

Autorzy innowacji: Adrianna Wójcik, Jakub Wiśniewski, Agnieszka Kucharska, Łukasz Orylski

Nazwa Innowacji: Zagrajmy w dorosłość

Innowacja społeczna powstała w ramach realizacji projektu „Przepis na wielkopolską innowację społeczną -usługi opiekuńcze dla osób zależnych” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego - Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.





Mechanika i zasady gry oraz grywalizacji:  
Adrianna Wójcik  
Jakub Wiśniewski

Wsparcie merytoryczne i metodologiczne:  
Agnieszka Kucharska  
Łukasz Orylski

Projekt graficzny:  
Aleksandra Włodarczyk

Tekst instrukcji:  
Jakub Wiśniewski

Redakcja instrukcji:  
Patrycja Bruch

Konsultanci merytoryczni: Bartosz Bednarek, Marta Ciecieląg, Dorota Kucharska, Anna Marciniak-Zdybał, Dominik Kopeć, Pola Kielar, Tomasz Kościsty, Jakub Kościsty, Angelika Dąbrowska, Anna Klonowska, Sławomir Kaniecki, Marcin Jurga.



## Spis treści

Spis treści	2
Mapa narzędzia i słowniczek	3
Słowniczek	3
Fabula	10
Wprowadzenie	10
Postaci	11
Instrukcja gry planszowej	12
Materiały	12
Przygotowanie gry	12
Cel graczy	12
Przygody	13
Specjalne karty akcji	13
Zaliczenie przygody	14
Rodzaje pól na planszy	15
Przebieg tury	15
Weryfikacja wyzwania fabularnego	16
Bonusy	17
Zakończenie gry na spotkaniu	17
Grywalizacja	17
Budowa misji	17
Sposób zaliczenia i weryfikacji zadań oraz misji	18
Nagrody za wykonanie zadań	19
Nagrody za wykonanie zadań	19

## Mapa narzędzia i słowniczek

W tę grę gra się dość długo. Co kilka dni gracze będą spotykać się wokół planszy, aby zmierzyć się z kolejnymi wyzwaniami fabularnymi i przygodami. W ten sposób poznają historię fantastycznego, podziemnego świata i zamieszkujących go niezwykle postaci.

Pomiędzy spotkaniami z grą, uczestnicy dostawać będą misje i zadania. Będą one powiązane z grą swoją formą i logiką wymagań. Ich wykonanie pozwoli graczom zdobyć specjalne eliksiry, będące pomocne w trakcie kolejnego spotkania z grą planszową.


### Słowniczek

**Spotkanie z grą** - cyklicznie odbywające się spotkania grupy korzystającej z narzędzia. Podczas spotkań rozgrywany jest fragment gry planszowej, przydzielane oraz rozliczane są misje i zadania.

**Karta gracza** - karta, na której opisana jest postać, w którą wciela się dany gracz. Oprócz tego znajduje się na niej miejsce do zapisywania zdobywanych przez graczy bonusów (w grze) oraz wykonanych zadań i misji (pomiędzy spotkaniami).




### RODZEŃSTWO MRÓWACZY




GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

### BOMBIUSZ



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

### LARKA



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

### PANCERNIACZ



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

### LEONKA



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

### ŹŹŹŹŹŹŹ



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPÓKOJ
GAZ WYBUCHOWY
MĄDRY KAMIEŃ
WSPRANIE
DOCIEKLIWOŚĆ



**Wyzwanie fabularne** - karty opisujące wyzwania, przed którymi stają uczestnicy podczas spotkań z grą. Wyznaczają cele graczy na dane spotkanie oraz przedstawiają kolejny fragment historii. Na każdym spotkaniu rozgrywane jest jedno wyzwanie fabularne.

*Podtopienie w ratuszowej piwnicy.*

Po przybyciu do Bodestadt - najstarszego i najwspanialszego miasta Podziemi, leżącego na najwyższych zamieszkałych poziomach - rozglądacie się za jakimś zajęciem dla zajęcia dla grupy awanturników, takiej jak Wasza. Szybko trafiacie na ogłoszenie wystawione przez Burmistrza, pilnie poszukującego śmiałków gotowych uporać się z wodą zalewającą ratuszowe piwnice. Skuszeni atrakcyjnym wynagrodzeniem, zgłaszacie się do ratusza.

- Wybierzcie wodę i zatamujcie przeciek: **4 Grzebanie**, 2 Błotko
- Stwórzcie odpływy: **3 Majsterkowanie**, 2 Wspinanie, 1 Grzebanie
- Oddzielcie tamą zalaną część piwnic od suchej: **3 Gaz wybuchowy**, 1 Majsterkowanie, 1 Błotko, 1 Grzebanie

**Karty przygód** - zawierają przeróżne przygody czekające na graczy podczas planszowej części rozgrywki. Na każde spotkanie przygotowana jest talia z przygodami o odpowiednim stopniu trudności.



