

## • WSTĘP HISTORYCZNY •

Numery w nawiasach odnoszą się do numerów na Kartach Życiorysu.



Główny bohater gry, Stanisław Kostka, urodził się w Rostkowie na Mazowszu, w roku 1550 (7). Jego rodzice pochodzili ze średnio zamożnej szlachty. Ojciec, Jan Kostka herbu Dąbrowa (4), piastował urząd kasztelana zakroczymskiego, był więc senatorem Rzeczypospolitej. Przez matkę, Małgorzatę z Kryskich (3), Stanisław spokrewniony był ze znacznymi osobistościami. Jego wuj, Wojciech Kryski (5), dziedzic Drobin, był królewskim sekretarzem za czasów Zygmunta Augusta. Inny krewny, Stanisław Kryski, postował w imieniu króla Stefana Batorego do cara Iwana Groźnego (6).

Przyszły święty został ochrzczony w kościele parafialnym w Przasnyszu (8). Już we wczesnej młodości odznaczał się wielką pobożnością. Legenda mówi, że na stawie w Rostkowie w cudowny sposób uciszył żaby, które zakłócały mu modlitwę (9).

Rodzice Stanisława zdecydowali się wysłać go na nauki za granicę, do kolegium prowadzonego w Wiedniu przez jezuitów. Młodzieniec udał się

w drogę wraz z bratem, Pawłem. Do Wiednia Polacy przybyli dzień po śmierci sprzyjającego jezuitom cesarza, Ferdynanda I (10), 26 lipca 1564 roku. Zamieszkali w konwikcie, w którym surowy regulamin wymagał od uczniów posłuszeństwa, dobrych obyczajów oraz pobożności. Niestety już wkrótce następca zmarłego cesarza, Maksymilian II, wymógł jezuitom użytkowanie domu, w którym znajdował się konwikt. Uczniowie musieli sobie poszukać stancji. Młodzi Kostkowie zamieszkali w domu luteranina Kimberkera (11).

Wtedy to właśnie Stanisław poważnie zachorował. Podczas choroby miał widzenie świętej Barbary (12). Po tym doświadczeniu postanowił wstąpić do zakonu jezuitów, ale poważną przeszkodą okazał się brak zgody rodziców. Kostkowie, chociaż pobożni, nie chcieli, by ich synowie wstępowali na drogę kapłaństwa. Życzyli sobie, by raczej wybrali karierę polityczną i objęli urzędy, przynależne im z racji urodzenia. Młodzieniec był jednak zdeterminowany. Postanowił uciec z Wiednia i w przebraniu udał się do prowincjała Górnych Niemiec z prośbą o przyjęcie do zakonu. W pościg za bratem wyruszył Paweł Kostka, ale nie udało mu się rozpoznać Stanisława (14), pomimo iż spotkał go na drodze.

Przyszły święty spodziewał się zastać prowincjała, Piotra Kanizjusza (13), w Augsburgu. Na miejscu okazało się jednak, że duchowny znajduje się w domu zakonnym w nieodległym Dilingen. Stani-

slaw udał się w drogę do tego miasteczka. Po spotkaniu z prowincjałem poddał się próbie charakteru, wykonując pokornie zlecone prace w domu zakonnym (15). W tym okresie generałem zakonu jezuitów był Franciszek Borgiasz. Ten hiszpański szlachcic wstąpił do zakonu pod wpływem szoku, jakiego doznał nad trumną królowej, Izabeli Portugalskiej (1). Zrozumiał wtedy, że ziemskie zaszczyty szybko przemijają i zaprzagnął poświęcić się wiecznemu Bogu. To właśnie Borgiasza powiadomił listownie Kanizjusz o młodym Polaku, który koniecznie chce wstąpić do zakonu, wbrew woli rodziców.

Prowincjał wysłał Stanisława do Rzymu. Długa droga wiodła przez Alpy (16). 25 października 1567 Stanisław znalazł się w Wiecznym Mieście (17), a już dwa dni później został przyjęty jako kandydat do zakonu. Wiosną kolejnego roku zamieszkał w Domu Nowicjackim św. Andrzeja na Kwirynale. Budynek ten powstał na miejscu ogrodów, podarowanych zakonowi przez księżną Joannę Aragońską (2).

