

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/wydawnictwo/gry-i-komiksy/komiksy/27400,Wojenna-odyseja-Antka-Srebrnego-19391944-pakiet.html>
02.03.2026, 12:34

Wojenna odyseja Antka Srebrnego 1939–1944, pakiet

Opis

Wojenna odyseja Antka Srebrnego 1939–1944, pakiet (cztery komiksy, gra planszowa, dwustronne puzzle, zestaw naklejek na ubrania), Warszawa 2015

„Wojenna odyseja Antka Srebrnego” odzwierciedla losy tysięcy Polaków z lat 1939–1944, którzy, mimo przegranej kampanii wrześniowej i represji ze strony dwóch okupantów (III Rzeszy Niemieckiej oraz ZSRS), w każdym zakątku świata gotowi byli stanąć do walki o wolną Polskę.

Opowieść zaczyna się w połowie września 1939 roku w Grodnie. Antek Srebrny bierze udział w przygotowaniach do obrony miasta przed Niemcami. 17 września okazuje się jednak, iż przyjdzie mu walczyć z drugim wrogiem Polski – Rosją sowiecką. Podobnie jak jego autentyczni rówieśnicy (np. trzynastoletni Tadeusz Jasiński), Antek uczestniczy w obronie swojego rodzinnego miasta (20–22 września). Po kapitulacji Grodna Antek pada ofiarą pierwszej deportacji obywateli polskich daleko na wschód ZSRS (10 lutego 1940 roku). Trafia do Kazachstanu, w miejsce przymusowego osiedlenia, gdzie udaje mu się przeżyć tylko dzięki pomocy miejscowych (Serika i baby Wandy). Wkrótce opuszcza go jednak szczęście. Mimo młodego wieku Antek zostaje aresztowany i skazany na pobyt w prawdziwym „piekle na ziemi” – sowieckim obozie pracy (łagrze). Spotyka tam „bezprizornych” i „urków”, będących postrachem Gułagu. Dzięki pomocy jednego z więźniów udaje mu się uciec i – wzorem autentycznej historii Witka Glińskiego – wydostać z ZSRS. Skrawek wolnej Polski odnajduje w Syrii, w szeregach Samodzielnej Brygady Strzelców Karpackich. Wraz z nią bierze udział w jednej z najważniejszych batalii w Afryce Północnej – obronie twierdzy w Tobruku. Na tym nie kończy się jego odyseja. Po połączeniu SBSK z Armią Polską na Wschodzie Antek – już jako żołnierz 2. Korpusu Polskiego – trafia do Włoch, gdzie uczestniczy w zwycięskiej bitwie o klasztor Monte Cassino. Jego długa droga do wolnej Polski kończy się we Włoszech latem 1944 roku... z nadzieją na dalszy ciąg.

W skład pakietu wchodzi:

- cztery komiksy opowiadające o kolejnych etapach odysei Antka Srebrnego: **obronie Grodna (1939)**, **pobyście „na nieludzkiej ziemi” (1940)**, **walkach o Tobruk (1941)** i **bitwie o Monte Cassino (1944)**;
- gra planszowa oparta na fabule komiksów – uzupełniona informacjami historycznymi i ikonografią, w istotny sposób poszerzy wiedzę graczy o wydarzeniach, w których uczestniczy główny bohater komiksów i jego przyjaciele;
- dwustronne puzzle, które przedstawiają udział Polskich Sił Zbrojnych w czasie II wojny światowej;
- zestaw naklejek na ubrania, prezentujący 12 naszywek noszonych przez żołnierzy SBSK, 2. Korpusu Polskiego oraz tzw. Cyrku Skalskiego
- replika orzełka, którego nosili polscy żołnierze w Afryce i we Włoszech

Koncepcja pakietu: dr Tomasz Łabuszewski, Anna Obrębska

Koncepcja gry: dr Tomasz Łabuszewski i Aleksandra Wierzchowska we współpracy z Urszula Martynską oraz Marcinem Łaszczyńskim