**Karty akcji** - karty, którymi grają gracze. Służą im one do realizowania napotkanych przygód.



Błotko



Gaz Wybuchowy



Dociekliwość



Magiczny kamień



Majsterkowanie



Grzebanie



Wspinaczka



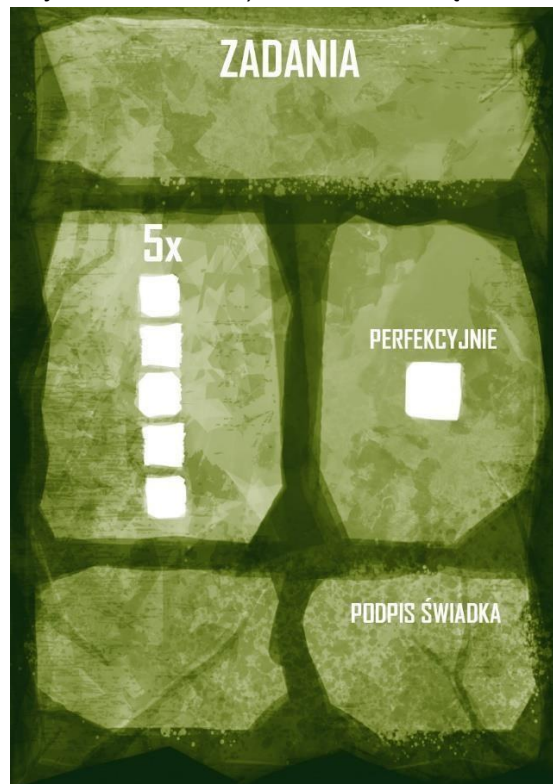
Spokój



Przepowiednia  
(zastępuje dowolną inną kartę  
podczas realizacji przygód)

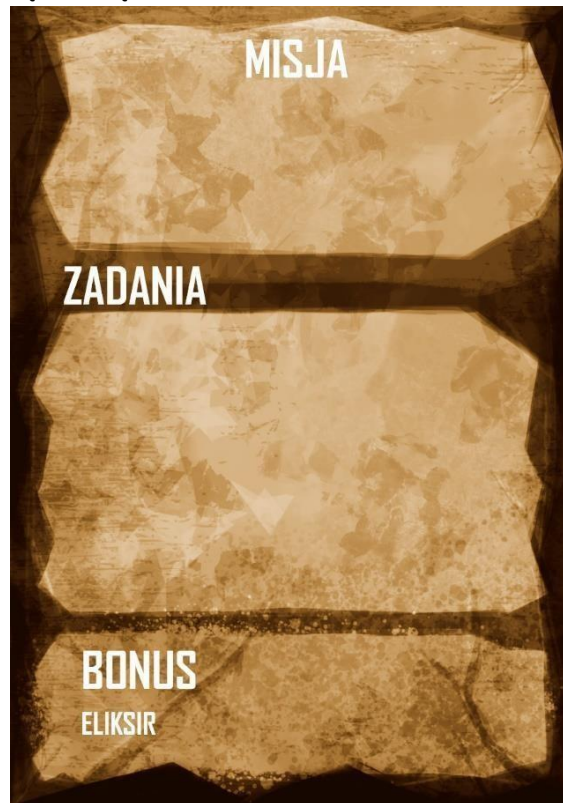
**Bonusy** – zdobywane przez graczy dzięki realizacji wyzwań fabularnych i przygód. Bonusy powiązane są z typami kart akcji i pozwalają zastępować karty danego typu podczas realizacji przygód.

**Zadanie** - opisuje podstawową czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. nakrywanie do stołu). Zadania to części składowe misji.





**Misja** - opisuje bardziej złożoną czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. przygotowanie posiłku). Zaliczenie misji odbywa się poprzez zaliczenie składających się na nią zadań.



**Karty eliksirów** - nagrody za wykonywanie podjętych zadań i misji. Zdobywa się je trenując umiejętności w prawdziwym życiu, a stosuje w świecie gry planszowej. Elixiry pozwalają zastąpić 3 karty akcji danego typu.





**Plansza** – przedstawia płataninę podziemnych korytarzy, na niej toczy się rozgrywka gry planszowej.





## Fabuła

Podczas ośmiu spotkań z grą, gracze mierzą się z kolejnymi **wyzwaniami fabularnymi**, odkrywając stopniowo dalsze losy swoich bohaterów i całego podziemnego świata.

