

KOOPERACYJNA GRA PLANSZOWA O SPÓŁDZIELNIACH

INSTRUKCJA

UWAGA: JEST TO INSTRUKCJA DO WERSJI „PRINT’N’PLAY” (WYDRUKUJ I GRAJ). CZĘŚĆ POTRZEBNYCH ELEMENTÓW (PIONKI, KOSTKI, ITP.) NALEŻY ZORGANIZOWAĆ WE WŁASNYM ZAKRESIE.

Korzystanie z tej gry jest dozwolone wyłącznie w celach niekomercyjnych i nie może odbywać się bez podania źródła oraz informacji o jej twórcach. **Zabronione są** jakiegokolwiek działania zarobkowe z użyciem gry.

0. ELEMENTY GRY – SPIS ZAWARTOŚCI

GRA WESPÓŁ SKŁADA SIĘ Z NASTĘPUJĄCYCH ELEMENTÓW:

- Ta instrukcja
- Plansza do gry (załącznik nr 1)
- Kostki standardowe (brak w wersji P’n’P – we własnym zakresie)
- 6 pionków w różnych kolorach (brak w wersji P’n’P – we własnym zakresie)
- Karta Symboli (załącznik nr 2)
- 6 Kart Losowania (załącznik nr 3)
- Arkusz 6 przykładowych Kart Postaci (załącznik nr 4)
- Arkusz 6 czystych Kart Postaci (załącznik nr 5)
- Znaczniki Atrybutów [30 znaczników] (brak w wersji P’n’P – należy użyć dowolnych znaczników, np. monet o nominale 1 grosz)
- Karta Tworzenia Postaci (załącznik nr 6)
- Karta Informacyjna (załącznik nr 7)
- Karty Odwiedzin (załącznik nr 8)
- Odznaki Odwiedzin [10 różnych żetonów] (załącznik nr 9)
- Karta Sprawdzenia (załącznik nr 10)
- Karty Działań [5 talii po 10 kart] (załącznik nr 11)
- Żetony Doświadczenia (załącznik nr 12)
- Karty Szans i Zagrożeń (załącznik nr 13)
- Karta Spółdzielni (załącznik nr 14)
- Karta Statutu Spółdzielni (załącznik nr 15)
- Żetony Kapitałów i Renomy [6 różnych rodzajów] (załącznik nr 16)

1. ETAP PIERWSZY – GRA INTEGRACYJNA

1.1. PRZYGOTOWANIE:

Na początek należy rozłożyć planszę do gry tak, aby każda osoba miała na nią dobry widok. Następnie wszyscy/wszystkie wybierają swoje pionki i stawiają je na samym środku planszy, na polu Spotkanie. Potrzebne będą także Karta Symboli, Znaczniki Atrybutów oraz kostki. Następnie gracze/graczki wybierają sobie jedną z dostępnych, przykładowych Kart Postaci, lub tworzą swoją własną, zgodnie z zasadami podanymi na Karcie Tworzenia Postaci. Potem należy położyć Znaczniki Atrybutów na odpowiednich wartościach Kart Postaci. Zalecane jest, aby podczas rozgrywki gracze/graczki utożsamiali/utożsamiały się ze swoją postacią. Gdy już wszyscy/wszystkie skończą wybierać lub tworzyć swoje Karty Postaci, pozostałe elementy można odłożyć, ponieważ na razie nie będą używane.

1.2. ZASADY ROZGRYWKI:

CELEM tego etapu jest wzajemne poznawanie się, zawiązywanie bliższych relacji i odkrywanie swoich mocnych i słabych stron. Aby ustalić kolejność rozgrywki i wymieszać osoby z grupy, należy użyć załączonych Kart Losowania: potasować je i poprosić każdą osobę o wylosowanie jednej. Posiadacz/posiadaczka karty z najniższą wartością siada w dowolnym miejscu, a pozostałe osoby zajmują miejsce po jego/jej lewej stronie (według ruchu wskazówek zegara), począwszy od tych z najniższymi wartościami na karcie, a kończąc na tych dysponujących najwyższymi.

Pierwszy/pierwsza gracz/graczka, na początek musi przybić piątkę pozostałym, a następnie zdradzić o sobie 3 informacje - dopiero wtedy zaczyna się pierwsza tura. Potem rzuca on/ona kostką i przesuwą swój pionek do przodu o tyle pól, ile oczek wyrzucił/wyrzuciła na kostce. Następnie należy sprawdzić efekt pola, na którym stanął pionek gracza/graczki. Efekty pól opisane są na Karcie Symboli. Jeżeli gracz/graczka wyrzuci więcej niż jedno oczko, jego/jej kolejka kończy się po wykonaniu odpowiadającego polu zadania i przechodzi do gracza/graczki siedzącego/siedzącej po lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli gracz/graczka wyrzuci jedno oczko, obowiązuje zasada specjalna **BONUS**. Gra postępuje w taki sam sposób do końca etapu.



