

**WOJCIECH HERGEMON
ALEKSANDER EUSKADI**

GRY I ZABAWY CIPROFLOKSJI

**SIEMIANOWICE, 2015
WYDAWNICTWO KUMAKKULTURY ♣
WYDANIE 1**

Wstęp

Nadciągają długie, ciemne i smutne zimowe wieczory, a więc pora kiedy zarówno znudzona szlachta i arystokracja, ale przecież także i proste chłopstwo szukają odrobiny rozrywki.

Wychodząc naprzeciw ich oczekiwaniom pozwoliłem sobie zebrać i stosownie wydać informacje dotyczące dwóch najbardziej popularnych gier, mianowicie *Polowania na czarownice* oraz *Tropienia myśliciela*.

Gry te niewątpliwie znane są każdemu ciprofkoksjańskiemu dziecku, natomiast w różnych regionach pojawiają się zaskakujące modyfikacje oficjalnych zasad. Wydaje się więc zasadne wydanie reguł oficjalnych, tak aby wszyscy mogli w pełni cieszyć się dobrą zabawą.

Omówione gry (zabawy) polegają na złapaniu jednostek wyróżniających się w społeczeństwie, a to czarownic i myślicieli. Wyjątkowo niesprawiedliwe byłoby, gdybym w tym miejscu nie wskazał osoby, która tego typu zabawy wprowadziła do świata.

Mowa oczywiście o nieco już zapomnianym despocie i dyktatorze, ex księciu Sarmacji – Kefasie, znanym też w kręgach młodzieżowych jako Helwetyk. Jego wkład w dziedzinę tropienia i zamykania jest ogromny, zwłaszcza że nadal chętnie grywa on w amatorskich ligach.

Wspomnieć trzeba o największym dziele jego życia – *Poszukiwaniu secesjonistów*. Ta prosta w swojej istocie zabawa polegała na poszukiwaniu i zdemaskowaniu teutońskich secesjonistów. Utrudnienie stanowił fakt, że poza dobrze skrojonymi garniturami secesjoniści z zewnątrz nie wyróżniali się niczym szczególnym w porównaniu do innych mieszkańców Sarmacji.

Od graczy wymagana była chytrość i przebiegłość, bowiem secesjonistę rozpoznać można było li tylko po umiejętności samodzielnego myślenia. Nie było to zadanie łatwe, zwłaszcza, że gracze co oczywiste tej umiejętności byli pozbawieni. Punktacja graczy opierała się na skomplikowanym systemie medali, odznaczeń oraz tytułów szlacheckich i arystokratycznych (3 medale zapewniały awans o jeden tytuł). Dodatkowe medale przyznawane były w przypadku kiedy zdemaskowany należał do teutońskiego rodu cesarskiego.

Obecnie gra jest w zaniku, gdyż wszyscy secesjoniści zostali wyłapani i albo wysłani za granicę, albo też wypchani i umieszczeni w grodziskim muzeum osobliwości. Wskazać należy jednak, że jednym z najlepiej zapowiadających się młodych zawodników był Daniel Krótki, znany wirtualny geniusz ekonomii.

(-) Wojciech Hergemon

Polowanie na czarownice (Aleksander Euskadi) – 21 września 2011 r.

Szlachetni,

Przedstawiam wam pierwszy podręcznik do tego jakże szlachetnego i tradycyjnego sportu uprawianego z ochotą przez znudzonych możnych w Solium.

Potrzebne będą:

- inkwizycja,
- znudzona szlachta,
- wkurwieni wieśniacy,
- dużo drewna,
- czarownica, ew. heretyk.

Oczywiście, należy znaleźć odpowiednią czarownicę, gdyż od tego zależy końcowy wynik rozgrywki. Tutaj jest zadanie dla wkurwionych wieśniaków. Stosując dopuszczalne rekwizyty, takie jak płonące pochodnie czy stare widły wieśniacy muszą pojmać wiedźmę. Należy pamiętać, że łopaty są niedopuszczalne.

Pojmana wiedźma powinna być poddana próbie wrzącej wody. Polega ona na umieszczeniu lewej ręki wiedźmy w ukropie na trzy czwarte minuty. Jeżeli wyjdzie z tego bez szwanku, wówczas drużyna wieśniaków zalicza spalony i trzeba znaleźć inną kandydatkę.

