

7 w 2026 (49)

“Ej, gram druhem drużynowym!”, czyli o tym jak stworzyć harcerską grę karcianą.

Data publikacji: 12.03.2026 / Autor: Piotr Matyjaszek

Jak na to wpadliśmy?

Wszystko zaczęło się około dwa lata temu. Mój drużynowy świeżo mianował mnie przybocznym i mówiąc szczerze, bardzo chciałem jakoś zintegrować się z resztą ZZ-tu, lecz totalnie nie wiedziałem jak. Pewnego dnia spotkałem się z grupą moich znajomych na wspólne granie w planszówki. Przeglądając naszą bibliotekę, znaleźliśmy karciankę, która przypominała dobrze znaną wszystkim mafię. Mój kolega, (również harcerz), nagle powiedział “Ej...ta postać jest podobna do Twojego drużynowego!”. Zaczęło się – następne godziny spędziliśmy na obmyślaniu różnych alegorii i zabawnych nawiązań. Zainspirowany tą burzą mózgów, wróciłem do domu i powstał mityczny “Belkalon”- od nazwy mojej drużyny “Beluardy”.

Po paru dniach pojawiłem się na spotkaniu naszej komendy z dziwnym pendrivem. Reakcja reszty zgromadzonych na jego zawartość była dość interesująca. Wspólnie odpaliliśmy drukarkę i pierwsza edycja gry karcianej ujrzała światło dzienne. Po dwóch godzinach cięcia, klejenia i laminowania, ponad 40 kart i żetonów było gotowe do pierwszej rozgrywki. Szybko wytłumaczyłem zasady gry i okazało się, że pierwotne założenie – pisanie planu pracy zimowiska, poszło w odstawkę;). Gra składa się z ponad 15 kart postaci oraz ponad 30 kart akcji. Na każdej z nich znajduje się zdjęcie osoby z ZZ-tu lub z pamiętnej akcji z życia drużyny.

A jak poszło w drużynie?

Cała przygoda z naszą karcianką zaczęła się na zimowisku, na które pojechaliśmy do typowej, górskiej chaty. Pewnego dnia zastępy kręciły film fabularny bez zastępowych, więc mieli oni dużo czasu wolnego. Zebraliśmy ich więc na stołówce i prędko wytłumaczyliśmy zasady. Mówiąc szczerze, nigdy nie spodziewałbym się jak pozytywnie reaguje człowiek, gdy widzi swoją własną kartę w grze karcianej. “Co robi moja postać?!”, “Czemu wybrałeś takie zdjęcie??”. Zasiadliśmy do rozgrywki. Chłopaki które, lekko mówiąc, nie słynęły z otwartości i ekspresywności nagle śmiały się jak nigdy dotąd oraz wrzeszcząc oskarżały tego czy tamtego o “bycie

“Ej, gram druhem drużynowym!”, czyli o tym jak stworzyć harcerską grę karcianą.

impostorem”. Nasz “Belkalon” zabraliśmy potem na wyjazd ZZ-tu, więc naturalnie towarzyszył nam codziennie w odpoczynku, a co ważniejsze, tworzeniu świetnych wspomnień i inside-joków. Przyznam szczerze, nie wiem czy kiedykolwiek widziałem aby jeden, z pozoru taki mały, przedmiot pisał tak ogromną historię.

Dość szybko karcianka stała się łakomym kąskiem dla wszystkich harcerzy, którzy ustawiali się w kolejce, aby zagrać w “Belkalon” na akcjach drużyny. Z tym oczywiście przyszła jedna, nierozłączna z harcerstwem wada, karty zaczęły w “magiczny” sposób znikać i gubić się. Urosło to do takiej skali, że pod koniec obozu letniego nasza talia liczyła średnio $\frac{1}{3}$ kart, a potrzeba grania nadal była ogromna. Zbiegło się to też ze sporymi rotacjami w komendzie, jak i w gronie zastępowych. Co więc wymyśliliśmy? DRUGA EDYCJA. Tym razem nie było to solowy projekt jednego z przybocznych, ale zjednoczony plan całego ZZ-tu. Szybko zebraliśmy nowe zdjęcia i grafiki, dodaliśmy parę plansz z najnowszych wyjazdów i działań, a co ważniejsze: zaczęliśmy sami eksperymentować z mechaniką. Nowe twarze na funkcjach oznaczały nowe postacie w grze, wywracające rozgrywkę do góry nogami. Dzięki temu kolejne wydanie “Belkalonu” szybko się nie znudzi, a stało się nawet jeszcze bardziej wciągające.