Stanisław przeżywał swój nowicjat, ćwicząc się w cnotach, odprawiając rekolekcje i rozmyślając nad Męką Pańską. Często również umartwiał swoje ciało, a na modlitwie spędzał długie godziny. Życie nie oszczędziło mu też przykrości. Od ojca otrzymał gniewny list, wzywający do natychmiastowego powrotu do domu (18). Młodzieniec nie chciał jednak zejść ze ścieżki swojego powołania. Podczas sierpniowych rekolekcji 1568 roku Stanisława nawiedziło przeczcucie rychłej śmierci, którym podzielił się z kolegami w nowicjacie. Wkrótce w niewyjaśniony sposób podupadł na zdrowiu, a 15 sierpnia zmarł w opinii świętości, z modlitwą na ustach (19).

Wieść o pierwszym polskim świętym jezuitcie szybko dotarła do Rzeczypospolitej, a wkrótce zaczęto również mówić o cudach, uzyskanych dzięki wstawiennictwu młodzieńca. Biskup ormiański ze Lwowa twierdził, że jezuita przywieźli mu kwiaty z rzymskiego grobu Kostki. Pomimo upływu wielu dni kwiaty były cudownie świeże (20). Miasto Lublin uniknęło epidemii, która ogarnęła kraj. Ten cud przypisano Stanisławowi (24). W roku 1621, po zwycięstwie wojsk polskich nad Turkami pod Chocimiem, uznano błogosławionego Polaka za sprawcę wiktoria (23). Do Stanisława Kostki zwracali się w modlitwie również prosi ludzkie. Pewien krawiec z Poznania wpadł do kadzi z piwem. Jego ciało zostało poparzone, ale dzięki wstawiennictwu jezuitckiego świętego został uzdrowiony (22).

Świadectwo życia Stanisława wpłynęło również na Pawła Kostkę. Młodzieniec początkowo był gorącym przeciwnikiem wyborów brata. Po ucieczce Stanisława z Wiednia Paweł wrócił do rodziny, by przekazać jej smutną wiadomość. Później został wysłany do Rzymu, by namówić brata do powrotu. Przybył jednak na miejsce po śmierci Stanisława. To wydarzenie mocno nim wstrząsnęło. Po powrocie do ojczyzny poświęcił życie na spełnianie pobożnych i miłosiernych uczynków. W Przasnyszu ufundował kościół i klasztor bernardynów (21), a sam zamieszkał wśród starców i chorych w przykocielnym przytułku.

Św. Stanisław Kostka to jeden z patronów Polski, a ponadto patron ministrantów, polskich dzieci i młodzieży. Pamiątki po rodzinie Kostków można oglądać w powieści przasnyskim do dziś.



gra karciana  
o św. Stanisławie Kostce  
INSTRUKCJA

## • INSTRUKCJA •

W grze “Vita Stanislai” (łac. Żywot Stanisława) gracze wcielają się w biografistów św. Stanisława Kostki. Zbierają informacje o życiu świętego i wystrzegają się pożarów, które mogą pochłonąć ich notatki. Grę wygrywa gracz, który stworzy najbardziej kompletną biografię św. Stanisława.

Oprócz wariantu podstawowego opisany został wariant prostszy (np. dla młodszych graczy) oraz trudniejszy (dla starszych lub doświadczonych).

### ELEMENTY

54 kwadratowe Karty Życiorysu, w tym 24 pary i 6 Pożarów Notatek. Karty te mają przydzielone kolory (niebieski, zielony, żółty, czerwony, szary) w prawym górnym rogu. Każda z par należy do jednej z czterech kategorii (Legenda, Bohaterowie, Miejsca, Powołanie), co wynika z ikonki w lewym dolnym rogu;



24 Karty Pisarza podzielone na 6 kategorii (Kopista, Sekretarz Królewski, Pielgrzymka, Metryka Koronna, Pracownia malarska, Kolegium jezuickie) w kolorach: niebieskim, zielonym, żółtym i czerwonym.



### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Talię Kart Pisarza należy potasować, a następnie umieścić na stole, odkrywając tyle kart z talii, ilu jest graczy, plus jedną. Z talii Kart Życiorysu należy usunąć 6 Pożarów Notatek, a następnie umieścić karty na stole rewersem do góry, tworząc prostokąt o boku 6 x 9, z 6 losowo wybranymi pustymi polami. W pustych miejscach należy umieścić awersem do góry Pożary Notatek.

