

## Zdobywanie pól

### Drużyna

**Gromada** – zakrywasz pola funkcyjnych

(Z – zastępowy, PZ – podzastępowy, kronikarz, skarbnik, proporcowy), jeśli wyrzucisz kością 1 lub 6;

zakrywasz tyle pól szeregowych, ile oczek wyrzucisz/aś kością (2, 3, 4, 5)

**Szczep** – zakrywasz jedno dowolne pole, jeśli wyrzucisz kością 1, 3 lub 5

**Hufiec** – jeśli wyrzucisz kością 2, 4 lub 6, zakrywasz tyle pól jednostek w hufcu (drużyn, szczepów, krąg, związek drużyn), ile jest oczek na kości;

jeśli wyrzucisz kością 3 lub 5, zakrywasz tyle pól organów i zespołów hufca (Kom., KSI, KSW, KRH, SHH, ZKK, Namiestnictwo), ile jest oczek na kości

**Chorągiew** – zakrywasz pola organów władzy chorągwi (Kom., RCh, KRCh, SHCh), jeśli wyrzucisz kością 1 lub 6; zakrywasz tyle pól hufców, ile jest oczek na kości (2, 3, 4, 5)

**Chorągwie ZHP w Polsce** – zakrywasz tyle pól chorągwi, ile oczek wyrzucisz/aś kością (1, 2, 3, 4, 5, 6), jeśli odpowiesz na pytanie z karty akcji, które losujesz dwiema kośćmi w swojej turze.

**Władze Naczelne ZHP** – aby zakryć dowolne pole, musisz wyrzucić kością tyle oczek, ile wskazuje cyfra na tym polu.