Jeżeli próba wrzącej wody wypadnie pomyślnie, wówczas należy obliczyć punkty przynależne wieśniakom. I tak, za następujące cechy przyznaje się odpowiednio:

1. brodawka na nosie - 3 pkt każda,
2. czarne włosy - 2 pkt,
3. brudne włosy - 3 pkt,
4. brzydota - 5 pkt,
5. wiek powyżej 50 r.ż. - 10 pkt,
6. czarny kot - 1 pkt każdy,
7. łopata, na której lata - 7 pkt.

Dodatkowo odejmuje się punkty karne za:

1. brak garbatego nosa - 2 pkt,
2. brak kota - 3 pkt za brak każdego,
3. brak łopaty - 50% pkt.

Znudzona szlachta może także przyznać dodatkowe punkty za styl, a także do maks. 12 pkt, za spalenie chatki czarownicy. Aby ustalić wiek złapanej czarownicy najlepiej odciąć lewą nogę i policzyć słoje.

Gdy zakończy się już runda wieśniaków, wówczas do gry wchodzi szlachta. Najpierw należy dokonać badania czarownicy. Wykwalifikowany lekarz poszukuje na ciele wiedźmy śladów obcowania z diabłem.

Wiedźmę należy postawić przed trybunałem, gdzie zostanie tradycyjnie oskarżona o współzycie ze zwierzętami gospodarczymi. W toku postępowania wiedźma powinna się przyznać do winy. Bezspornym dowodem winy jest wypełnienie przez wiedźmę co najmniej dwóch znamion pewnych z następujących:

1. boi się obrazków z Mancalagą,
2. jest zrobiona z drewna,
3. waży mniej od kaczki,
4. jej mocz jest zielony,
5. nie potrafi płakać,
6. źle reaguje na polewanie kwasem.

Gdy wina zostanie stwierdzona szlachcic najstarszy tytułem, a gdyby było takich kilku, wówczas starszy wiekiem wybiera rodzaj drewna, wilgotność oraz sposób jego podpalenia. Za spalenie na stosie można otrzymać dodatkowe punkty za styl.

Różnice pomiędzy rozgrywkami towarzyskimi, a pucharem ligowym. Co do zasady, reguły gry w pucharze ligowym są bardzo podobne do tych, którymi rządzą się rozgrywki towarzyskie. Różnice dotyczą głównie liczby graczy. W rozgrywkach pucharowych, których finał zawsze odbywa się w Salami (k/Sosnowca), drużyna wieśniaków liczy sobie 13 uczestników, a nie jak w przypadku rozgrywek towarzyskich tylu ilu przyszło. Oprócz tego w przypadku rozgrywek pucharowych za spalenie chatki czarownicy drużyna może dostać maksymalnie 10 pkt, a nie 12.

Tropienie myślicieli (Wojciech Hergemon) – 22 września 2011 r.

Mam przyjemność zaprezentować niniejszym tradycyjną grę Księstwa Saginata – Tropienie Myślicieli.

I. Wstęp

W Tropienie można grać jedną z 5 klas postaci:

- a) Chłop,
- b) Znudzony Szlachcic,
- c) Arystokrata,
- d) Duchowny,
- e) Sędzia.

Losowanie postaci odbywa się już w momencie urodzenia, także nie trzeba tego czynić na początku gry. Warto jednak wiedzieć kim się gra, poniżej kilka cech, które pomogą nam rozpoznać kim gramy:

- ad a) cechuje nas tępy, wydłużony zwierzęcy pysk, realizujemy wielką misję bożą jaką jest praca;
- ad b) mamy szlachetne rysy, a nasi zstępni od wieków wyzyskiwali istoty o tępych mordach;
- ad c) jak w pkt b), dodatkowo ci z pkt b) ciągle nam czapkują, a przed pałacem mamy rząd starożytnych rzeźb kumaków.
- ad d) mamy cechy jak z pkt b) lub c), tyle że ubieramy się po pedalsku i panienki ruchamy tylko na boku,
- ad e) posiadamy cechy b), a do tego nasi przodkowie zajmują się sędziowaniem od czasów Karoliny I.