## Wprowadzenie

*Wiele tysięcy lat temu na świecie żyli magowie. Nie było ich wielu, a ich potęga była ogromna, dlatego łatwo zdobywali sławę, władzę i bogactwo. Byli podziwiani, a często wręcz czczeni. Czuli się jak bogowie i każdy chciał uważać siebie za najpotężniejszego. Wzajemne przechwałki szybko zamieniły się w pojedynki, a pojedynki - w wojnę. Konflikt narastał, miotane zaklęcia stawały się coraz groźniejsze, aż w końcu zupełnie wymknęły się spod kontroli. Rozpoczął się czas wielkich kataklizmów i klęsk żywiołowych, który pozostawił świat skutki w mroźnym uścisku. Cała planeta została uwieczniona pod wielokilometrową skorupą lodu.*

*Niewielu przeżyło ten mroczny czas. Ci, którym się udało, schronili się pod ziemią. Im bardziej świat zamarzał, tym głębiej rozciągały się tunele nowej, podziemnej populacji. Wiele pokoleń minęło od czasu Wielkiego Zejścia. Warunki podziemnego życia odcisnęły piętno na potomkach pierwszych uciekinierów, dostosowując ich ciała i zdolności do świata pod powierzchnią. Niektórzy zyskali ogromną siłę i kończyny ułatwiające kopanie. Inni utracili wzrok i wykształcili zupełnie nowe zmysły, pozwalające im na odnajdywanie się w ciemnościach. Nieustannie z różnych stron dochodziły plotki o nowych, niezwykłych postaciach.*

*Z biegiem lat podziemny świat rozwijał się, a żyjące w nim stworzenia koegzystowały we względnej zgodzie i harmonii.*

*Aż do momentu, w którym do największego miasta podziemi - Bodensztadu - zaczęły spływać wieści o coraz częstszych przypadkach przecieków na górnych poziomach, a podtopień na dolnych.*

*Czyżby świat na powierzchni zaczynał topnieć? Czy w związku tym Bodensztad i resztę podziemia czeka zagłada? Aby to sprawdzić, w kierunku powierzchni zostaje wysłana ekspedycja najodważniejszych śmiałków...*



## Postaci

Gracze wcielają się w członków tej ekspedycji. Mogą oni wybierać spośród 10 fantastycznych bohaterów:

1. **Krecioręki** - bardzo silny, obdarzony wielkimi łopatkami zamiast dłoni. 90% jego masy ciała to mięśnie. Świetnie kopie, choć jest niezdarą. Czasem wpada na różne rzeczy... Ma świetny węch.
2. **Rodzeństwo Mrówaczy** - dwanaścioro małego rodzeństwa o wspólnym umyśle. Mogą budować z siebie mosty, służyć za linę, lub drabinę. Z nudów urządzają bójki i rozrabiają. Ach, te dzieci...
3. **Larka** - może zmieniać się w to, co chce i kiedy chce, by następnie powrócić do swojej ulubionej postaci larwy. Wolno się porusza i śpi kiedy tylko może, w każdym dostępnym miejscu. Ciężko ją dobudzić, warto mieć wtedy przy sobie jakieś pożywienie, bo staje się agresywna.
4. **Świetlanka** - podczas wędrówki przez tunele potrafi oświetlić mroki podziemi. Wabi ofiary obietnicą wiązki utęsknionego światła w nieprzeniknionej ciemności korytarzy. Kiedy trafi na wroga, może go zmylić błyszczącym "zajączkiem", a nawet oślepić.
5. **Wizjerka** - choć nie ma oczu, wypuszcza długie, czułe nogogłaszczki, dzięki którym wyczuwa trzęsienia ziemi i tąpnięcia. W swojej niepatrzącej głowie widzi i czuje całe sieci korytarzy. Chodzą plotki, że widzi i czuje również dusze innych istot.
6. **Leonka** - smukła i wysoka, musi się garbić podczas wędrówki tunelami. W jednej chwili potrafi się wtopić w otoczenie. Ma bardzo donośny głos, który niesie się korytarzem przez dziesiątki kilometrów. Lepiej jej nie rozśmieszać, bo wróci na drużynę uwagę wszystkich drapieżników.
7. **Bombiusz** – należy do pulchnych, krótkonogich bulwiaków. Może wysadzać korytarze kontrolowanymi wybuchami gazów. Wybuchy stają się niekontrolowane, kiedy Bombiusz czuje strach. Trzeba go wtedy szybko uspokoić, bo gazy uderzają nie tylko w mury, ale i w nozdrza.
8. **Dżdżownik** - główny medyk w całym Bodensztad. Jedyne na całe miasto dystrybutor glizdogluta o działaniu uzdrawiająco-regenerującym. Glizdownik jest bardzo elastyczny. Może jednocześnie opiekować się dwoma chorymi każdym z dwóch swoich końców. Nie lubi łaskotek.
9. **Pancerniacz** - silny dźwigacz. Ma twarde pancerz, dzięki któremu członkowie drużyny mogą uniknąć wielu nieszczęść. Podtrzymuje korytarze i nie strasza mu walka, bo tej chityny nic nie przebije. Kiedy jednak trzeba uciekać, zwija się w kulkę i szybko turla korytarzami.



