



**Magiczny
Kraków**

Premiera gry edukacyjnej w Muzeum Lotnictwa

2015-06-22

W 95. rocznicę wojny polsko-bolszewickiej 28 czerwca 2015 r., o godzinie 12.00, w Sali Kinowej w Muzeum Lotnictwa Polskiego w Krakowie, podczas Małopolskiego Pikniku Lotniczego odbędzie się premiera najnowszej gry edukacyjnej Instytutu Pamięci Narodowej zatytułowanej „7” z udziałem Łukasza Kamińskiego - Prezesa IPN. Na premierę zostali zaproszeni żyjący w Polsce potomkowie organizatora eskadry, Meriana Coopera: dr. Małgorzata Pierzchalska i Wojciech Słomczyński.

O Dywizjonie 303 słyszał coś praktycznie każdy Polak. Piloci legendarnego dywizjonu, którzy w 1940 roku na swoich Hurricanach dokonywali nad Londynem brawurowych wyczynów – kontynuowali tradycję 111 Eskadry Myśliwskiej. To jej piloci nad Warszawą w 1939 r. posłali na ziemię niejednego Messerschmitta. 111 Eskadra Myśliwska kontynuowała zaś tradycję 7 Eskadry Myśliwskiej - a jej dokonania były nie mniej spektakularne.

„7” jest dynamiczną grą planszową dla dwóch osób. Jeden z graczy atakuje potężną bolszewicką Armią Konną, dowodzoną przez Siemiona Budionnego. Drugi dowodzi 7 Eskadrą Myśliwską, im. Tadeusza Kościuszki, złożoną w większości z doświadczonych pilotów amerykańskich ochotniczo służących w Wojsku Polskim. Lotnictwo skupia cały swój wysiłek na opóźnianiu marszu 1. Armii Konnej, by dać bezcenny czas na ściągnięcie posiłków do obrony Lwowa. Nieustannie ponawiane są bombardowania i ostrzał bolszewickich kolumn z karabinów maszynowych. Ataki te wywołują panikę w szeregach wroga i dezorganizują jego poczynania. Nieprzyjacielska obrona przeciwlotnicza jednak nie próżnuje, grzmiały działa i biją ciężkie karabiny maszynowe. Bitwa lwowska toczy się w połowie sierpnia 1920 r. równoległe do bitwy warszawskiej. Los wojny wisi na włosku. Z każdym dniem Armia Czerwona zbliża się do Lwowa, ale sformowane niedawno polskie lotnictwo przeżywa swoje wielkie dni...

Gra ukazuje zapomniane początki legendy, której ostatni rozdział dopisali lotnicy Dywizjonu 303. Wystarczy powiedzieć, że pierwszy dowódca 7 Eskadry był twórcą znaku rozpoznawczego polskiego lotnictwa – szachownicy. Że słynne pasiasto-gwiazdziste godło, którego używał potem Dywizjon 303, zostało zaprojektowane właśnie przez amerykańskich ochotników. Że przyjechali oni do Polski, by spłacić amerykański dług wdzięczności za Kościuszkę i Pułaskiego. Że w sierpniu 1920 roku 16 polskich samolotów powstrzymało marsz na Lwów 17-tysięcznej hordy bolszewików. Że sława tej eskadry była tak wielka, że jej wyczynom poświęcono największą superprodukcję filmową przedwojennej Polski – film pod tytułem – a jakże! – „Gwiazdzista Eskadra”. Że jej lotnicy dali się we znaki bolszewikom do tego stopnia, że po 1945 r. wywieźli oni z Polski wszystkie zachowane kopie tego filmu. Że pomysłodawca i organizator tej eskadry, Merian Cooper po wojnie został producentem filmowym i twórcą jednego z najsłynniejszych filmów w historii kina – „King Konga”. Że... - tak można by wymieniać jeszcze długo!

Gra „7” rozwija zasady sprawdzone w grach „111” i „303” wydanych w latach 2013 i 2010. „Bardzo lubię szybkie dwuosobowe pojedynki, w których do wygranej potrzebna jest zarówno umiejętność logicznego myślenia, jak i szczęście. Moim wkładem do tego gatunku jest wydana przez IPN seria gier lotniczych o rosnącej asymetrii. „303” jest trochę asymetryczna i uchodzi za dobrą. „111” jest bardzo asymetryczna i mówią, że jest lepsza. „7” jest totalnie asymetryczna.” – mówi Karol Madaj, współautor



Magiczny
Kraków

gry. „Wojna polsko-bolszewicka przypadała na pionierskie czasy polskiego lotnictwa. Dwupłatowe aeroplany o drewnianej konstrukcji osiągały prędkość do 220 km/h. Wyposażone były w dwa karabiny, które niestety często się zacinały. Otwarta kabina pilota umożliwiała zrzucanie bomb ręcznie przez burtę. Uzbrojeni w taki sprzęt myśliwcy walczyli z kawalerzystami, którzy z kolei samoloty widzieli często po raz pierwszy w życiu. Plująca ogniem maszyna mogła skutecznie rozproszyć bolszewickie pułki i opóźniać ich marsz. Bolszewicy znaleźli jednak sposób. Wokół przygotowanych do strzału karabinów krążyli jeźdźcy wzbijając kurzawę. Pilot widząc tumany pyłu atakował rzekomo galopujące oddziały i wpadał w zastawioną pułapkę. Z pewnością były to bardzo widowiskowe walki.” – dodaje Madaj.

Grę będzie można kupić podczas Małopolskiego Pikniku Lotniczego, w punktach sprzedaży IPN oraz w dobrych sklepach z grami planszowymi.

Podczas trwania całego Małopolskiego Pikniku Lotniczego będzie można zagrać w wielkoformatową wersję gry „7” (a także spróbować swoich sił we wcześniejszych grach, czyli „111” i „303”). Uroczysta prezentacja gry z wykładem multimedialnym i udziałem zaproszonych gości odbędzie się w drugim dniu trwania Pikniku, w niedzielę 28 czerwca, w godzinach 12.00-13.30 w Sali Kinowej Muzeum Lotnictwa Polskiego.

Więcej informacji na temat gry można znaleźć na stronie www.pamiec.pl/graz