

Zbudujmy Hufiec Przewodniku!

To gra planszowo-karciana dla 3-6 graczy. Każdy z nich wciela się w drużynowego/drużynową drużyny harcerskiej i stara się w trakcie jednego roku harcerskiego zbudować jak najprężniej działającą drużynę, nie zapominając oczywiście o rozwoju osobistym.

Zawartość:

1 plansza gry, 6 plansz punktacji graczy, 120 kart akcji, 30 kart wydarzeń.

Cel gry:

Poprowadzić drużynę tak, by na końcu roku harcerskiego, w czasie podsumowania działalności okazało się, że to właśnie Ty najlepiej poprowadziłeś/aś drużynę, uzyskując największą ilość punktów.

Przygotowania do gry:

Jako że jest to gra niskobudżetowa, to nie mamy pionków ani pewnych potrzebnych znaczników. Smutny? Niepotrzebnie. Skoro grasz w tę grę, to zapewne jesteś harcerzem/harcerką. A te ludzie charakteryzują się tym, że mają dużo pomysłów, nierzadko mądrych i twórczych. Tak więc zanim zaczniemy grę potrzebujemy:

Pionki, dla każdego gracza po jednym (podstawa nie większa niż 1cmx1cm). Mogą to być zwykłe pionki z innej gry, ludziki z plasteliny, kamienie, baterie, samochodziki, figurki... więc widzisz. W końcu to Twoja gra, nie będę się wpychał z własnymi pionkami.

Znaczniki, dla każdego gracza po 6. Najlepiej okrągłe, wielkości dwugroszówki (nie żebym sugerował przedmiot).

Znacznik czasu, który będzie używany na tych śmiesznych polach kalendarza. Kamień będzie w sam raz.

60 groszy w drobnych. Wiem, kryzys, inflacja te sprawy. Jakoś się zrzucicie. Po grze wasze pieniądze wrócą do was, nie bójcie się. Koniecznie w nominałach 1,2,5 gr.

Coś policzalnego, najlepiej okrągłego, plus woreczek/kubeczek, do którego można to coś schować. Po trzy sztuki tego czegoś dla każdego gracza. to coś może być małe. Wiem, małe to pojęcie względne. Więc względnie małe.

Planszę umieść na środku. To w sumie sugestia, jak położysz na rogu stołu, to generalnie też da radę. W sumie chodzi o to, żeby każdy miał dostęp do planszy. (ale tego pewnie się domyślasz)

Potasuj karty wydarzeń (Te z wykrzyknikiem), i połóż je rewersem do góry w zasięgu ręki. To samo zrób z kartami akcji i rozdaj każdemu po 5. Jeśli w tych pięciu zdarzyły się karty, na których jest napisane karta natychmiastowa, wtasujcie je w talię i wylosujcie inne. Tak, aby na początku nie było kart natychmiastowych na ręce żadnego z graczy. Resztę połóż rewersem do góry w zasięgu ręki.

Daj każdemu 5 groszy (równowartość 500 zł), to jego środki początkowe.

Rozdajcie plansze punktacji dla graczy, dla każdego po jednej. Umieście znaczniki (te których miało być 6 dla każdego) w ten sposób, by na planszy gracza zaznaczała pola z cyframi:

drużynowy	drużyna
chęci 8	chęci 8
czas 8	liczebność 16
wiedza 8	wiedza 8

Wariant dla zaawansowanych:

Rozdziel punkty początkowe dowolnie, tak aby suma punktów drużynowego wynosiła 24, a drużyny 32.

Dobra, wszystko gotowe. Czas na **Zbudowanie Hufca, Przewodniku!**

Plansza:

Jak widzisz na planszy są dwie części. Mapa i Kalendarz.

Mapa:

Składa się z dróg i lokacji, w których można wykonywać akcje. Lokacje to te okrągłe miejsca z symbolami. W każdej lokacji może jednocześnie znajdować się jedna osoba! Z jednej lokacji do drugiej zawsze idziemy najkrótszą drogą. Gdy idziemy do innej lokacji i mijamy graczy, możemy wymienić z nimi kartę (karty) w dowolny, korzystny dla nas sposób, ale zawsze 1 za 1. Gdy wymienimy kartę zyskujemy jeszcze jedną rzecz, a mianowicie możemy podnieść swój suwak chęci (czyli chęci drużynowego) o 1. Uwaga! Samo przemieszczanie się pomiędzy lokacjami nie jest liczone jako akcja w turze! Tylko akcja w danej lokacji.

Kalendarz:

Jak nie trudno się domyślić zaczynamy we wrześniu, kończymy w sierpniu. Kładziemy na nim znacznik, i przesuwamy go po każdej turze o 1 miesiąc.