10. **Kłębuch** - ta przesympatyczna postać to serce drużyny. Ma puszystą, miłą sierść i dużo ciała do tulenia. Z łatwością uspokoi największą marudę. Gdyby ktokolwiek przemókł, Kłębuch z przyjemnością ogrzeje go w swoich ramionach i fałdach.

## Instrukcja gry planszowej

### Materiały

**Karty postaci** - zawierają podstawowe informacje o postaci i służą graczom do zapisywania zdobywanych podczas gry bonusów.

**Plansza** - gracze poruszają się po niej pionkami.

**Pionki** - reprezentują pozycje graczy na planszy

**Karty przygód** - opisują niezwykle sytuacje, które będą spotykać naszych bohaterów podczas ich wędrówek.

**Karty akcji** - dzięki nim gracze będą mogli realizować przygody.

**Karty wyzwań fabularnych** - opisują sytuację i warunki zwycięstwa graczy na danym etapie gry.

**Kostka do gry**

### Przygotowanie gry

Każdy gracz wybiera **postać**, którą będzie grał i kładzie jej kartę przed sobą - raz wybranej postaci nie będzie można zmienić podczas żadnego z 8 spotkań z grą.

Następnie wybiera jedno z pól startowych na planszy i umieszcza na nim swój pionek.

Prowadzący tasuje **karty akcji**, rozdaje każdemu z graczy po 5, a pozostałe umieszcza zakryte na stosie w zasięgu wszystkich graczy.

Potasowane **karty przygód** prowadzący również umieszcza w stosie, w zasięgu wszystkich graczy.

Następnie, prowadzący odczytuje (lub prosi o przeczytanie jednego z graczy) wstęp fabularny do danego spotkania i umieszcza **kartę wyzwania fabularnego** w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, zwracając uwagę na opisane na niej warunki zwycięstwa.

### Cel graczy

Na każdym spotkaniu celem graczy jest pokonanie wyzwania fabularnego **w ciągu 4 tur gry**. Aby tego dokonać, gracze muszą wykonać odpowiednią liczbę **przygód konkretnego rodzaju**.



## Przygody

Gracze realizują **przygody**, na które trafiają podczas poruszania się po planszy. Za każdym razem, gdy gracz zakończy swój ruch na polu opisanym *Przygodą!*, musi wyciągnąć pierwszą z wierzchu kartę przygody i położyć przed sobą. Na karcie znajduje się krótki opis sytuacji, w której znalazł się gracz oraz dwa alternatywne sposoby wyjścia z niej.

### Przykład:

*Idąc korytarzem widzicie rusztowania, na których pracują termitory. Zauważasz, że jedno z nich jest wyraźnie zbutwiałe - ulepsz je, bo będzie wypadek!*

*Zastąp zbutwiałe rusztowanie nowym: 2 **majsrerkowania**, 1 **wspinanie**, 1 **bólko**.*

*Naucz termitory wspinaczki bez rusztowań: 3 **wspinania**, 1 **spokój**.*

Tak opisana karta oznacza, że gracz, który ją wylosował musi umieścić na niej 4 **karty akcji**. Od decyzji gracza zależy, czy będą to 2 karty *majsterkowanie*, 1 karta *wspinanie* i 1 karta *bólko*, czy może 3 karty *wspinanie* i 1 karta *spokój*.

Akcje zapisane pogrubioną czcionką oznaczają, jakiego typu jest dana przygoda. Jeśli gracz zdecydował się na używanie głównie kart **majsterkowanie**, to dana przygoda staje się **przygodą na majsterkowanie**. Jeśli zaś używał głównie kart **wspinanie**, to przygoda staje się **przygodą na wspinanie**. Ma to znaczenie przy realizacji wyzwania fabularnego oraz przydzielaniu osobistych bonusów na koniec spotkania z grą.

