

Reguły gry dla grających

1. **Celem gry** jest przeprowadzenie **jak największej ilości prób na stopnie** – przeprowadzenie probantów od otwarcia do pozytywnego zamknięcia prób.
2. Koniec gry następuje **po godzinie zegarowej** od rozpoczęcia rozgrywki.

Karty opiekunów:

1. Każdy gracz dostaje przed rozpoczęciem gry do uzupełnienia indywidualną **kartę opiekuna** (która stanowi integralną część **pakietu gracza**).
2. Karta określa **poziom rozwoju 5 podstawowych sfer życiowych** danego gracza poprzez określenie wyjściowego poziomu znaczników w każdej z nich.
3. **Wyjściowy poziom** poszczególnych znaczników w danych sferach określają samodzielnie gracze na początku gry, z zastrzeżeniem iż **w żadnej ze stref nie może on być niższy niż 4** (gracze otrzymują po 4 znaczniki w każdym kolorze oraz pulę 13 w kolorach wedle własnego uznania).
 - 3.1 **sfera emocjonalna** (relacje z rodziną pochodzenia oraz w rodzinie przez siebie założonej, relacje z ukochaną osobą, z przyjaciółmi, ze współpracownikami itd.) – czerwone znaczniki.
 - 3.2 **sfera intelektualna** (wyniki w nauce/sukcesy w pracy zawodowej, podnoszenie kwalifikacji, rozwijanie pasji i zainteresowań itd.) – białe znaczniki.
 - 3.3 **sfera społeczna** (zaangażowanie na rzecz innych/wolontariat, w tym także praca instruktorska) – żółte znaczniki.
 - 3.4 **sfera duchowa** (życie w zgodzie z wyznawanym systemem wartości, rozwijanie wrażliwości na piękno i dobro itd.) – niebieskie znaczniki.
 - 3.5 **sfera fizyczna** (kondycja fizyczna, właściwa ilość snu oraz odpoczynku, zdrowe nawyki żywieniowe itd.) – zielone znaczniki.
4. Karta zawiera także **opis sytuacji życiowej opiekuna** – informacje odnośnie wieku, płci, wykształcenia, hobby/pasji, a także w przypadku prób na jakie stopnie instruktorskie (Przewodnik, Podharc mistrz; Harc mistrz) może pełnić funkcję opiekuna.

Karty probantów:

1. Przy wyborze kolejnych probantów gracz otrzymuje ich indywidualne karty.
2. **Karty probantów** zawierają opis ich charakteru oraz sytuacji życiowej (w tym na jaki stopień dany probant chce otworzyć próbę).
3. **Opis sytuacji życiowej** zawiera informacje odnośnie wieku, płci, wykształcenia, hobby/pasji probanta.

WYKONYWANIE RUCHÓW

Każda tura graczy składa się z **2 kolejno wykonywanych faz**:

- a) fazy wyboru probantów,
- b) fazy ruchu.

Faza wyboru probantów

- 1. W fazie wyboru probantów** gracz losuje z talii kart probantów 2 osoby i dokonuje wyboru, ilu z nich bierze pod swoją opiekę.
- 2.** W pierwszej turze gry każdy gracz musi wybrać przynajmniej 1 osobę. W kolejnych **może wybrać wedle własnej decyzji od 0 do 2 osób**.
- 3.** Gracz może **opiekować się próbami zgodnie z swoimi „harcerskimi” uprawnieniami**. Np. opiekunem próby na harcmistrza może być tylko instruktor w stopniu harcmistrza.
- 4.** W fazie wyboru probantów opiekun gracz może także **zrezygnować z któregoś z wcześniej wybranych probantów**. Każdorazowa rezygnacja z kontynuacji podjętej współpracy kosztuje go -5 punktów.
- 5.** Każdego wybranego probanta symbolizuje indywidualna **karta probanta** oraz **indywidualny pionek** w kolorze wybranym na początku gry przez gracza. Każdy wybrany probant powinien być także odnotowany na **karcie prób** (integralna część **pakietu gracza**).
 - 5.1** Każda karta próby powinna być **podpisana imieniem danego probanta oraz kształtem jego pionka**, po to, aby wraz z powiększaniem grona probantów opiekunowie pamiętali indywidualną sytuację każdego podopiecznego.
 - 5.2** Pionki gracze układają najpierw przy właściwym imieniu na karcie próby, zaś później przesuwają po planszy.
 - 5.3** **Karty probantów gracze układają wzdłuż swojego brzegu planszy**, tak, aby cały czas móc je widzieć. Podczas rozgrywki będą doń dokładane odpowiednie karty losu PROBANT.

Faza ruchu:

- 1.** Każdy gracz **startuje od środkowego pola** (największego, z kierunkami świata), na którym stawia pionek swojego probanta. Za każdym razem, kiedy nowy probant wchodzi do gry (otwiera próbę) zaczyna z tego pola.
- 2.** Gracze poruszają się po planszy o tyle pól, ile wypadnie z **rzutu jedną kostką sześciocianową**. **2.2** Wyrzucone oczka **można dzielić wśród swoich probantów**. Np. jeżeli wyrzuci sześć jeden probant może ruszyć się o 2 pola a drugi o 4.