Skoro już wiemy kim jesteśmy warto przejść do właściwych zasad gry:

II. Myśliciel.

Myśliciela trzeba umieć rozpoznać, zazwyczaj głosi on różnorakie absurdalne teorie, które już gołym okiem da się ocenić jako nieprawdziwe. Uwaga: nie należy mylić z wioskowym głupkiem.

III. Cel gry

Zależy od klasy jaką gramy.

1. W wypadku klasy a) jedynym celem gry jest pochwycenie myśliciela i doprowadzenie go do kogoś z pkt b), c) lub d).
2. Osoby grające klasą b) mogą działać dwutorowo tj. mogą albo czekać aż myśliciela doprowadzi im ktos z klasy a), albo samemu dążyć do jego

pochwycenia. Po pochwyceniu lub otrzymaniu myśli ciela należy go zaprowadzić do kogoś z klasy c) lub d).

3. Klasa c) nie zajmuje się łowieniem myśli ciela, mogą jedynie otrzymać go od kogoś z klasy a) lub b). Uwaga: należy sprawdzić czy myśli ciel nie jest jakimś krewnym - jeżeli jest - należy powiedzieć przyprowadzającym go, że to nie jest żaden myśli ciel tylko zwykły wsiowy głupek, a następnie a) kazać wychłostać, a b) opierdolić. Dalszym etapem jest sąd (patrz IV).
4. podobnie jak c) nie łapią myśli ciela samodzielnie. Powinni sprawdzać czy myśli ciel posiada jakąś kochankę, a jeżeli jest niezła - przelecieć ją. Dalszym etapem jest sąd (patrz IV).
5. w ogóle nie bawią się w te durne pogonie i kamienie filozoficzne, oni wydają wyrok którego celem jest resocjalizacja myśli ciela (patrz IV).

IV. Sąd.

Na tym etapie gry biorą udział tylko klasy c), d) i oczywiście e).

1. Gdy myśli ciela doprowadza c) - Sąd odbywa się przed obliczem sędziów i w imieniu Księcia Saginaty, a jego celem jest wykazanie winy i doprowadzenie do resocjalizacji myśli ciela.
2. Gdy myśli ciela doprowadza d) - Sąd odbywa się przed obliczem sędziów i w imieniu Durnia, a jego celem jest wykazanie winy i doprowadzenie do resocjalizacji myśli ciela.

V. Punkty karne za nierozpoznanie wiejskiego głupka.

Oczywiście, może zdarzyć się tak, że ktoś nie od razu połapie się, że pochwycony nie jest myśli ciela, lecz zwykłym imbecylem. W tej sytuacji klasy otrzymują odpowiednio punkty karne:

1. dostarczenie wsiowego głupka - odcięcie ręki. Strata dwóch rak eliminuje z gry.
2. przekazanie wsiowego głupka komuś wyżej - 20pkt karnych.
3. zaprowadzenie głupka przed oblicze sądu - 5000pkt karnych.
4. zaprowadzenie głupka przed oblicze sądu - 1000pkt karnych.
5. wydanie wyroku wskazującego na wsiowym głupku - 250 pkt karnych.

Jednocześnie zasady są takie, że punkty karne otrzymuje się jedynie, wtedy gdy kolejna osoba w łańcuchu polowania to dostrzeże (jeżeli pomyli się ona - sama otrzymuje punkty karne). W ten sposób, można komuś celowo podrzucić głupka.

Przykład 1: Chłop przekazuje głupka Znudzonemu szlachcicowi, który tego nie zauważa i przekazuje go arystokracji, który już to dostrzeża. Znudzony szlachcic otrzymuje 20pkt karnych.

Przykład 2: Jak wyżej, tyle że arystokrata celowo przekazuje głupka pod osąd, a sędzia tego nie zauważa i wydaje wyrok. W rezultacie to sędzia otrzymuje pkt. karne (250).

