

## Reguły gry

**1. Cel gry:** Zdobyć jak największą ilość punktów we wszystkich sześciu dziedzinach aktywności postaci oraz nieprzekroczenie progu różnicy 4 punktów pomiędzy najsilniejszą, a najsłabszą dziedziną.

**2. Uczestnicy gry:** W grze biorą udział 4 osoby/zespoły, które w drodze losowania otrzymują konkretną postać, którą mają rozwijać w sferze **siły ciała, umysłu i ducha** oraz na polu **pracy nad sobą, służby oraz poszukiwania własnego miejsca w społeczeństwie** w okresie 12 miesięcy.

### 3. Sposób wykonywania ruchu:

**3.1** Każda tura graczy oznacza upływ 1 konkretnego miesiąca. Gra rozpoczyna się we wrześniu i kończy w sierpniu.

**3.2** Na początku każdej tury gracze otrzymują kieszonkowe, czyli 2 monety.

**3.3** W swojej turze każda postać wykonuje zawsze 2 czynności, które trwają określoną ilość czasu (mała czynność – 1 tydzień, średnia czynność – 2 tygodnie, duża czynność – 3 tygodnie).

**3.4** Niektóre karty trzeba wykupić (na tych kartach zaznaczone jest ile monet należy zapłacić, aby czynność została wykonana).

**3.5** Wykonanie czynności postać sygnalizuje kładąc 1,2 lub 3 znaczniki czasu (z 4 pionków w swoim kolorze, które posiada) na polu czynności, jaką wybrała oraz zabierając 1 leżącą tam kartę.

**3.6** Gracze wykonują swoje czynności po kolei według ruchów wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wykonają swoją pierwszą czynność, w tej samej kolejności wykonują drugą. W każdym miesiącu inna osoba/zespół jest graczem rozpoczynającym wykonywanie czynności.

### 4. Karty akcji

**4.1** Na planszy akcji znajdują się 24 pola, na których ułożone są karty akcji symbolizujące różne aktywności, jakim w czasie wolnym mogą oddawać się wędrownicy, w tym **sprawności mistrzowskie, uprawnienia i odznaki**.

**4.2** W momencie rozpoczęcia gry na każdym polu planszy akcji leżą 3 identyczne karty akcji określające, jaką czynność wykonuje gracz oraz ile punktów w danej sferze rozwoju lub/i monet daje mu jej posiadanie.

**4.3** Gracz wybierający dane pole zawsze zabiera 1 z kart. Kiedy karty się skończą nikt z graczy nie może już wykonać tej czynności do końca gry.

**4.4** Jeśli w danej turze jeden z graczy położył swoje znaczniki czasu na którymś z pól planszy akcji, żaden inny gracz nie może już wykonać tej czynności do końca danego miesiąca (tury).

4.5 Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę identycznych kart akcji (1-3).

## 5. Karty zadań sezonowych

5.1 Karty zadań sezonowych symbolizują różne aktywności, jakim w czasie wolnym mogą oddawać się wędrownicy, w tym **sprawności mistrzowskie, uprawnienia i odznaki**. Od kart akcji różnią się tylko tym, że są ściśle powiązane z porą roku.

5.2 W danym miesiącu dostępne są zawsze 2 różne czynności sezonowe.

5.3 Aby wykonać czynność sezonową należy położyć na jej polu odpowiednią ilość znaczników czasu i wziąć 1 z leżących tam kart.

5.4 W danej turze tą samą czynność sezonową mogą wykonać dwaj gracze. Liczba kół dla znaczników czasu jest więc zawsze podwójna (jeśli pod kartą zadania sezonowego znajdują się 4 koła oznacza to, że dwaj gracze mogą z niej skorzystać układając po 2 znaczniki czasu każdy w swojej kolejce).

5.5 Każdy gracz może mieć tylko jedną taką samą kartę zadań sezonowych.

## 6. Karty prób (próba wędrownicza, stopnie wędrownicze, instruktorskie)

6.1 Na planszy kart prób znajdują się pola **prób wędrowniczych, stopni harcerskich (HO) oraz stopni instruktorskich (PWD)**.

6.2 Na każdym z pól leży 5 kart, na których znajduje się lista konkretnych (5 dla próby wędrowniczej, 7 dla HO i 9 dla PWD) zadań do wykonania.