Scenariusze komiksów: Tomasz Robaczewski

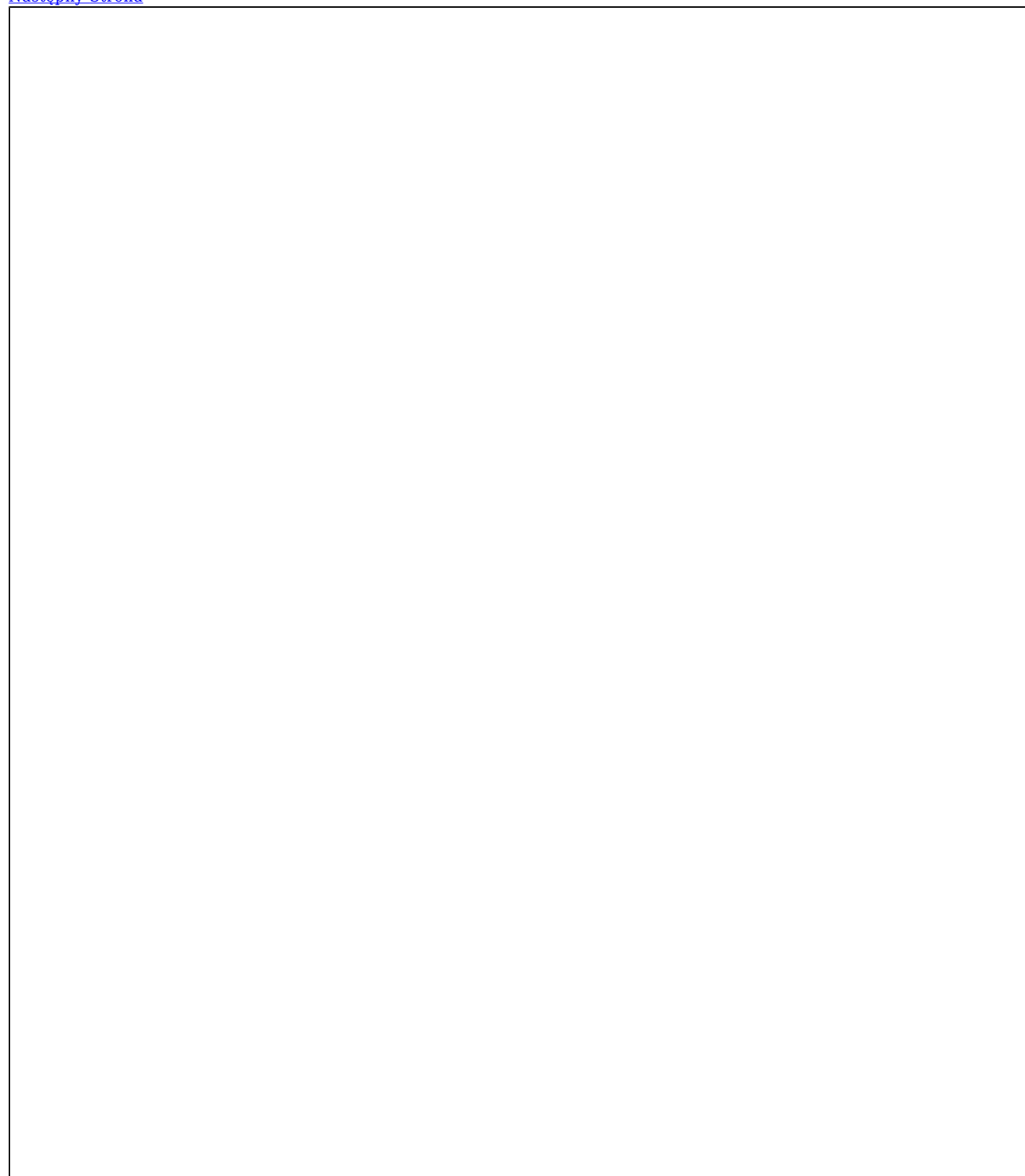
Opracowanie graficzne: Hubert Ronek

Koncepcja i opracowanie naukowe puzzli: Magdalena Duber we współpracy z dr. Tomaszem Łabuszewskim