Jeśli gracz nie ma na ręku odpowiednich kart do ukończenia przygody, może poprosić o pomoc innych graczy. Mogą oni wtedy umieścić swoje karty akcji na przygodzie gracza proszącego o pomoc. UWAGA: warto notować (lub oznaczać w inny sposób, np. przy pomocy kolorowych spinaczy), którzy gracze udzielali pomocy oraz ile swoich kart akcji na tę pomoc poświęcili - będzie to miało znaczenie podczas zaliczania przygody.

## Specjalne karty akcji

Podczas zaliczania przygód, gracze mogą korzystać z dwóch specjalnych rodzajów kart akcji.

Karty *Przepowiednia* są kartami uniwersalnymi – zastępują dowolny inny rodzaj kart akcji podczas realizacji przygód. Są one częścią talii kart akcji – gracze mogą wylosować kartę *Przepowiednia* podczas zwykłego dobierania kart akcji do ręki.

Gracze mogą również dysponować kartami eliksirów – są to nagrody zdobywane przez graczy za wykonywanie zadań w prawdziwym życiu. Elikiry występują w tych samych rodzajach, co zwykłe karty akcji. Zagrany eliksir zastępuje do 3 kart akcji danego typu (a więc w powyższym przykładzie, gracz mógł zagrać jedną kartę eliksiru wspinania, zamiast



3 zwykłych kart *wspinanie*). **Użyte karty eliksirów wracają do swoich właścicieli na koniec spotkania z grą.**

### Zaliczenie przygody

Kiedy na karcie przygody leżą już odpowiednie karty akcji, następuje zaliczenie przygody. Po pierwsze, gracz, który wylosował przygodę, wyciąga z wierzchu talii kart akcji tyle kart, ile zostało użytych do realizacji przygody (w naszym przykładzie będą to 4 karty). Jeśli nasz gracz korzystał z pomocy innego gracza, to w pierwszej kolejności pozwala swojemu pomocnikowi **wybrać** spośród wylosowanych kart tyle, ile kart użyczył mu pomocnik w ramach tej przygody. Jeśli gracz korzystał ze wsparcia większej liczby pomocników, to wybierają oni karty w kolejności, w której udzielili pomocy. Pozostałe karty, gracz bierze do swojej ręki.

### Przykład:

Tomek realizował przygodę ze zbutwiałym rusztowaniem termitorów. Ze swojej ręki położył na przygodzie 1 kartę *majsterkowanie* i 1 kartę *bólko*, po czym poprosił o pomoc. Ania dołożyła do przygody swoją kartę *wspinanie*, a Zosia brakującą kartę *majsterkowanie*. Tomek wyciągnął więc 4 karty akcji z talii i podał je Ani. Ania wybrała jedną, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 3 karty akcji podała Zosi. Zosia również wybrała jedną kartę, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 2 karty oddała Tomkowi.

Po drugie, gracz, który wylosował daną przygodę, może zdecydować, czy przeznaczają ją na konto wyzwania fabularnego, czy zostawia ją sobie. W obu przypadkach należy zaznaczyć, którym sposobem została wykonana przygoda. Przygoda odłożona na konto wyzwania fabularnego przybliży drużynę do jego ukończenia.

Przygody, które gracz zostawił sobie, zostaną przeliczone na dodatkowy bonus dla niego na koniec spotkania z grą.

Gracz **nie** musi zaliczyć przygody podczas jednej rundy, jednak dopóki tego nie zrobi, nie będzie mógł wykonywać dalszych ruchów. Karty położone na niezaliczonej przygodzie (również te dołożone przez innych graczy w ramach pomocy), pozostają na niej do momentu jej zaliczenia (przebiega ono według wcześniej opisanych zasad).



## Rodzaje pól na planszy

1. *Start* - na tych polach możesz ustawić swój pionek na początku spotkania z grą.
2. *Przygoda!* - weź pierwszą z wierzchu talii kartę przygody.
3. *Bazarowisko* - wymień maksymalnie 3 karty akcji z ręki na wybrane z talii, a potem weź kartę przygody.
4. *Szeptucha* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie: 1-3 - każdy gracz dobiera 2 karty akcji;  
4-5 - wybrany gracz dobiera 2 karty akcji;  
6 - każdy gracz odrzuca 1 kartę akcji.
5. *Komora treningowa* - wytrenuj 1 dowolny bonus: odrzuć 3 dowolne karty akcji - otrzymasz bonus odpowiadający rodzajowi odrzuconych kart lub rzuć kostką - jeśli wyrzucisz 6, otrzymasz wybrany bonus.
6. *Alchemik-hazardzista* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie:  
1-2: wypieś truciznę - oddaj 2 karty akcji;  
3-4: wypieś miksturę wzmocnienia - dobierz 2 wybrane karty akcji;  
5-6: wypieś miksturę rozwoju - dobierz przygodę i od razu traktuj ją jako zaliczoną, na wybrany przez Ciebie sposób. Możesz ją dołożyć do wyzwania fabularnego lub zostawić jako swój bonus.