### PRZEBIEG GRY

#### WARIANT PODSTAWOWY

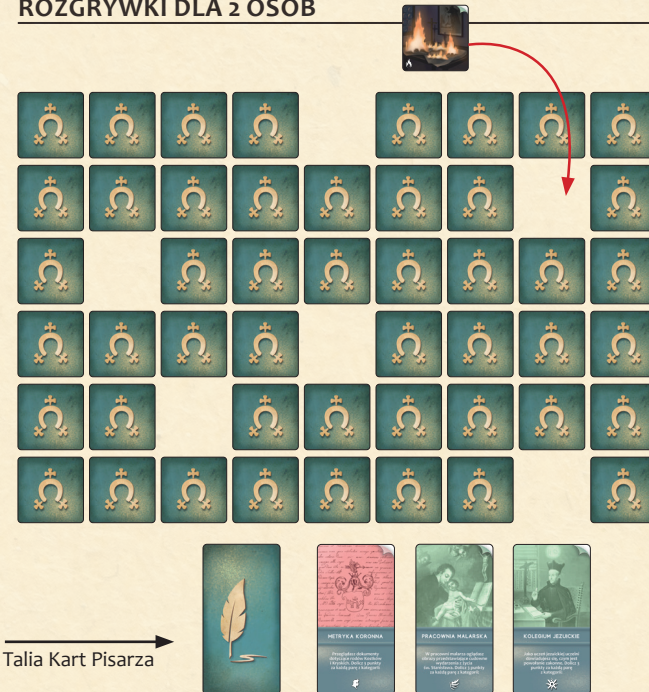
Gracze przez 10 sekund przyglądają się rozłożonym kartom, starając się zapamiętać miejsca, w których znajdują się Pożary Notatek. Następnie karty te należy odwrócić na stronę rewersu.

Gracze wykonują swoje działania po kolei. W swojej kolejce gracz odkrywa 2 Karty Życiorysu i/lub dobiera Kartę Pisarza.

**ODKRYWANIE KART ŻYCIORYSU.** Gracze po kolei, począwszy od najmłodszego odkrywają dwie dowolne Karty Życiorysu. Jeśli tworzą one parę, gracz zabiera ją do swojej puli.

Jeśli odkrywając karty, gracz trafi na Pożar Notatek, musi natychmiast odrzucić jedną ze swoich par z puli do pudełka. Pożar Notatek zostaje na swoim miejscu, rewersem do góry. Jeśli gracz nie posia-

### PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 2 OSÓB



da żadnej zdobytej pary, nic się nie dzieje. Jeśli Pożar Notatek był pierwszą z odkrywanych przez gracza kart, gracz nie odkrywa już drugiej karty w swojej kolejce.

Pożar Notatek nie wywołuje żadnych skutków, jeśli gracz posiada w puli Kartę Pisarza “Kopista”.

**DOBIERANIE KART PISARZA.** W swojej kolejce gracz może także zdecydować, czy dobiera na rękę jedną z dostępnych, czyli odkrytych, Kart Pisarza. Może dobrać kartę tylko w kolorze zgodnym z kolorem jednej z Kart Życiorysu odkrytych w jego kolejce. UWAGA: jeśli gracz odkrył w swej turze dwie szare Karty Życiorysu, na pewno nie może dociągnąć żadnej Karty Pisarza.

W żadnym momencie gry gracz nie może posiadać więcej niż 3 Karty Pisarza na ręce. Gracz może jednak wymienić Kartę Pisarza z ręki na Kartę Pisarza odkrytą na stole. Może to zrobić w swojej kolejce, jedynie wtedy, gdy kolor dociąganej Karty Pisarza zgadza się z kolorem jednej z Kart Życiorysu odkrytej przez niego w tej kolejce. Odrzucaną Kartę Pisarza należy odłożyć do pudełka.

Gracz może mieć na ręce tylko jedną Kartę Pisarza danego typu (tj. jednego Kopistę, jedną Pielgrzymkę itd.)

Po dobraniu Karty Pisarza gracz uzupełnia puste miejsce nową Kartą Pisarza z talii.

Po odkryciu Karty Życiorysu oraz/lub dociągnięciu Karty Pisarza, kolejka przechodzi na następnego gracza.

**KONIEC GRY.** Gra kończy się z momencie, gdy ze stołu zebrane zostaną wszystkie 24 pary Kart Życiorysu, a pozostaną jedynie zakryte Pożary Notatek w liczbie 6.

