Bulinowe przygody III – Wielka gra

Pamiętacie buliny? Tak, chodzi o małe stworki, całe zielone, które są na ziemi od dawien dawna. Tworzą one własny świat zajmujący cały obszar ziemi. Nazywają go kotlimanem, który dzielą na mniejsze oblimany, te na mniejsze karimy, te na mniejsze redliny, te na mniejsze maslandy, te na mniejsze osmandy, i jeszcze mniejsze grumandy. Grymandy są zupełnie małe. Mieszka w nich nie więcej niż dziesięć bulinów, ale są położone blisko siebie, dzięki czemu buliny mogą często się odwiedzać. W poprzedniej bajce dowiedzieliśmy się, dlaczego buliny są mądre i skąd biorą się mistrzowie wiedzy. Pewnie myślicie, że życie bulinów jest nudne, bo cały czas spędzają na nauce. Otóż nie. Nauka jest dla nich zabawą. Ale i od takiej nauki czasami trzeba odpocząć. Odpoczynkiem była organizowana przez buliny wielka gra. Nazywano ją wielką, ponieważ gdy ją zaczęto, rozprzestrzeniała się na cały bulinowy świat i brały w niej udział wszystkie buliny. Pewnie zastanawiacie się na czym polega wielka gra? Najbardziej zaskakujące było to, że była to gra spontaniczna. Zwyczajowo była organizowana raz w miesiącu. Buliny nigdy jednak nie ustalały daty ani miejsca jej rozpoczęcia. Jeśli któryś z bulinów miał nieodpartą potrzebę uruchomić wielka grę, musiał wstać wcześnie rano, wcześniej od innych bulinów i wywiesić na maszcie flagę. A trzeba wam wiedzieć, że w każdej grumandzie, w jakiej mieszkały bulimy, był wysoki maszt. Każda grumanda miała również dwie flagi, jedną w kolorze żółtym, drugą w kolorze niebieskim. Kolory żółty i niebieski były dla bulinów przeciwstawne, tak jak dla nas biały i czarny. Uważali oni, że żółty jest kolorem pogodnego słońca, a niebieski kolorem deszczowego nieba. Wywieszenie żółtej lub niebieskiej flagi przez rozpoczynającego grę bulina było znakiem rozpoznawczym dla innych. Oto zaczyna się wielka gra. Gdy tylko wywieszoną na maszcie flagę dostrzegą buliny z innej grumandy, muszą na swoim maszcie jak najszybciej wywiesić flagę w kolorze przeciwnym. Inni, jeśli dostrzegą ich flagę, muszą zachować się podobnie. Gra nie polegał tylko na wywieszaniu flagi innej niż ta, jaką jako pierwszą dostrzegły buliny z danej grumandy. Aby odnieść zwycięstwo trzeba było na maszcie zawiesić drugą flagę, ale w tym samym kolorze, w jakim już była wywieszona. Aby to zrobić buliny musiały wymieniać się flagami. Mogły to robić dopiero po zawieszeniu pierwszej flagi. Buliny z grumandy, w której na maszcie wisiała już jedna flaga mogą wysłać najszybszego spośród siebie do jakiejkolwiek innej grumandy, w której wywieszono flagę w przeciwnym kolorze do ich flagi, by tam wymienić się na flagi. Po rozpoczęciu gry co i rusz w grumandach na masztach pojawiały się flagi. Buliny musiały decydować, do której grumandy mają się udać z misją wymiany flagi. Może się bowiem wydarzyć tak, że uprzedzą ich buliny z innej grumandy, albo tak, że buliny w danej grumandzie nie będą miały flagi, bo sami również wysłali gońca z flagą do innej grumandy. Grumandy same określały strategię gry, czasami wysyłały gońców z flagą na wymianę, czasami czekały, aż odwiedzą ich inne bulin z flagą do wymiany. Ta grumanda, która pozyska drugą flagę w takim samym kolorze, wywiesza ją na maszcie. Inne buliny wiedziały wówczas, że w tej grumandzie nie ma już flagi na wymianę i muszą szukać flagi w innych grumandach. Wszystko to działo się bardzo szybko. Na masztach najpierw pojawiały się flagi pojedyncze, po chwili obok wywieszane były drugie flagi. Grumanda, która miała już wywieszone identyczne dwie flagi była traktowana jako zwycięzca. W grze tej nie było jednego zwycięscy, co chwila pojawiają się nowi. Wielka gra była wielka również dlatego, że zwycięzcami byli w niej wszystkie buliny. A ci, co już byli zwycięzcami, dopingowali inne grumandy aby tworzone przez nie większe osmandy jak najszybciej wypełniły się masztami z zawieszonymi dwiema flagami tego samego koloru. Gdy wszystkie grumandy w osmandzie są już zwycięzcami, dopingowano inne osmandy, by w tworzonych przez nie maslandach byli sami zwycięzcy. Skupiska jakimi są maslandy dopingowały inne maslandy by jak najszybciej przybywało zwycięzców w tworzonych przez nie redlinach. Redliny wspierały inne redliny wchodzące w skład większych karim. Karimy wspierały inne karimy wchodzące w skład większych obliman. Oblimany wspierały inne oblimany, wchodzące w skład większych kotliman. W ten sposób wielka gra opanowywała cały świat bulinów. O tym, jak szybko się to odbywało, świadczy fakt, iż gra ta trwała tylko jedne dzień. Ten jeden dzień wystarczał, by cały bulinowy świat zapewnił się zwycięzcami. Dzięki temu, już następnego dnia buliny, dumni ze swoich zwycięstw, niezwykle ochoczo zabierały się do swoich codziennych czynności.

Jeśli chcecie dowiedzieć się na czym polegały codzienne czynności bulinów, częściej zaglądajcie na tę stronę.

Szukaj I i II części „Bulinowych przygód” w archiwum Bajek Dnia lub na profilu autora. Część IV już wkrótce na portalu www.nasze-bajki.pl.

Marta Czemska

wydrukowano dnia: 22.11.2026 COPYRIGHT © ADB 2026