6.3 Próby należy realizować po kolei. Nie można otworzyć próby na HO bez pozytywnego zamknięcia próby wędrowniczej, ani zamknąć próby na PWD bez uprzedniego pozytywnego zamknięcia HO.

6.4 Każda z kart próby jest inna – posiada inny zestaw zadań. Gracz decydujący się wykonać małą czynność i otworzyć próbę ogląda 2 wylosowane karty danej próby i wybiera jedną, którą chce realizować. Na podjęcie decyzji ma 1 miesiąc –niewykorzystaną kartę musi oddać najpóźniej na początku nowej tury.

6.5 Próbę uznaje się za wykonaną jeśli postać wykona odpowiednią ilość zadań spośród tych wypisanych na karcie (3 z 5 dla próby wędrowniczej, 5 z 7 dla HO i 7 z 9 dla PWD).

6.6 Po zakończeniu tury, w której gracz wykonał ostatnie z wybranych zadań danej próby probant ogłasza, że zamyka próbę. Wszyscy gracze wraz z nim sprawdzają czy posiada on odpowiednie karty zadań.

6.7 Za zrealizowanie próby gracz otrzymuje punkty specjalne (1 dla próby wędrowniczej, 3 dla stopni harcerskich i 5 dla stopni instruktorskich). Bonusem za zrealizowanie prób na stopnie (zarówno HO

jak i PWD) jest także dodatkowy znacznik czasu (ponieważ w jej trakcie nauczyliśmy się lepiej zarządzać czasem), którym można się posługiwać do końca gry.

**6.8** Nie można zaliczyć w poczet próby kart zebranych przed jej otwarciem. Na karcie stopnia należy zaś wpisać kiedy próba została otwarta.

**6.9** Jeśli zadania z próby na stopień harcerski i instruktorski powtarzają się można je zaliczyć w poczet tylko jednej, wybranej przez gracza próby.

## **7. Plansza znaków służb**

**7.1** Na planszy **znaków służb** znajdują się pola poszczególnych znaków służb (zdrowiu, kulturze, dziecku, wspólnocie lokalnej, gospodarce, turystyce, przyrodzie, pamięci, przyjaźni, nauce).

**7.2** Na początku gry każda postać określa 3 znaki służb, jakie ewentualnie chciałyby zdobyć i zapisuje je na swojej karcie postaci.

**7.3** W momencie, gdy którykolwiek z graczy zdecyduje się poświęcić małą czynność i zaproponować pozostałym zdobywanie znaku służby wszystkie postaci ujawniają swoje wcześniejsze „typy” i szukają punktów wspólnych. Jeśli przynajmniej 3 na 4 postaci wpisały ten sam znak służby – mogą go realizować.

**7.4** Jeśli zdarzy się więcej niż jeden znak, który zdobywać chcą przynajmniej 3 osoby głos decydujący w ostatecznym wyborze posiada gracz, który zaproponował zdobywanie znaku.

**7.5** Po wyborze odpowiedniego znaku gracze realizują próbę poprzez współpracę. W tym celu każdy ze zdobywających musi raz na 2 miesiące poświęcić małą czynność na znak służby – położyć swój znacznik czasu na jego polu oraz odnotować ten fakt na swojej karcie postaci.

**7.6** Zdobywanie znaku trwa 8 miesięcy licząc od miesiąca, w którym próba została otwarta.

**7.7** Za zdobycie znaku każdy gracz biorący udział w jego realizacji otrzymuje 2 punkty specjalne oraz 3 punkty na polu służby.

**7.8** Gracz, który zaproponował zdobywanie znaku, czyli pełnił funkcję koordynatora dostaje dodatkowo jeszcze 1 punkt specjalny.

## **8. Koniec gry**

**8.1** Koniec gry następuje po wykonaniu wszystkich czynności, jakie przypadły graczom na sierpień.

**8.2** Każdy gracz liczy ile punktów zdobył w każdej z dziedzin rozwoju, a następnie jeśli posiada punkty specjalne dodaje je wedle uznania (z reguły do najsłabszej dziedziny).

**8.3** Wygrywa gracz, którego wynik jest najwyższy oraz nie przekroczył progu różnicy 4 punktów pomiędzy najsilniejszą, a najsłabszą dziedziną.