historię fabryk Robotniczej Woli oraz część z nich będzie zawierała zaszyfowaną wiadomość dotyczącą miejsca strajku.

Podczas gry patrole odwiedzą stołówkę pracowniczą, na której odpoczną i nabiorą sił oraz napotkają na swojej drodze Milicję, która będzie chciała dowiedzieć się jak najwięcej o plotkach dotyczących nadchodzącego strajku, o którym nikt nie może wiedzieć oprócz zainteresowanych.

3. Każdy patrol otrzyma:

- a) kartę patrolu - rozkład mieszkania.
- b) mapę
- c) materiały programowe

4. Inne

- Grę wygrywa zespół, który najlepiej urządzi swoje mieszkanie oraz będzie uczestniczył w współtworzeniu strajku. Każdemu przyznanemu meblowi odpowiada przypisana liczba punktów. Czym lepsze meble tym większa punktacja.

- W czasie gry nie wolno korzystać z samochodów, komunikacji miejskiej, z rowerów, rolek, hulajnóg i innych środków transportu. Dozwolona jest tylko forma piesza.

- Patrole powinny stworzyć taktykę zdobywania punktów. Patrole nie będą w stanie zrealizować wszystkich punktów, dlatego dobrze, aby wcześniej przeanalizowały strategię działania.

- W czasie gry będą dodatkowe punkty żywe tj. Milicja. Milicja może wylegitymować uczestników i zadawać niewygodne pytania by wyciągnąć od nich informacje o strajku.

- Zadaniem patrolu jest również wywołanie strajku, ale najpierw odnalezienie jego miejsca. Wskazówki o miejscu strajku będą zawarte w punktach martwych.

Za wywołanie strajku oraz za dotarcie na miejsce patrole będą oceniane następująco - Za najszybsze przyjscie 3 pierwsze patrole dostają punkty, czyli kolejno: 2 x 5 i 7, a kolejne za bezproblemowe odnalezienie miejsca 3 pkt, patrole, którym pomógł organizator w odnalezieniu miejsca nie dostaną punktów.

5. Mapa

Każdy patrol otrzyma mapę. Na mapie będzie zaznaczonych 12 punktów żywych oraz 6 punktów martwych z wskazówkami odnoszącymi się do miejsca strajku.

Mapa będzie podzielona na 4 części każda część będzie zmieniona. Mapę będzie trzeba poukładać, rozszyfrować, złączyć.

6. Punktacja

Punkty są przyznawane za wykonanie punktów żywych. Punktacja jest narzucona z góry a osobą decydującą o ilości przyznanych punktów jest punktowy.

Punktacją fabularną są meble - czym lepsze wykonanie zadania tym patrol dostaje lepszy mebel np. stół, pufa, krzesło, fotel.

Punkty są przyznawane następująco **1 > 3 > 5 > 7 pkt** co oznacza, że 1 pkt to najmniej a 7 pkt to najwięcej.

Za najszybsze przyjście na strajk 3 pierwsze patrole dostają punkty, czyli kolejno: 2 x 5 i 7, a kolejne za bezproblemowe odnalezienie miejsca 3 pkt, patrole, którym pomógł organizator w odnalezieniu miejsca nie dostaną punktów.

Gdy patrol zostanie złapany przez milicję i wylegitymowany dostaje minusowe punkty (-1pkt)

W przypadku poruszania się w niedozwolony sposób, organizatorzy mogą zastosować odjęcie 30 punktów.

Telefon alarmowy:

- Aleksandra Aniołek 511 262 584
- Izabela Niedziałkowska 603 536 364

