

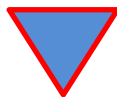
INSTRUKCJA

1. Liczba graczy: 2-4.
2. Cel gry: Każdy z graczy losuje postać, którą będzie grał i rozwijał od zucha do wędrownika tworząc ciąg wychowawczy. Celem jest zostanie wędrownikiem, poprzez dotarcie do środka planszy jako pierwszy z graczy.
3. Pole startowe z którego rozpoczynają wszyscy gracze – Harcówka.
4. Plansza dzieli się na 4 obszary (żółty - zuchy, pomarańczowy - harcerze, fioletowy – harcerze starsi, czerwony - wędrownicy) .
5. Poruszanie się następuje poprzez rzut kością sześciocienną, gracz po rzucie kością wybiera czy chce się poruszyć w prawo czy w lewo. Gracze poruszają się pionkami.
6. Po stanięciu na polu następuje akcja, akcje są opisane na polach.
7. W akcji „wyciągnij kartę” nagrodą za prawidłową odpowiedź jest punkt wiedzy oraz wybranej umiejętności. Za błędną odpowiedz gracz traci jedną kolejkę.
8. Karty dzielą się zgodnie z kolorami na 3 poziomy (żółty - zuchy, pomarańczowy - harcerze, fioletowy – harcerze starsi). Jeżeli kart zabraknie, gracz stając na polu uzyskuje jedną wybraną statystykę.
9. Do czasu spełnienia warunków przejścia na wyższy obszar, gracze poruszają się tylko w jednym obszarze, np.: zaczynając grę poruszamy się jedynie po żółtym obszarze.
10. Warunki przejścia, by przejść na wyższy obszar potrzebujesz zdobyć:
 - zuchy → harcerze: znaczek zucha, sprawność indywidualną, sprawność zespołowa
 - harcerze → harcerze starsi: krzyż harcerski, posiadać drugi stopień harcerski
 - harcerze starsi → wędrownicy: przejść wszystkie 5 pól zgodnie ze wskazówkami zegarka.
11. Przejść na wyższy obszar można w polach:
 - zuchy: kolonia zuchowa, biwak zuchowy
 - harcerze: obóz harcerski, biwak harcerski
 - harcerze starsi po przejściu wszystkich pól.
12. Zdobywanie umiejętności służy do rozwoju postaci.
13. Oznaczenia sprawności:

SPRAWNOŚĆ
ZUCHOWA
INDYWIDUALNA



SPRAWNOŚĆ
ZUCHOWA
ZESPOŁOWA



SPRAWNOŚĆ
HARCERSKA



14. Umiejętności jakie może zdobyć gracz:

WIEDZA



SPRAWNOŚĆ
FIZYCZNA



ZAAANGAŻOWANIE



ZARADNOŚĆ



15. Karty metodyki zostają odblokowane wraz z odłożeniem na polu HARCÓWKA tylu znaczników każdej umiejętności ilu jest graczy w grze. Po zebraniu znaczników odkrywa się kartę metodyki zuchowej, wszyscy uczestnicy zapoznają się z nią. Kolejne karty metodyk zostają odkryte przy przejściu pierwszego z graczy na wyższy poziom.
16. Zdobywanie sprawności oraz zadań zespołowych zostało opracowane ze względu na mechanikę gry.
17. Na zakończenie gry powinna zostać przeprowadzana dyskusja.