#### Gracze zliczają zdobyte punkty zgodnie z następującymi zasadami:

- Każda para daje graczowi 1 punkt.
- Karta Pisarza “Sekretarz Królewski” dodaje 1 punkt za każdą zdobytą parę.
- Karty Pisarza “Pracownia malarska”, “Kolegium jezuickie”, “Metryka koronna”, “Pielgrzymka” dodają dodatkowo po 2 punkty za każdą z par z kategorii odpowiednio: Legenda, Powołanie, Bohaterowie, Miejsca.

### WARIANTY:

#### WARIANT PROSTSZY

Gracze mogą zdecydować się na wybór jednej lub kilku zasad ułatwiających rozgrywkę. Polecamy ich zastosowanie w przypadku gry z młodszymi uczestnikami.

1. **Mały pożar** – w tym wariantcie karty Pożaru Notatek są odkładane do pudełka za każdym razem, gdy zostają odkryte przez gracza.
2. **Krótsza biografia** – należy odłożyć do pudełka po 2 wybrane pary z każdej z 4 kategorii. W rozgrywce używa się tylko 16 par (32 karty) i 6 kart Pożarów Notatek.
3. **Praca bez świateł** – należy odłożyć karty Pożaru Notatek oraz Kopistów do pudełka.

#### WARIANT TRUDNIEJSZY

W tym wariantcie Karta Pisarza “Kopista” ma charakter jednorazowy. Gracz posiadający tę kartę odrzuca ją, gdy dociągnięciu Karty Pisarza, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Ponadto gracz, zabierając parę kart do swojej puli, musi opisać, co się na nich znajduje. Jeśli gracz nie potrafi tego zrobić, odrzuca parę do pudełka. Prawidłowy opis karty powinien zawierać wszystkie słowa pogrubione na liście poniżej. Następny gracz w kolejce może sprawdzić prawidłowość opisu korzystając z instrukcji.

### LEGENDA

1. **Franciszek Borgiasz**, późniejszy generał jezuitów, przeżywa **nawrócenie nad trumną** cesarzowej Izabeli Portugalskiej.
2. Księżna Joanna **Aragońska** przekazuje jezuitom ogrody przeznaczone pod budowę **nowicjatu w Rzymie**.
3. Matka Stanisława, **Małgorzata z Kryskich**.
4. Ojciec Stanisława, **Jan Kostka**.
5. Wuj Stanisława, **Wojciech Kryski**, pochowany w **Drobinie**.
6. Wuj **Stanisława Kostki**, Stanisław Kryski, **poseł** króla Stefana Batorego do **cara Iwana Groźnego**.

7. W roku 1550 Stanisław **rodzi się w Rostkowie**, nieopodal **Przasnysza**.
8. Stanisław zostaje **ochrzczony w kościele parafialnym w Przasnyszu**.
9. By w pełni oddać się modlitwie, młody Stanisław **uciśsza żaby na stawie w Rostkowie**.
10. Stanisław przybywa na nauki do Wiednia **dzień po śmierci cesarza Ferdynanda I**.
11. Bracia Kostkowie zamieszkują w **domu luteranina Kimberkera** w Wiedniu.
12. W czasie choroby Stanisław ma wizję **świętej Barbary**.
13. Jezuicki teolog, **Piotr Kanizjusz**, prowadzi działalność kontrreformacyjną w Augsburgu.
14. Stanisław **ucieka z Wiednia** do Augsburga.
15. Stanisław poddaje się próbie charakteru w **Dilingen**.
16. Stanisław wyrusza **w drogę z Dilingen do Rzymu przez Alpy**.
17. Stanisław przybywa do **Rzymu** jesienią 1567 roku.
18. Stanisław otrzymuje **gniewny list od ojca**, wzywający go do powrotu do domu.
19. Stanisław **umiera w Rzymie** w 15 sierpnia 1568 roku.
20. **Biskup ormiański** dostaje od jezuitów **kwiaty** z grobu Stanisława. Pomimo upływu wielu dni kwiaty są świeże.
21. Paweł Kostka sprowadza **bernardynów** do **Przasnysza**.
22. Stanisław uzdrowia poznańskiego **krawca**, poparzonego w wyniku kąpieli w **kadzi z piwem**.
23. Stanisław wspomaga modlitwą wojska Rzeczypospolitej podczas **bitwy pod Chocimiem** w 1621 roku.
24. Stanisław chroni **Lublin** przed **epidemią**.

Autorzy gry: **Urszula Wrona, Łukasz Wrona**  
 Opracowanie graficzne: **Urszula Wrona**  
 Skład: **Anna Sowińska**  
 Projekt Rekreitor [www.projektrekreator.pl](http://www.projektrekreator.pl)