## Przebieg tury

Każda **tura** gry składa się z **dwóch faz**: ruchu i przygód. Podczas **fazy ruchu** gracze po kolei rzucają kostką i poruszają się o tyle pól na planszy, ile oczek wypadło na kostce. Gracze mogą poruszać się w dowolnym kierunku, ale nie mogą podczas jednego ruchu przejść dwa razy przez to samo pole.

Podczas **fazy przygód** gracze po kolei wykonują akcje opisane na polu, na którym skończyli swój ruch i realizują przygody.

## Schemat tury:

1. Dobranie kart akcji do 5 na ręce (gracze którzy zaczynają turę z większą liczbą kart niż 5 nie dobierają, ani nie odrzucają kart)
2. Ruch po planszy
3. Realizacja przygód lub poleceń z lokacji





## Weryfikacja wyzwania fabularnego

Po rozegraniu 4 tury gry na danym spotkaniu, następuje weryfikacja wyzwania fabularnego. Każde wyzwanie fabularne może zostać zaliczone na 1 z 3 sposobów. Każdy z nich opisany jest na karcie danego wyzwania fabularnego.

### Przykład:

Na pierwszym spotkaniu z grą gracze mierzą się problemem podtopień w rozległych piwnicach ratusza Bodensztad. Z tym wyzwaniem można sobie poradzić na 3 sposoby - każdy wymaga innego zestawu bonusów zebranych przez drużynę:

- 1 Wybierzcie wodę i zatamujcie przecieki: 4 x błołtko, 2 x grzebanie;
- 2 Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie;
- 3 Oddzielcie tamą zalaną część piwnic od suchej: 3 x wybuchowy gaz, 1 x majsterkowanie, 1 x błołtko, 1 x grzebanie.

Po 4 rundach gry, Tomek zrealizował 1 przygodę na majsterkowanie, 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz; **Ania** zrealizowała **1 przygodę na grzebanie**, 1 na błołtko i 1 na spokój; **Zosia** 2 na spokój, **1 na wspinaczkę**, 1 na błołtko; **Michał** zrealizował **1 na wspinaczkę** i 1 na błołtko; **Zbyszek** 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój; **Karolina** zrealizowała 2 przygody na dociekliwość i **1 na majsterkowanie**; **Janek** zrealizował 2 przygody na spokój i 1 na magiczny kamień; a **Marta** 1 przygodę na błołtko. W sumie graczom udało się zrealizować odpowiednie przygody, aby zaliczyć wyzwanie fabularne na drugi z opisanych sposobów: **Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie**. Ze względu na to, że do stworzenia odpływów gracze używali najczęściej majsterkowania, to **każdy z nich** otrzymuje 1 bonus do majsterkowania.

### Oprócz tego:

Tomek zrealizował 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz – otrzymuje więc dodatkowy bonus do magicznych kamieni;

Ania zrealizowała po 1 przygodzie na błołtko i na spokój – może więc wybrać, do której z tych dwóch umiejętności zdobywa bonus;

Zosia zrealizowała 2 na spokój i 1 na błołtko – otrzymuje więc bonus do spokoju;

Michał zrealizował 1 na błołtko – otrzymuje bonus do błołtka;

Zbyszek zrealizował 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój – otrzymuje bonus do wybuchowego gazu;

Karolina zrealizowała 2 na dociekliwość – otrzymuje bonus do dociekliwości;

Janek zrealizował 2 na spokój i 1 na magiczny kamień – otrzymuje bonus do spokoju;

Marta zrealizowała 1 przygodę na błołtko – otrzymuje bonus do błołtka.

Każdy z graczy otrzymał więc 2 bonusy na koniec spotkania – jeden wspólny, wynikający ze sposobu realizacji wyzwania fabularnego, a drugi osobisty – wynikający z pozostałych



zrealizowanych przygód. **Należy podkreślić graczom, że otrzymali bonusy do tych umiejętności, z których najwięcej korzystali podczas danego spotkania z grą. Dokładnie tak samo działa zdobywanie bonusów do umiejętności w prawdziwym życiu – im więcej razy będziemy próbować wykonać daną czynność, tym lepsi się w niej stajemy – nawet jeśli nie od razu będzie nam wychodzić.**

## Bonusy

Otrzymanie bonusu do majsterkowania oznacza, że podczas kolejnych przygód wymagających użycia tego rodzaju kart akcji, gracz będzie potrzebował jednej karty majsterkowania mniej. Tak samo działa to w przypadku każdego rodzaju kart akcji. Bonusy kumulują się i nie można ich utracić.

