

„ZHP strukturalnie” – instrukcja gry

„ZHP strukturalnie” jest grą przeznaczoną głównie dla drużynowych do wykorzystania na zbiórkach harcerzy i harcerzy starszych, którzy chcą w ciekawy sposób poznać strukturę naszego związku. Jako drużynowi przekonacie się, że temat struktury ZHP nie musi być nudny i nie trzeba się dwoić i troić, aby zainteresować harcerzy tym tematem. Grając w „ZHP strukturalnie” harcerze - oprócz samej struktury – mają również okazję przyswoić oznaczenia funkcji – czyli poznać kolory sznurów i noszonych na nich suwaków.

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: ok. 60 min. (4 graczy)

Opis elementów gry:

Zestaw dla każdego gracza zawiera:

- 6 plansz – 1. Drużyna/Gromada 2. Szczep 3. Hufiec 4. Chorągiew 5. Chorągwie ZHP w Polsce 6. Władze naczelne ZHP. Na każdej planszy znajdują się pola do zdobywania, które oznaczają poszczególne jednostki lub organy funkcjonujące w ZHP. Pole zdobywa się rzucając 1 kością lub 2 kośćmi (w przypadku karty „Chorągwie ZHP w Polsce”). Każde zdobyte pole należy oznaczyć znacznikiem. Dodatkowo na planszach zostały przedstawione oznaczenia funkcji, z którymi każdy z graczy powinien się zapoznać, gdy zaczyna zdobywać daną planszę. Quiz z wiedzy na temat oznaczeń funkcji napotkają gracze zdobywając pola na planszy „Chorągwie w Polsce”.
- 6 kart akcji – Każda karta odpowiada poszczególnym planszom. Podczas gdy gracz zdobywa pola na danej planszy, obowiązują go warunki uwzględnione na odpowiedniej karcie akcji. Numery na kartach akcji oznaczają liczbę oczek wyrzucanych 1 kością lub 2 kośćmi (w przypadku karty „Chorągwie ZHP w Polsce QUIZ”). Na początku każdej tury rzuca się kością, aby ustalić akcję na tę turę, która obowiązuje wszystkich graczy. Jeśli gracze zdobywają pola na różnych planszach, wynik jednego rzutu kością odnosi się do każdej z odpowiednich kart akcji.
Karta „Chorągwie ZHP w Polsce QUIZ” – Gdy gracz zacznie zdobywać pola na planszy „Chorągwie ZHP w Polsce”, rzuca dwiema kośćmi w swojej turze (inaczej niż w przypadku pozostałych kart akcji, kiedy to losuje się na początku każdej tury akcję obowiązującą wszystkich graczy w tej turze). Wynik kości wskazuje pytanie tylko do tego gracza. Jeśli na nie odpowie, może zakryć tyle pól na planszy, ile wyrzucił oczek 1 kością w rzucie poprzedzającym rzut dwiema kośćmi.
- 1 plansza „Zdobycie pól” - określone są w niej zasady zdobywania pól.
- 1 pionek, który umieszcza się na karcie funkcyjnych.

Dodatkowo wszyscy gracze mają do dyspozycji:

- 2 kości różnego koloru – jedna do zdobywania pól, druga do losowania akcji.
- 100 znaczników pól – używa się ich do zakrywania pól. Jako znaczników możesz np. użyć płaskich koralików lub wyciąć z papieru małe kółka (co tylko Ci przyjdzie do głowy i spełni swoją funkcję).
- 1 kartę funkcyjnych - na początku gry wszyscy gracze stawiają swój pionek na polu „Start”. Podczas gry każdy z graczy po zdobyciu wszystkich pól danej planszy przesuwa swój pionek o jedno pole do góry, zdobywając wyższą funkcję, aż ostatecznie jeden z graczy zostaje Naczelnikiem ZHP i wygrywa grę.

Rozgrywka

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje własny zestaw elementów gry. Plansze układa przed sobą jedna pod drugą, tak aby plansza Drużyny/Gromady znajdowała się na wierzchu, pod spodem w kolejności będą: Szczep, Hufiec, Chorągiew, Chorągwie ZHP w Polsce, Władze naczelne ZHP (ta ostatnia znajduje się więc na samym spodzie). Jeśli przestrzeń do gry na to pozwala, można kłaść plansze obok siebie. Na środku kładzie się kartę funkcyjnych. Gracze stawiają swoje pionki na polu „Start”.

Na początku każdej tury losuje się akcję. Losować akcje może osoba prowadząca grę, wybrany jeden gracz lub gracze po kolei. Wylosowana na początku tury akcja obowiązuje każdego gracza do końca tej tury. Wyjątek stanowi karta akcji „Chorągwie ZHP w Polsce” – patrz: „Opis elementów gry”.

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz zdobywa pola zgodnie z zasadami zdobywania pól opisanych na kartach „Zdobycie pól”. UWAGA! Na każdej planszy zdobywa się pola w inny sposób! Zdobywanie pola oznacza położenie znacznika na tym polu. Na planszach opisane są również oznaczenia funkcji – należy się z nimi zapoznać.

Gdy gracz zdobędzie wszystkie pola na planszy, zdejmuje z niej znaczniki i kładzie pod spód lub obok pozostałych plansz. Przesuwa swój pionek o jedno pole w górę, zdobywając wyższą funkcję.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie wszystkie pola na planszy „Władze naczelne ZHP” i zostanie Naczelnikiem ZHP.