Jakie z tego wnioski?

Karcianka to teraz nieodłączny element ekwipunku na jakikolwiek wyjazd czy akcję z nocowaniem. Jest ona też stałą zagrywką na krzyżującą plany pogodę czy przypadkowy brak zajęć w harmonogramie. Przez to, że tyle osób zainteresowało się grą, mamy pole do popisu na nowe edycje, rozszerzenia czy modyfikacje. Więc jeśli czytasz to i chociaż trochę zastanawiasz się nad stworzeniem planszówki ze swoimi harcerskimi znajomymi – wjeżdżaj w ten temat! Obiecuję, że zagwarantuje ona wam mnóstwo śmiechu, rozgrywki a opracowanie zasad i grafik możesz traktować jako ciekawe personalne wyzwanie. Jeśli uważasz jednak, że nie masz zbyt pojęcia jak się za to zabrać, dalsza część tego artykułu to poradnik tworzenia takiej gry.

Jak stworzyć elegancką, harcerską planszówkę?

1. **Pomysł.** To chyba tutaj najwięcej z nas rezygnuje z takiego projektu. Nie musi być aż tak strasznie! Polecam zastanowić się czy celujesz w ogromnego, rozbudowanego stratega, czy może w tak zwaną “party game” na jak największą ilość osób. Osobiście, sugeruję tę drugą opcję, ale jak masz weny na taki pokaźny projekt to powiem tyle – “sky is the limit”. Jeśli już na serio będziesz mieć totalną pustkę w głowie, pomyśl o planszówkach czy grach towarzyskich, które poznałaś/poznałeś. Mają one zwykle sporo ciekawych mechanik czy rozwiązań, które idealnie pasowałyby do Twojego, harcerskiego przedsięwzięcia.

“Ej, gram druhem drużynowym!”, czyli o tym jak stworzyć harcerską grę karcianą.

- Wykonanie.** Porozmawiajmy teraz o tym, jak przekuć pomysł w realną grę, którą będziesz trzymać w ręku. Po pierwsze, polecam dobierać grafiki tak, aby budziły one w graczach jak największe zainteresowanie i emocje. Chodzi mi o to, aby zamiast klasycznego zdjęcia swojego przybocznego, stwórz jego postać w oparciu o jego zabawną fotkę gdzie biega z mieczem przebrany za rycerza. Doda to Twojej grze charakteru, a przede wszystkim zwiększy zaskoczenie towarzyszące prezentowaniu kart. Po drugie, laminator to Twój największy sojusznik w tej walce. Prawdopodobnie cała zawartość będzie drukowana w Twoim pokoju na klasycznym papierze. Nie ma w tym oczywiście nic złego, jednakże pamiętaj, że w tych “profesjonalnych” grach wszystko jest specjalistyczne, a co za tym idzie, bardziej wytrzymałe i estetyczne. Laminowanie kart eliminuje cały ten problem. Nabierają one wtedy ładnego, profesjonalnego błysku, a przede wszystkim nie zniszczą się po jednej czy dwóch rozgrywkach. Samo urządzenie nie jest drogie, ale i tak mogą się założyć, że łatwo uda wam się pożyczyć je od znajomego czy kogoś z drużyny.
- Instrukcja.** Jeśli planujesz pokazać grę szerszemu gronu niż Twój zastęp czy patrol wędrowniczy, upewnij się, że opiszesz w jasny sposób zasady. Nie zawsze będziesz uczestnikiem czy mistrzem, więc nowi gracze muszą skądś dowiedzieć się, na czym to w ogóle polega. Konkretna instrukcja pomoże wam też rozsądzać spory czy niedopowiedzenia.

Podsumowanie

Jeśli nadal to czytasz, to mam nadzieję, że pomysł harcerskiej gry planszowej nie brzmi już tak wrogo. Pamiętaj: chwila pracy może stworzyć nieskończoną ilość wspomnień i śmiechu z twoimi znajomymi czy harcerzami z drużyny. Wystarczy tylko jedna mała kropla inspiracji, a cały proces pójdzie niczym bułka z masłem w prawdziwym morzu efektów i wrażeń.

[Piotr Matyjasek](#)

Jestem świeżym drużynowym nowo założonej V JDH „Rawelin”. W wolnym czasie liczę tangensy i pochodne oraz śledzę wiele sportów: Premier League, NBA, F1. W mojej jednostce mówimy, że już jutro pojedziemy wygrać TDL, a Pojutrze? pewnie zwyciężymy i w TDP.