

Twój opiekun pomógł Ci zebrać dobrą ekipę byś mógł zrealizować kolejne zadanie.

Weź dwie karty bazowe!

Komisja Rewizyjna jest zadowolona z prowadzonej książki finansowej.

Weź dwie karty bazowe!

Wyszła Ci wspaniała akcja zarobkowa. Ostatnio tak dobry wynik Twoje środowisko osiągnęło 8 lat temu. Gratulacje!

Weź dwie karty bazowe!

Kolejne zadanie za Tobą. Zbierasz dokumentację i już myślisz o kolejnym wyzwaniu.

Weź dwie karty bazowe!

Przyszły pieniądze z 1%. Nareszcie kadra Twojej jednostki może liczyć na dofinansowanie kursów metodycznych.

Weź dwie karty bazowe!

Podczas odwiedzin na obozie zajmujesz się gośćmi. Starzy instruktorzy środowiska dają Ci ciekawe wskazówki.

Weź dwie karty bazowe!

Niestety, nie przykładasz się do obowiązków domowych. Twoi rodzice nie chcą Cię puścić na biwak.

Oddaj jedną kartę bazową.

Nie dasz rady być w dwóch miejscach jednocześnie. Tak wyszło. Albo zbiórka, albo warsztaty.

Oddaj jedną kartę bazową.

Zajęcia, które prowadziłeś na kursie zastępowych były świetne, a ankiety dają Ci apetyt na więcej!

Weź dwie karty bazowe!

Po warsztatach hufcowych jesteś zmotywowany do pracy i działasz...

Weź dwie karty bazowe!

Zrealizowałeś zadanie, jednak nie wyszło ono najlepiej. Twój opiekun doradza Ci zmianę zadania.

Oddaj jedną kartę bazową.

Nie zdałeś egzaminu, czeka Cię kampania wrześniowa na studiach. Trudno, nie trać nadziei.

Oddaj jedną kartę bazową.

Twój opiekun znalazł dla Ciebie dobry kurs drużynowych.

Weź dwie karty bazowe!

Pomagasz jako wolontariusz Szlachetnej Paczki.

Weź dwie karty bazowe!

Po jednej ze zbiórek w terenie okazuje się, że zabrakło na niej opiekuna. W dodatku piątka dzieci leży chora, a Ty tłumaczysz się ich rodzicom...

Oddaj jedną kartę bazową.

Zmieniła się Twoja funkcja i już nie jest Ci po drodze, aby działać jako zastępowy patrolu SH. Zmieniasz zadanie, które odpowiada nowej funkcji w gromadzie zuchowej.

Oddaj jedną kartę bazową.

Na stronie hufca pojawił się konkurs. Szybko nadesłałeś odpowiedź i wygrałeś!

Masz prawo zabrać jedną kartę bazową przeciwnikowi.

Napisałeś artykuł do gazetki namiestnictwa. Wiele osób gratuluje Ci dobrego tekstu, a ty masz za sobą kolejne zadanie.

Weź jedną kartę bazową.

Zaangażowałeś się w JOTI. Wymiana doświadczeń ze skautami z innych krajów to ciekawa inspiracja.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z każdym z graczy.

Po kursie przewodnikowskim jesteś w stałym kontakcie ze świetną drużyną z innego środowiska.

Masz prawo zamiany dwóch kart bazowych z jednym z graczy.

Nie zgłosił się nikt chętny do poczty sztandarowej na miejskie obchody wybuchu wojny. Idziesz wraz ze swoimi przybocznymi.

Masz prawo zabrać jedną kartę bazową przeciwnikowi.

Na prośbę komendy hufca podejmujesz się opracowania ankiety, która pomoże ocenić sytuację hufca.

Weź jedną kartę bazową.

Jako patrolowy na Rajdzie Arsenał poznajesz masę wspaniałych ludzi. W dodatku masz okazję wziąć udział w konferencji instruktorskiej.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z każdym z graczy.

Twoja jednostka rozpoczęła współpracę z inną drużyną. Wymiana doświadczeń dobrze wpływa na realizację Twojej próby.

Masz prawo zamiany dwóch kart bazowych z jednym z graczy.

Prowadzisz krótkie szkolenie o prawach autorskich na odprawie z drużynowymi.

Masz prawo zabrać jedną kartę bazową przeciwnikowi.

Pomagasz jako oboźny na Złazie Hufca, choć nie było to Twoje zadanie.

Weź jedną kartę bazową.

Zbierasz patrol i jedziesz na Wędrowniczą Watrę. Poznajesz nowych przyjaciół, którzy wspierają Cię w ciężkich chwilach.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z każdym z graczy.

Kolega z innego środowiska poszukiwał opiekuna na biwak. Zapytałeś opiekuna czy ma czas i chętnie zgodził się pojechać.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z jednym z graczy.

Jako jedyne środowisko harcerskie włączyliście się w akcję Amnesty International.

Masz prawo zabrać jedną kartę bazową przeciwnikowi.

Jeden z rodziców proponuje pomoc w transporcie materiałów na biwak w górach. Rozwiązał Ci się jeden z organizacyjnych kłopotów.

Weź jedną kartę bazową.

Współorganizujesz imprezę namiestnictwa. To wspaniałe wydarzenie pomaga Ci zdobyć przychylnych instruktorów.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z każdym z graczy.

Pewne środowisko organizowało nadanie pierwszych naramienników. Poszedłeś pomóc i poznać innych wędrowników.

Masz prawo zamiany jednej karty bazowej z jednym z graczy.