

Poznałeś obietnicę zucha.
Zdobywasz 1 pkt wiedzy.

OBIETNICA ZUCHA

Spakowałeś plecak na wycieczkę.
Zdobywasz 1 pkt zaradności.

WYCIECZKA DO PARKU

Aby odkryć karty metodyk należy
odkryć tyle znaczników każdej
umiejętności ilu jest graczy w grze.

**HARCÓWKA
POLE STARTOWE**

es w zbiorce.
rtę ze stosu.

DRUŻYNY

Wygraliście turniej w dwa ognie.
Zdobywasz
1 pkt sprawności fizycznej.

TURNIEJ SPORTOWY

Jeżeli posiadasz 2 sprawności oraz ukończone 2 zadania
zespołowe zdobywasz stopień ochotczk/młodzka
Jeżeli posiadasz 3 sprawności oraz ukończone 3 zadania
zespołowe zdobywasz stopień tropicielk/wywiadowcy/

Rada Drużyny zorganizowała
Komisje Stopni i Sprawności
na której uczestrzyłeś.

**Kapituła
Stopni i Sprawności**

Brates udział w kapitule.
Wyciągnij ilość kart równą 5- Twoja sprawność fizyczna. Jeżeli odpowiesz
poprawnie, przejdź na kolejne pole.
Jeśli odpowiedziałeś błędnie tracisz 1 turę.
Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi zdobywasz kolejny stopień harcerski

KAPITUŁA STOPNI I SPRAWNOŚCI

Spóźniłeś się na zbiórkę.
Tracisz 1 turę.

UPS...

Spóźniłeś się na zbiórkę.
Tracisz 1 turę.

UPS...

Twoja gromada wygrała.
Zdobywasz 1 pkt
sprawności fizycznej.

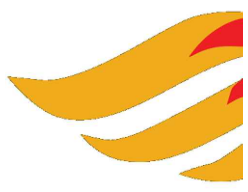
OLIMPIJKA ZUCHOWA

Uczestniczyłeś w zbiorce.
Zdobywasz 1 pkt
zaradności.

ZBIÓRKA
Z SAMARYTANTKI

Uczestniczyłeś w zbiorce drużyny.
Wyciągnij ilość kart równą 5- Twoja zaradność
Jeżeli odpowiesz poprawnie, przejdź na kolejne pole.
Jeśli odpowiedziałeś błędnie tracisz 1 turę.

ZBIÓRKA DRUŻYNY



ZBIÓRKA

Uczestniczyłeś w
Wyciągnij ilość kart ró
Jeżeli odpowiesz poprawn
Jeśli odpowiedziałeś

ZBIÓRKA I

Uczestniczył
Wyciągnij ka

WIGILIA SZCZEPU

Wspólnie z zastępem
zorganizowaliście Jasełka.
Zdobywasz 1 pkt zaangażowania.

Aby zdobyć krzyż harcerski:
- 5 wiedzy, 4 zaradności i 3 zaangażowania
- 4 wiedzy, 4 zaradności i 4 zaangażowania
- 3 wiedzy, 4 zaradności i 5 zaangażowania

Aby zdobyć sprawność jednogwiazdkową wymień 4 dowolne
statystyki i wybierz jedną ze sprawności.

BIWAK HARCERKI

Wziąłeś udział w rajdzie.
Zdobywasz
1 pkt zaangażowania.

RAJD ZUCHOWY

Aby zdobyć znaczek zucha wymień:
- 4 wiedzy, 3 zaradności i 2 zaangażowania
- 3 wiedzy, 3 zaradności i 3 zaangażowania
- 2 wiedzy, 3 zaradności i 4 zaangażowania

BIWAK ZUCHOWY

Aby zdobyć sprawność indywidualną
wymień 4 dowolne statystyki i wybierz
jedną ze sprawności.

UPS...

Spóźniłeś się na zbiórkę.
Tracisz 1 turę.

RAJD ZUCHOWY

Wziąłeś udział w rajdzie.
Zdobywasz
1 pkt zaangażowania.