

Zasady gry

1. W grze biorą udział 4 grupy. Każda z nich losuje na początku rozgrywki kartę MISJA, dostaje, kartę PRZEBIEG, pionek oraz przyznane jest im 50 jednostek czasowych.
2. Karta MISJA jest charakterystyką jednej z 4 drużyn- każda innego pionu.
3. Na karcie PRZEBIEG prowadzący zapisuje zdobywane przez drużynę punkty i zdobyte pola.
4. Celem każdej grupy jest zebranie jak najwięcej punktów. Aby to zrobić, muszą stanąć na odpowiednie pola, które mają swoją odpowiednią punktację.
5. Gra podzielona jest na 3 rundy. Każda runda to 6 ruchów dla każdej grupy. Ruchy wykonuje się pojedynczo, wg ustalonej kolejności.
6. Ruch to przesunięcie pionka z jednego miejsca na drugie. Ilość pól, jaką się pokonuje, to ilość, o jaką zmniejsza się jednostki czasu grupy. Podczas postoju na danym polu odejmuje się także jednostki czasowe (wg ustalonej taryfy). Pozostałe jednostki czasowe po całej rozgrywce przeliczane są na punkty.
7. Przed rozpoczęciem gry, grupy planują swój przebieg na wszystkie 3 rundy. Przy planowaniu zwracają uwagę na to, by zdobyć jak największą ilość punktów oraz by stracić jak najmniejszą ilość jednostek czasu.
8. Po każdej rundzie następuje podsumowanie wyników. Grupa, która ma najwięcej punktów, otrzymuje bonus: + 10 jednostek czasowych.
9. W każdej rundzie, wybrane 2 pola GENERATOR CELÓW są wyłączone i nie pełnią swojej funkcji.
10. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. W związku z tym, jeśli dana grupa zaplanowała postawienie pionka na polu, gdzie znajduje się inny- musi stanąć na jednym z pól otaczających zajęte pole.

Plansza składa się z 50 pól:

- 16 x Pole ZYSK
- 2 x Pole STRATA
- 1 x Pole KURS PRZEWODNIKOWSKI
- 4 x Pole KURS METODYCZNY
- 4 x Pole NAMIESTNICTWO
- 3 x Pole IMPREZA PROGRAMOWA
- 4 x Pole ZADANIE NA STOPIEŃ
- 8 x Pole GENERATOR CELÓW
- 8 x Pole KRYZYS



Opis pól:

(w nawiasie ilość jednostek czasowych, jakie traci się za sam postój na polu)

- **ZYSK**- Do charakterystyki każdej jednostki są przypisane 2 mocne strony oraz 2 szanse (razem 4x Pole ZYSK). Oznacza to, że grupa z daną KARTĄ MISJI, musi stanąć na tych odpowiednich polach, które dotyczą opisu ich jednostek. Łącznie jest 16 różnych pól ZYSK. Za zdobycie wszystkich pól ZYSK otrzymuje się premię + 100 pkt. **(2)**
- **STRATA**- Jedno pole to słaba strona jednostki wspólna dla wszystkich grup oraz jedno zagrożenie- również wspólne dla wszystkich. Łącznie są 2 pola STRATA. Na koniec gry, kiedy grupa nie zneutralizuje tych pól, za każde otrzymuje – 100 pkt. **(2)**
- **GENERATOR CELÓW**- Pole, na którym zdobywa się punkty (25 pkt.). Aby je uzyskać, należy wejść na to pole z pola ZYSK (odpowiedniego dla opisu na KARCIE MISJI) lub z pola STRATA (uniwersalnego dla wszystkich grup). Następnie układa się cel, który ma wzmocnić mocną stronę jednostki, wykorzystać szansę bądź wykryć z karty MISJA i zneutralizować jej słabą stronę i zagrożenie. Po prawidłowym ułożeniu celu, grupa otrzymuje 25 pkt- jeżeli weszła na pole GENERATOR CELÓW z pola ZYSK lub pole STRATA, z którego weszło się na pole GENERATOR CELÓW jest neutralizowane. **(3)**
- **KURS PRZEWODNIKOWSKI**- Pole, na którym zdobywa się 25 pkt oraz uzyskuje kartę DOŁADOWANIE-K5 (+ 5 pkt. do każdego zysku punktów) **(5)**
- **KURS METODYCZNY**- Są 4 pola, na każdym jest nazwa jednego z czterech kursów odpowiedniej metodyki. Stając na polu odpowiednim do opisu na KARCIE MISJI zdobywa się 25 pkt. oraz uzyskuje kartę DOŁADOWANIE-K10 (+ 10 pkt. do każdego zysku punktów) Aby móc wejść na to pole, należy mieć kartę DOŁADOWANIE-K5 (być na pole KURS PRZEWODNIKOWSKI) **(10)**
- **NAMIESTNICTWO**- Są 4 pola, na każdym jest nazwa jednego z czterech namiestnictw odpowiedniej metodyki. Stając na polu odpowiednim do opisu na KARCIE MISJI zdobywa się 25 pkt. oraz uzyskuje kartę OTOCZENIE (umożliwia jednorazowe skorzystanie z tego, co znajduje się na dowolnym polu oraz polom go otaczającym) **(5)**
- **IMPREZA PROGRAMOWA**- Są 3 pola, na każdym jest jedna z nazw: Impreza hufcowa, Impreza chorągwianna, Impreza ogólnopolska. Za stanięcie na nich zdobywa się kolejno: 30, 40, 50 pkt. Aby jednak uzyskać punkty, na polu muszą stanąć minimum 2 pionki. **(5)/(10)/(15)**
- **STOPNIE I GWIAZDKI**- Pola związane są z zadaniami na stopień (lub gwiazdkę zuchową). Kiedy stanie się na wszystkich 4 polach- otrzymuje się 100 pkt. oraz redukuje się 75 % odejmowanych jednostek czasowych za każde przesunięcie, 3 polach- 50 pkt. oraz redukuje się 50 % odejmowanych jednostek czasowych za każde przesunięcie, 2 polach- 25 pkt. oraz redukuje się 25 % odejmowanych jednostek czasowych za każde przesunięcie. **(15)**
- **KRYZYS**- Po stanięciu na pole, grupa wykonuje zadanie związane z nagłym wydarzeniem, jakiego nie przewiduje plan. Gracze nie wiedzą, jakie zadania ich spotkają. Za ich wykonanie otrzymują 100 pkt. Jedno pole jest wykorzystane jednokrotnie. **(5)**