## Zakończenie gry na spotkaniu

Po weryfikacji wyzwania fabularnego, prowadzący odczytuje fragment fabuły zapowiadający, co czeka graczy podczas następnego spotkania z grą.

Na koniec spotkania z grą, gracze oddają swoje karty akcji i przerywają niedokończone przygody. Następne spotkanie rozpoczynają od ponownego ustawienia swoich postaci na polach startowych i dobrania 5 kart akcji na rękę. **Jedyny postęp**, jaki zostaje zachowany, to **zdobyte przez graczy bonusy**.

## Grywalizacja

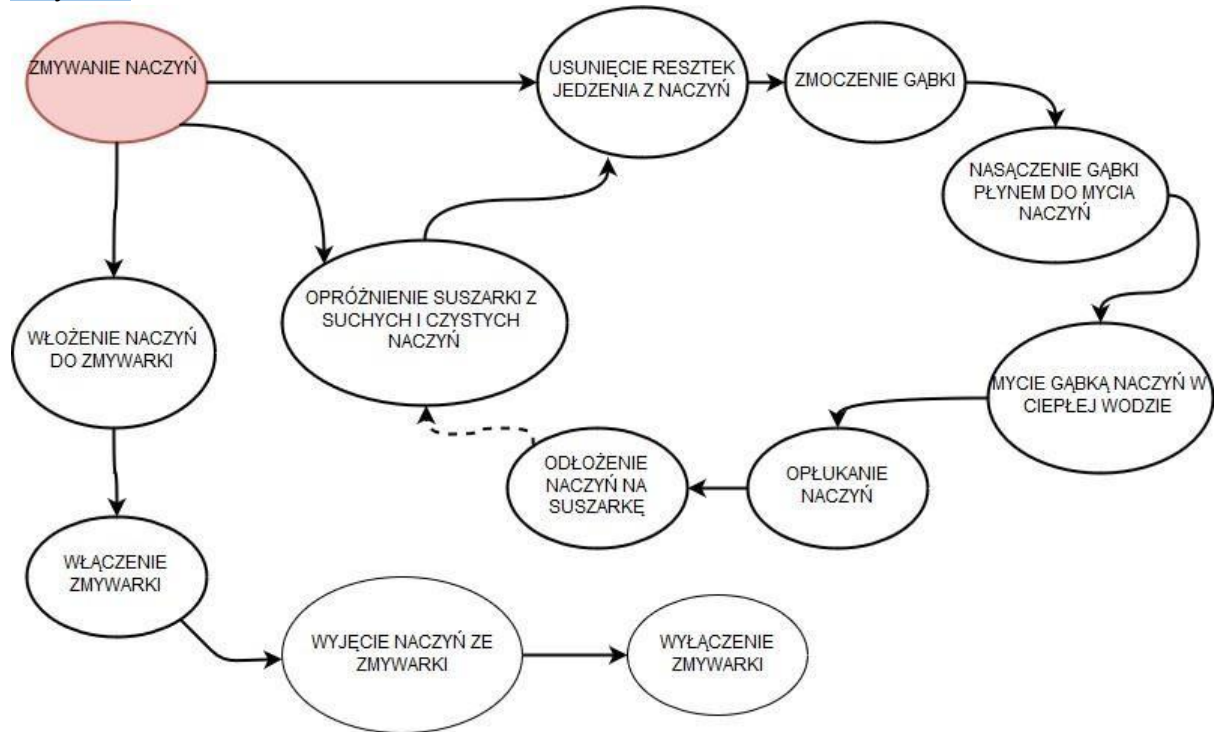
Na koniec spotkania gracze otrzymują **misje** do wykonania w realnym życiu. Wybierając zadania, gracze powinni pamiętać, że powinny one stanowić dla nich pewne wyzwanie, ale jednocześnie były możliwe do wykonania.

## Budowa misji

W grze pojawia się cały szereg różnorodnych **zadań**, czyli podstawowych czynności, takich jak: krojenie potraw, zamykanie drzwi na klucz czy zamykanie, oraz tych bardziej złożonych, jak: zrobienie zdjęcia do dokumentu, sprzątnięcie w pokoju czy przygotowanie całego posiłku, które nazywamy **misjami**. Zadania często będą stanowić składowe misji - np. krojenie potraw będzie składową przygotowaniem posiłku, a zamykanie - sprzątnięcia pokoju.

Misje i zadania tworzą razem swego rodzaju drzewka, które powinny budzić skojarzenia z drzewkami rozwoju postaci z gier RPG.