Plansza gracza:

Składa się z sześciu suwaków/torów punktacji.

Jak pewnie zauważyłeś/aś jest podzielony na dwie części- drużynowy/a i drużyna.

Każda z tych cech/właściwości ma swoją wartość, która wielokrotnie zostanie zmieniona w czasie gry. Do tego potrzebne są właśnie znaczniki. Pamiętaj, by utrzymywać równowagę pomiędzy tymi współczynnikami, i aby nie pomylić chęci drużyny i drużynowego/ej oraz wiedzy.

Karty wydarzeń:

Co miesiąc zostaje odkryta nowa, obowiązująca wszystkich graczy karta wydarzeń. (we wrześniu nie!) Następnie rozpatrywana, i zastosowana przez wszystkich w grze. Wydarzenia są różne.

Pozytywne i negatywne. Nikt nie mówił, że robota drużynowego jest prosta...

Jeśli zagrasz już kilkakrotnie, i uznasz, że jedna karta wydarzenia to za mało, śmiało, możesz wyciągać dwie miesięcznie.

Karty akcji:

To właśnie je będziesz zagrywał w czasie swojej kolejki. Na każdej jest wszystko napisane, jeśli posiadasz umiejętności czytania ze zrozumieniem, to dasz radę. Na większości z nich jest symbol (symbole) lokacji. Aby wykonać tę akcję, trzeba zagrać kartę i udać się do wskazanego miejsca. Oczywiście, jeśli jest wolne. Jeśli jest kwota, np. -100 zł oznacza to, że dana akcja wymaga środków pieniężnych i musisz uiścić daną kwotę, lub otrzymujesz wymienioną na karcie kwotę, w przypadku akcji zarobkowych. Na dole karty są pewne plusy i minusy wynikające z jej zagrania. Przesuń swoje suwaki o wskazane wartości na karcie, w momencie jej zagrywania. Żadna cecha nie może być niższa od 1 i wyższa od 16 (z wyjątkiem liczebności - 32) Oznacza to, że jeśli zagram kartę dającą mi +1 wiedzy drużynowego i +1 wiedzy drużyny, a wiedzę drużynowego mam już na 16, to zwiększę o 1 tylko wiedzę drużyny. Jeśli chociaż chwilę później zdarzy się sytuacja w której np. będziesz musiał/a odjąć o 1 z wiedzy drużynowego/ej, to musisz przenieść wskaźnik na 15, mimo tego, że miałeś 16 i 1, który się "nie zmieścił". *Nie można zagrać karty, gdy odejmuje ona więcej danej cechy niż mamy*, np. Mamy 2 czasu i chcemy zagrać nabór, który zabiera 2 czasu. Ale minimalna wartość na suwaku to 1! Nie możemy w tym wypadku zagrać tej karty. Na niektórych kartach są ramy czasowe. Wszak trudno zrobić DMB w listopadzie, albo rozdawać Betlejemskie Świąteczko Pokoju w maju. Stosuj się do nich!

Odpoczynek:

Należy również pamiętać o tym, że po naszej służbie trzeba trochę odpocząć. Służą do tego karty Odpoczynek, które przywracają czas drużynowego. Możesz ich użyć w każdej turze. Gdy zagrywasz kartę odpoczynek, zdejmij swój pionek z pola lokacji, i później na dowolnym budynku (nie na innej lokacji!) by pokazać, że odpoczywasz w domu. Zwalniasz również w ten sposób miejsce na działanie innych graczy. Oczywiście przesun swój suwak czasu o tyle, o ile jest napisane na karcie.

Jeśli grając zdarzy się, że zabraknie kart to dorysuj swoje. Nie no, a tak serio, to po prostu przetasuj zużyte karty i udawaj, że nic się nie stało.

Niektóre karty mają napisane **Karta natychmiastowa**. Jak sama nazwa wskazuje należy ją rozegrać od razu. Niektóre działają tylko na zagrywającego, niektóre na wszystkich graczy.

Rozgrywka

Dobra, przechodzimy do konkretów.

Wszystko gotowe, ułożone, potasowane i rozdane. Zaczynamy we wrześniu. Zaczyna gracz, który jest z drużyny o najwyższym numerze. Jeśli jest remis, to wygrywa płeć piękna. Jeśli nadal jest remis, to zaczyna osoba, która najdłużej jest harcerzem/harcerką. Ta zasada nie ma większego znaczenia, możecie się nawet pokłócić o rozpoczęcie ;)

Tura gracza:

Gracz ma w trakcie tury maksymalnie 3 akcje do wykonania (można mniej) Jednak zawsze musi zrobić jedną zbiórkę jako akcję.