Projekt graficzny puzzli: Marcin Urbanek

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)



[Następny](#)

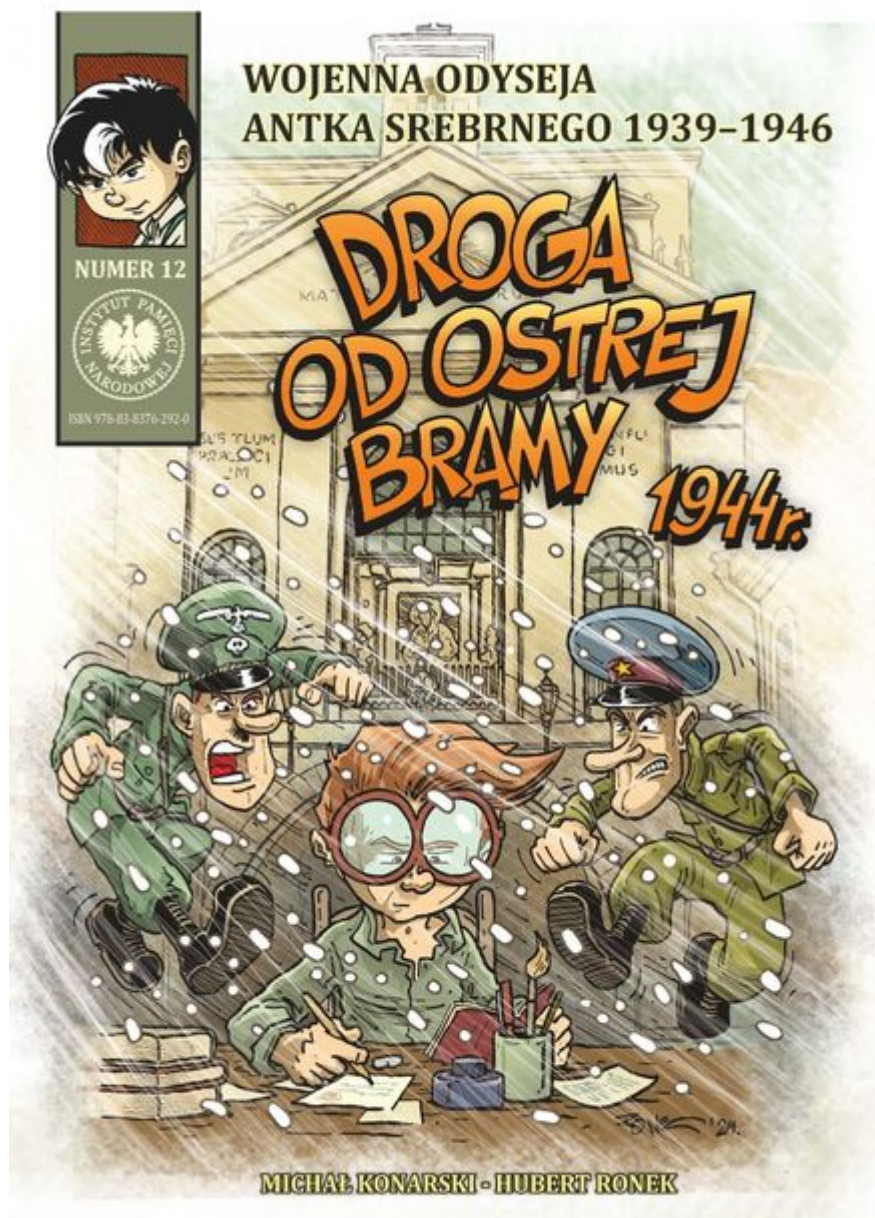
[Powrót](#)

[Zobacz inne publikacje](#)