VI. Podliczenie punktów

1. a) dostaje punkty za takie cechy jak:
 - dziwaczny wygląd myśliciela - 2 pkt,
 - wysnuwane przez myśliciela teorie - od 1 do 20 pkt, ocenia sąd. Szczególnie premiovane są bzdury pokroju okrągłej ziemi,
 - umiejętności myśliciela - po 2 pkt za każdą (np. umiejętność czytania, liczenia),
 - gadzety znalezione w chacie myśliciela - 2pkt za każdy (książki, teleskopy, mapy etc.),
 - ślady kopyt szatana w obejściu myśliciela - po 3pkt, za każdy znaleziony.
W chwili przekazania myśliciela a) przekazuje również swoje punkty b), c) lub d).
2. w wypadku złapania myśliciela b) dostaje punkty za takie cechy jak:
 - dziwaczny wygląd myśliciela - 2 pkt
 - wysnuwane przez myśliciela teorie - od 1 do 20 pkt, ocenia sąd. Szczególnie premiovane są bzdury pokroju okrągłej ziemi,
 - umiejętności myśliciela - po 2 pkt za każdą (np. umiejętność czytania, liczenia),
 - gadzety znalezione w chacie myśliciela - 2pkt za każdy (książki, teleskopy, mapy etc.),
 - ślady kopy szatana w obejściu myśliciela - po 3pkt, za każdy znaleziony.
Dodatkowo b) przejmuje punkty od a), którzy przyprowadzili myśliciela, a także premie specjalne za m.in. poproszenie myśliciela o stworzenie leku na hemoroidy, czy też podprowadzenie map myśliciela i wywieszenie ich w charakterze obrazu (po 3pkt za każdy bonus). Dodatkowo przekazując myśliciela c) lub d) - b) może dostać 5pkt za podlizanie się lub 10 pkt za niepodlizanie się. Ponadto otrzymuje 1 pkt za każdy posiadany herb.
3. c) dostaje punkty za cechy myśliciela jak wyżej, a także dodatkowe punkty za:
 - każdy łan ziemi - po 100 pkt,
 - każdego znanego przodka - po 50pkt,
 - każdy posąg kumaka - po 20pkt,
 - spokrewnionych władców - 100pkt każdy,
 - każdego chłopa pańszczyźnianego - po 1pkt.
Dodatkowo może otrzymać premie specjalne (zmuszenie myśliciela do stworzenia kamienia filozoficznego - 50pkt) a także kary (niezauważenie, że myśliciel jest krewnym - 50% pkt).
Ponadto zbiera on punkty podczas Sądu:

- okazanie lekceważenia sędziom - 20pkt za każde,
 - ubiór - od 1 do 50pkt,
 - karetę, którą zajechał - od 10 do 50 pkt,
 - użycie łacińskiego zwrotu - 5pkt każde.
4. d) otrzymuje punkty za myśliciela jak wyżej, a także:
- przerżnięcie jakieś panienki - 10pkt każda
 - wyruchanie nieletniej panienki - 15 pkt każda,
 - molestowanie małoletniego - 20 pkt każdy.
- Ponadto zbiera on punkty podczas Sądu:
- noszone gadżety odpędzające szatana (np. mosiężne znaki) - 10 pkt każdy, max 50000pkt,
 - obłęd w oczach i plucie śliną - 25 pkt,
 - wchodzenie do dupy wyższym hierarchom kościelnym - 20 pkt za każdego.
5. e) otrzymuje punkty za:
- liczbę członków rodziny będących prawnikami - 5pkt każdy,
 - stylową togę, którą odziedziczył po swoich przodkach - 10pkt.
 - a także zbiera punkty podczas rozprawy sądowej i w związku z wyrokiem:
 - wyrażanie się hermetycznym, niezrozumiałym dla innych językiem - 5pkt za każdą osobę, która nie zrozumiała,
 - ośmieszanie kleru - 5pkt za każdego duchownego,
 - odpyskowywanie arystokracji - 5pkt za każdą pyskówkę wygraną, minus 5pkt za każdą przegraną,
 - stylowe kodeksy - 2pkt każdy,
 - zwrócenie arystokracji uwagi, że myśliciel jest z tymże arystokratą spokrewniony (o ile jest) - 150 pkt,
 - wydanie wyroku resocjalizującego (tj. kary śmierci) - 50 pkt za każdy.

VI. Koniec gry

Podlicza się punkty i według nich ustala się podium. Gracze, którzy zdobyli 0pkt przegrywają i zostają ścięci.