Oznacza to, że może zagrać do dwóch kart akcji. Kolejność jest dowolna, można np. zrobić zbiórkę, a potem zagrać akcję, wedle uznania. W niektórych przypadkach może to mieć znaczenie.

Zbiórka: Polega ona na powiedzeniu na głos pomysłu na temat zbiórki. Może być dodatkowo kilka zdań wytłumaczenia, ale nie za dużo. Na zastanowienie się nad tematem drużynowy ma minutę. Zbiórka jest oceniana przez resztę uczestników gry. Tu przyda się właśnie " Coś policzalnego, najlepiej okrągłego, plus woreczek/kubeczek." Bo w tym momencie każdy z pozostałych graczy oceni zbiórkę. Jak? Wsypując do woreczka/kubeczka 1,2 lub 3 "cosie" W zależności od ich ilości osoba, która wymyśliła zbiórkę dodaje lub odejmuje jeden punkt z dowolnego suwaka(drużynowego lub drużyny) na swojej karcie gracza. Warto odnieść się do kalendarza, i zrobić np. zbiórkę o 11 Listopada w listopadzie, a Dzień Kobiet w marcu. Niekoniecznie muszą to być zbiórki w harcówce. Chodzi tu o to, byście nawzajem napełnili się pomysłami i może kiedyś je wykorzystali.

3 graczy:	2-3 pkt -1 do wybranej cechy	4 pkt- nic się nie dzieje	5-6 +1 do wybranej cechy
4 graczy:	3-5 pkt -1 do wybranej cechy	6-7 pkt- nic się nie dzieje	8-9 +1 do wybranej cechy
5 graczy:	4-6 pkt -1 do wybranej cechy	7-9 pkt- nic się nie dzieje	10-12 +1 do wybranej cechy
6 graczy:	5-8 pkt -1 do wybranej cechy	9-11 pkt- nic się nie dzieje	12-15 +1 do wybranej cechy

Po zakończeniu tury gracz dobiera 3 karty akcji, z czego dwie sobie pozostawia, a trzecią odrzuca na stos kart odrzuconych. Jeśli pomiędzy nimi była karta natychmiastowa, od razu ją zagrywa, a pozostałe dwie trafiają do gracza na rękę. W przypadku, gdy wypadną 2 karty natychmiastowe, należy rozegrać obie, a gracz bierze trzecią na rękę i dodatkowo kolejną ze stosu. Następnie te same czynności wykonuje każdy z graczy.

Przykład tury:

Andrzej zagrywa kartę "Akcja zarobkowa tylko w grudniu i kwietniu 500 zł", jest kwiecień, więc może ją zagrać. Dodaje do konta drużyny 500 zł (5gr).

Następnie robi zbiórkę. "Robię zbiórkę o Prawie i Przyrzeczeniu, chowam w harcówce w kopertach pocięte kawałki kartek na których są rebusy, z których powstają kolejne punkty prawa" Takie coś wystarczy, oczywiście Andrzej zrobi i inne rzeczy na tej zbiórce, chodzi tu o sam pomysł. Andrzej gra z 3 innymi graczami. Teraz reszta wsypuje "cosie" do kubeczka, głosując. Po podliczeniu okazuje się, że dostał 8 punktów. To daje mu +1 do dowolnej cechy. Przesuwa o 1 znacznik czasu, teraz ma 3. Dzięki temu może teraz zagrać kartę spotkanie z rodzicami, która kosztuje go 2 czasu. wcześniej nie mógłby tego zrobić. Odejmuje o 2 swój czas, i ma 1 czas, a także dodaje 2 do chęci drużyny i kończy ruch, dobierając karty.

Po zakończeniu kolejki czas na zmienienie miesiąca i wyciągnięcie i rozegranie karty wydarzenia. Gra trwa 12 tur.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy ostatni z graczy wykona swoje akcje w sierpniu. W tym momencie następuje podliczenie punktów. Zsumuj ilość punktów na wszystkich suwakach. Ich suma to Twój rezultat. Jeśli jest remis pomiędzy graczami, wygrywa ten, który ma większą liczebność. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten, który ma większe środki na koncie drużyny. Jeśli mimo wszystko jest remis, to możecie się pokłócić, i zagrać jeszcze raz, by sprawdzić, kto jest lepszym drużynowym.

Jeśli zdarzy się sytuacja nieprzewidziana w instrukcji, rozwiążcie konflikt rzucając kostką, lub możecie dać mi znać, że coś nie gra. Piszcie na: mario.ex.silvis@gmail.com. Oczywiście, jeśli wszystko gra, też możecie coś napisać ;)

Z błękitnym niebem
Mario_7