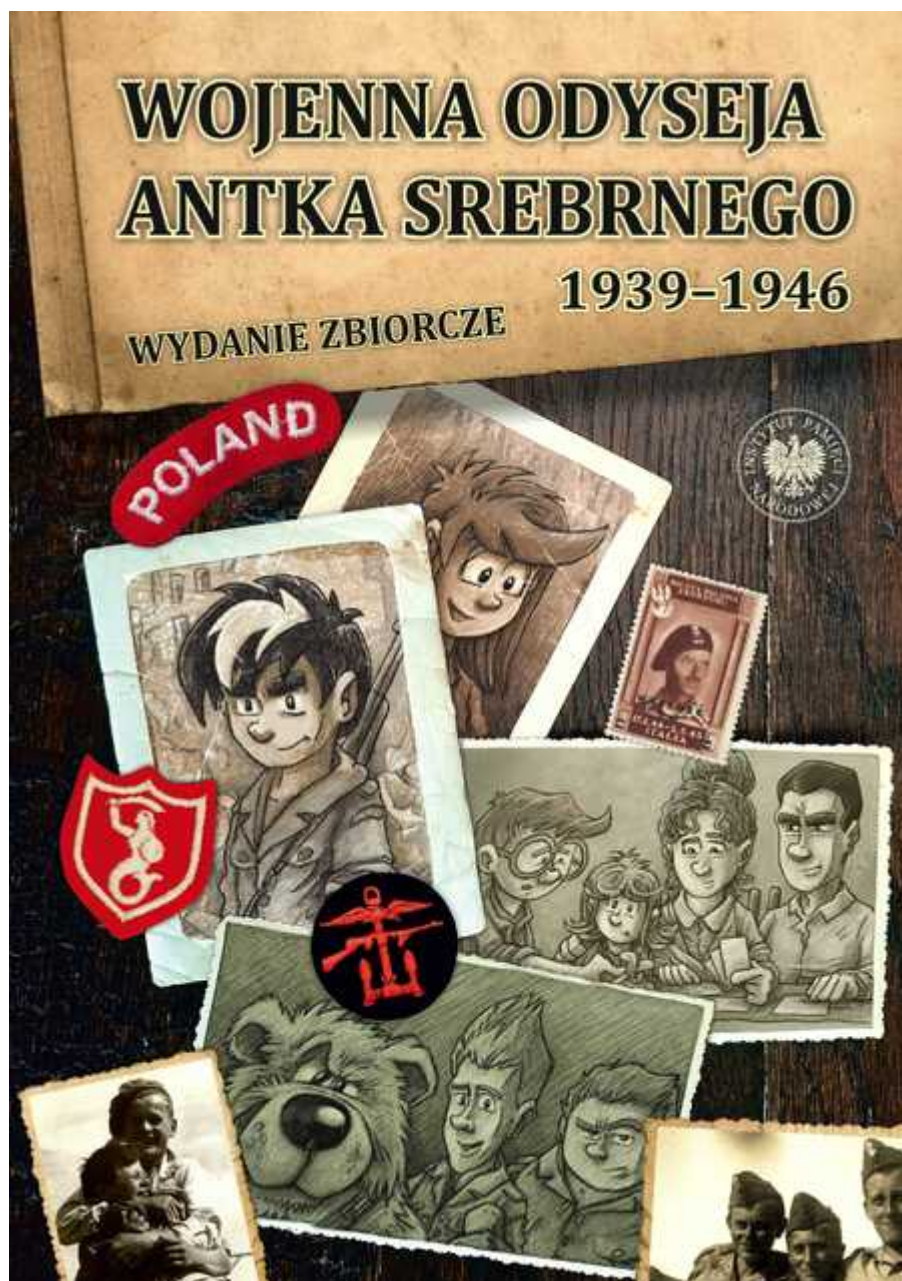
[wstecz](#)



Książka
Ucieczka z nieludzkiej ziemi 1940 r. Łamigłówki



Wojenna odyseja Antka Srebrnego 1939-1946. Zeszyt 12. Droga od Ostrej Bramy 1944 r.



Wojenna odyseja Antka Srebrnego 1939-1946. Wydanie zbiorcze

[dalej](#)