2.3 Gracze, który opiekują się **trzema i więcej probantami mogą rzucać dwiema kostkami.**

3. Gracze mogą przesunąć swój pionek na **dowolne pole sąsiadujące** z polem, na którym stoi ich probant, jeżeli **droga do niego jest otwarta (sznurek nie jest przerwany).**

4. Gracze poruszają się **TYLKO ruchem prawostronnym.** Jeżeli w kierunku, w którym gracz chce pójść prowadzą dwie drogi, to wybiera tę z prawej strony (patrzac od środka pola na którym stoi jego probant).

REALIZACJA PRÓB

Zaliczanie zadań

1. Przejście przez **pole „Zaliczone zadania” (kolorowe lilijki)** oznacza zaliczenie zadania probantowi, który przez nie przeszedł (minął to pole).

2. Punkty próby zalicza się tylko tym probantom, którzy przejdą przez **lilijkę koloru symbolizującego zdobywany stopień.** Np. pionkom probantów zdobywających stopień przewodnika, zaliczy się punkt próby, jeżeli przejdą przez pole, na którym znajduje się lilijka granatowa lub w części granatowa.

3. Aby próba została zrealizowana, należy przejść **10 razy lilijkę w danym kolorze.**

4. Nie można dwukrotnie stanąć na to samo pole. Granatowych, zielonych i czerwonych kolorów na lilijkach jest po 10, czyli gracz zdobywający stopień przewodnika musi przejść przez wszystkie pola „zaliczone zadania” z granatową lilijką.

5. Zaliczenie punktów próby **oznacza się zakreśleniem kolejnych kwadratów** na karcie próby (integralna część pakietu gracza).

Zamknięcie próby

1. W momencie **zakreślenia 10 kwadratów zadań** na karcie próby konkretnego probanta uznaje się jego próbę instruktorską **za pozytywnie zamkniętą.**

2. Pionek symbolizujący probanta, który zaliczył wszystkie punkty próby jest **usuwany z planszy.**

3. Jeśli **liczba probantów**, którymi aktualnie opiekuje się gracz **spadła poniżej czterech** (trzy i mniej) **zmniejsza się liczba kostek**, którymi dysponuje opiekun.

4. Gracz, który był jego opiekunem otrzymuje na końcu gry +13.

5. Jeśli w momencie zakończenia gry opiekun ma pod opieką probantów, którzy nie zdążyli pozytywnie zakończyć swoich prób otrzymuje po +1 za każde wykonane przez nich zadanie.

ROZSTAJE DRÓG

Gra dydaktyczna dla kadry kształcącej
„Zaopiekuj się mną” – hm. L. Czechowska, phm. A. Erhardt

Po wejściu (zatrzymaniu się) na **pole „Rozstaje dróg”** (oznaczone drogowskazem) gracze losują kartę losu ze stosu kart. Każda karta losu posiada **opis sytuacji oraz 3 warianty reakcji**. W tali znajdują się:

- a) karty losu PROBANT,
- b) karty losu OPIEKUN.

Karty losu PROBANT

1. Jeżeli gracz wylosuje **kartę losu PROBANT** odpowiada na zawarte w karcie pytanie, a następnie odwraca ją na drugą stronę.
2. **Rezultat** zastosowania się do karty losu **wskazuje kolor drogi**, którą gracz musi ruszyć w dalszą wędrowkę. Wybór **odpowiedzi pierwszej to kolor prawej strony lilijki**. Wybór odpowiedzi **drugiej – lewa strona lilijki**. **Trzeciej – środek lilijki**.
3. Poza kierunkiem wędrowki (**ustawienie pionka na właściwej drodze** wyjściowej z pola) wybór jednej z opcji sygnalizowany jest **właściwym ułożeniem wylosowanej karty** losu PROBANT przy karcie danego probanta (znaczenie ma bok znajdujący się u góry).
4. Kolejne wylosowane karty losu PROBANT dokłada się do kart probantów poniżej pierwszej. **Uwaga: Ważne jest, aby wybrana opcja była zawsze u góry.**

Karty losu OPIEKUN

1. Jeżeli gracz wylosuje **kartę losu OPIEKUN** po wyborze odpowiedzi dotyczącej przedstawionego problemu otrzymuje lub traci tyle znaczników, ile jest napisane u dołu karty.
2. Aby móc uczestniczyć w grze każdy opiekun musi dbać o to, aby **poziom znaczników w poszczególnych sferach nigdy nie spadł poniżej 3**. Niedopełnienie tego warunku skutkuje zdyskwalifikowaniem gracza.
3. Wybór wariantu 1, 2 lub 3 z danej karty losu OPIEKUNA może mieć także wpływ na jego probantów. Jeśli gracz wybierze **opcje oznaczoną bonusem** może dowolnemu ze swoich probantów „za darmo” zaliczyć jedno zadanie.
4. Po podjęciu decyzji gracz wychodzi z **pola dowolną nieprzerwaną drogą**.