GRA W TECZKI

Zagraj ze znajomymi w najpopularniejszą grę IV RP i na własnej skórze przekonaj się jaki dreszcz emocji spotyka biorących w niej udział.

1. Narodowe ocalenie
Murem za Tobą stają krótko ostrzyżeni młodzieńcy. Dziennikarz piszący o Twoich związkach z SB po konfrontacji z nimi załapał się na kontuzję kolana. Jeśli w następnej kolejce staniesz na czarnym polu, nie wykonujesz polecenia.

2. OZI
W PRL byłeś zwykłym gadułą. Teraz oznaczono Cię jako Osobowe Źródło Informacji. Cofasz się o 5 pól. Nie martw się! Zyta Gilowska też tak miała, a jednak wróciła do rządu.

3. Strzał z dziennika
Prawicowy dziennikarz napisał, że współpracowałeś. Ludzie ufają gazetom. Czekasz jedną kolejkę, aż sprawa ucichnie.

4. Mają mikrofilm
Znaleziono mikrofilmy, a na nich Twoje tajne sprawozdania. Cofasz się o 12 pól.

5. Byłeś „na kontakcie"
Pewien tygodnik podaje w internecie, że byłeś „na kontakcie" z SB. Nie wiadomo, co to znaczy, ale na pewno nic dobrego. Tracisz kolejkę.

6. Krótka pamięć esbeka
Tak jak w przypadkach Małgorzaty Niezabitowskiej i Zyty Gilowskiej zeznający przed sądem oficer SB wcale Cię nie pamięta lub mówi, że zmyślał. Idziesz 4 pola do przodu.

7. Trafiony zatopiony!
Niezależny historyk IPN ogłosił: Byłeś świadomym i cennym współpracownikiem SB! Odwraca się od Ciebie nawet rodzina. Stajesz na polu za ostatnim graczem. Jeśli jesteś ostatni, cofasz się o 1 pole.

8. Smród zostaje
Twoja teczka była sfabrykowana. Jednak smród medialnych oskarżeń pozostał. Cofasz się o 9 pól.

9. Na skróty
Zakręt historii przynosi ci szczęście. Idziesz na skróty.

10. Jesteś PWP
Historyk IPN oświadcza, że jesteś „poza wszelkimi podejrzeniami". Skaczesz 5 pól do przodu.

11. Są na Ciebie TDW
Mają na Ciebie „Twarde Dowody Współpracy" z wywiadem PRL. Cofasz się o 8 pól.

12. Moralna rozterka
Szantażują Cię, że ujawnią Twoją przeszłość agenta. Albo wyjawisz intymny sekret któregoś z graczy, albo wracasz na start!

13. Szansa Olejniczaka
Możesz cofnąć się o 6 pól lub skorzystać z szansy i rzucić kostką. Jeśli wyrzucisz 6, masz szczęście – Wojciech Olejniczak z SLD wystąpił w telewizji i zaliczył Cię do grona „dobrych esbeków". Za pracę dla rozwoju naszej ojczyzny możesz przesunąć się o 6 pól do przodu. Jeśli wyrzucisz liczbę inną niż 6, cofasz się do początku gry.

14. Książka ks. Zaleskiego
Ksiądz Tadeusz Isakowicz-Zaleski w końcu opublikował książkę o agentach w Kościele. Zrzucasz sutannę i szybko wyjeżdżasz. Musisz cofnąć się o 10 pól.

15. Możesz rzucić teczką
Masz dokumenty kompromitujące jednego z graczy. Ten, kogo wskażesz, wraca na start.

16. Pech po latach
Twój oficer dobrze ukrył teczkę. Niestety, sprzątaczka z IPN wymiotła ją spod regału. Skręcasz w prawo (gdy szedłeś na skróty – zawracasz).

17. Złe miejsce
Nigdy nie byłeś funkcjonariuszem SB, ZOMO ani nawet ORMO. Co więcej, nawet nie byłeś TW. Pech jednak chciał, że – kiedy na wiecu w stoczni premier Jarosław Kaczyński krzyczał „Oni stoją tam, gdzie stało ZOMO" – stałeś akurat właśnie tam. Czekasz 2 kolejki, aż rozwścieczony tłum twardego elektoratu PiS dopuści Cię do słowa i pozwoli wszystko wyjaśnić.

18. Lista Wildsteina
Jesteś na liście IPN, którą upublicznił Bronisław Wildstein. Żona, w młodości aktywna działaczka opozycji, każe Ci spać w szopie. Sąsiad, który zapisał się w powiatowej martyrologii napisaniem kredą na miejscowym przystanku PKS hasła „Precz z MO", przestał odpowiadać Ci „dzień dobry". Cofasz się o 3 pola.

19. Szafa Lesiaka
ABW odtajnia akta z szafy płk. UOP Jana Lesiaka. Wymazano z nich, że to Ty skłócałeś opozycję w latach 90. Wiszące tam Twoje palto nie może być dowodem. Idziesz 3 pola do przodu.

20. Nerwowa ballada
Dowiedziałeś się, że twoją ulubioną „Balladę o Janku Wiśniewskim" stworzył agent. Autor melodii Mieczysław Cholewa przyznał się do współpracy z bezpieką. Myślałeś, że trafi Cię szlag. Musiałeś odczekać aż 2 kolejki, żeby się uspokoić.

FINISZ: Gratulacje! Jesteś czysty! Ale UWAGA! Nie znasz dnia ani godziny. Twoja zagubiona teczka może być na każdym strychu... grasz jeszcze raz?

START

META

POTRZEBNE: kostka do gry, pionek dla każdego. Wygrywa, kto pierwszy dojdzie do mety.

metro