Przykład:



Aby zaliczyć misję, gracz musi wykonać wszystkie składające się na nią zadania. W osobnym materiale prowadzący może znaleźć przykładowo rozpisane misje. Często jednak znajdzie w nich kilka wariantów wykonania, zależnych np. od dostępnych graczom narzędzi. Misję *Zmywanie naczyń* można zaliczyć wykonując zadania związane ze zmywarką lub te związane z myciem naczyń w zlewie - zależnie od dostępnych w danej placówce lub domu narzędzi.

Sposób zaliczenia i weryfikacji zadań oraz misji

W tej grze niezwykle ważne jest, aby gracze **samodzielnie** wykonywali zadania i misje, których się podejmą.

Jednak, na spotkaniu gracz musi udowodnić prowadzącemu, że faktycznie udało mu się ukończyć zadanie. W większości przypadków wystarczającą formą weryfikacji będzie wykonanie przez gracza zdjęcia efektów swojej pracy. Jednak jeśli nie jest to możliwe, gracz będzie musiał poprosić kogoś, by swoim podpisem poświadczył wykonanie zadania. Takim świadkiem może być ktokolwiek - po ustaleniu z prowadzącym - lub sam prowadzący grę.



Niektóre zadania można zaliczyć dzieląc je na mniejsze, prostsze czynności, a inne trzeba wykonywać od razu w całości. Np. zadanie *Odkurzenie* można zaliczyć poprzez osobny trening wyciągania i chowania odkurzacza do szafy, osobny trening manewrowania szczotką i osobny trening podłączania wtyczki do prądu.

Są jednak takie czynności, jak np. mycie włosów, których nie da się podzielić i je należy zaliczać liniowo. Nie da się przecież ćwiczyć samego mydlenia włosów, bez wcześniejszego ich zamoczenia i późniejszego spłukania.

#### Nagrody za wykonanie zadań

Jeśli gracz wykona zadania, których podjął się pod koniec spotkania z grą, to na następnym spotkaniu będzie mógł otrzymać specjalną **kartę eliksiru**, którą będzie mógł wykorzystać podczas dalszej rozgrywki gry planszowej.

Karta eliksiru zastępuje 3 karty akcji dowolnego typu. O rodzaju zdobywanego eliksiru może zdecydować gracz.

#### Nagrody za wykonanie zadań

Jeśli gracz wykonuje zadania, których podjął się pod koniec spotkania z grą, to na następnym spotkaniu otrzymuje specjalną **kartę eliksiru**, którą może wykorzystać podczas dalszej rozgrywki gry planszowej.

Karta eliksiru zastępuje 3 karty akcji dowolnego typu. O rodzaju zdobywanego eliksiru może zdecydować gracz.

#### Przykład:

Tomek zdecydował się podjąć misji zmywania naczyń. Nie posiada telefonu z dobrym aparatem, więc poprosił swojego kolegę Szymka, aby był mu świadkiem. Tomek bez problemu poradził sobie z usuwaniem resztek jedzenia z naczyń, zamoczeniem gąbki i nasączeniem jej płynem. Również płukanie naczyń nie było dla niego kłopotem. Miał jednak trudności z samym myciem - nie wszystkie talerze były zupełnie czyste po pierwszej próbie - oraz z układaniem i zdejmowaniem naczyń z suszarki. Nie udało mu się więc zaliczyć misji perfekcyjnie podczas pierwszej próby. Za drugi raz mycie poszło już znacznie lepiej - Tomek znacznie uważniej mył każde naczynie. Jednak układanie i zdejmowanie z suszarki sprawiało mu ciągle kłopot. W tym momencie Szymek podpisał Tomkowi wykonanie zadań



związanych z gąbką i myciem talerzy, zaś układanie i zdejmowanie naczyń z suszarki postanowili trenować już “na sucho”. Wraz z kolejnymi próbami Tomkowi szło coraz lepiej. Po piątej próbie może nadal nie wygrałby konkursu na najszybsze sprzątnięcie naczyń z suszarki, ale nie o to przecież chodzi. Na zaliczenie zadania nie miały też żadnego wpływu dwa potłuczone po drodze talerze.



Inkubator: Samorząd Województwa Wielkopolskiego – Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu – Lider, partnerzy: Miasto Poznań, Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe.

**PARTNERZY:**



Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu  
ul. F. Nowowiejskiego 11  
61-731 Poznań



Miasto Poznań  
Pl. Kolegiacki 17  
61-841 Poznań



Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe  
afiliowane przy Instytucie Chemii Bioorganicznej PAN  
ul. Jana Pawła II 10  
61-139 Poznań