Osoba, która pierwsza go skończy, otrzymuje miano „inicjatora/inicjatorki”. Jeżeli odejdzie ona z rozgrywki, miano to przechodzi zawsze na gracza/graczkę, który/która ukończył/ukończyła ten etap w drugiej kolejności.

Każdy/każda gracz/graczka kończący/kończąca ten odcinek gry, kładzie swój pionek na pionku poprzednika/poprzedniczki. W ten sposób tworzy się wspólny pionek, który w dalszych etapach gry będzie funkcjonował jako Pionek Spółdzielni. Etap kończy się dopiero, gdy wszyscy/wszystkie gracze/graczki dojdą do ostatniego pola.

Uwaga: W przypadku braku odpowiednich pionków, na Pionek Spółdzielni wybrać można dowolny.

ZASADA SPECJALNA: BONUS.

Jeżeli gracz/graczka wyrzuci na kostce dokładnie jedno oczko, otrzymuje w prezencie dodatkową kolejkę i ponowny rzut kostką. Zasada ta obowiązuje zawsze w przypadku wyrzucenia jednego oczka, nawet jeśli sytuacja powtarza się kilka razy z rzędu. Jeżeli gracz/graczka wyrzuci więcej niż jedno oczko, jego/jej kolejka kończy się natychmiast po wykonaniu odpowiadającego polu zadania.

ZASADA SPECJALNA: WSPARCIE.

Gdy jeden/jedna z graczy/graczek wyrzuci liczbę oczek pozwalającą mu/jej stanąć na ostatnim polu, kończy on/ona swój udział w tym etapie i czeka na pozostałych/pozostałe. Reszta graczy/graczek jednocześnie przesuwa swój pionek do przodu o taką liczbę pól, ile oczek wyrzucił/wyrzuciła ten/ta gracz/graczka, dzięki zasadzie WSPARCIA. W tym momencie wyjątkowo nie wykonuje się zadań z pól, na których stanęli/stanęły gracze/graczki.

ZASADA SPECJALNA: SPOTKANIE.

Gdy 2 lub więcej graczy/graczek spotka się na tym samym polu, muszą oni/one przybić wszystkim po kolei piątkę, a następnie wykonać odpowiadające temu polu zadanie, począwszy od aktywnego/aktywnej gracza/graczki. Opcjonalnie, mogą oni/one spróbować znaleźć coś, co ich łączy (np. lubią pomagać innym lub pochodzą z małej miejscowości).

2. ETAP DRUGI – GRA PRZYGOTOWUJĄCA

2.1. PRZYGOTOWANIE:

- Gracz/graczka, który/która w pierwszej kolejności ukończył/ukończyła etap pierwszy (czyli „inicjator/inicjatorka”), odczytuje wszystkim treść Karty Informacyjnej.
- Następnie gracze/graczki siadają zgodnie z kolejnością, w jakiej ukończyli/ukończyły etap pierwszy, począwszy od „inicjatora/inicjatorki”; kolejni/kolejne gracze/graczki siadają po jego/jej lewej stronie.
- Dla odpowiedniego działania gry zalecane jest, aby od etapu drugiego do końca gry pozostała grupa przynajmniej 3 graczy/graczek.
- „Inicjator/inicjatorka”, w nagrodę za pierwszeństwo ukończenia etapu pierwszego, może podwyższyć swój jeden, dowolny Atrybut o 1 punkt.

- „Inicjator/inicjatorka” rozpoczyna wspólne wypełnianie Karty Statutu Spółdzielni. Niektóre pola można uzupełnić trochę później, ale przed rozpoczęciem etapu trzeciego powinna być ona w pełni ukończona.
- Następnie należy rozdzielić Karty Odwiedzin na odpowiednie typy, według rewersów, nie podglądając ich treści. Będą one używane tylko podczas etapu drugiego i powinny być w zasięgu ręki każdego/każdej gracza/graczki.

CELEM tego etapu jest wspólne założenie Spółdzielni poprzez odwiedzanie miejsc, instytucji i osób, oraz narracyjne załatwianie wymaganych do tego spraw formalnych. Etap ten ma przede wszystkim zaprezentować, jak wygląda ogólna procedura zakładania spółdzielni, i z jakimi wymaganiami się to wiąże. Gracze/graczki mają za zadanie jak najstaranniej (nie pomijając niczego ważnego) i możliwie najszybciej (nie wykonując niepotrzebnych ruchów) zbierać zestaw Odznak Odwiedzin. Nie powinni/powinny natomiast wiedzieć, jakie dokładnie Odznaki są niezbędne dla prawidłowego ukończenia tego etapu. Każde odwiedziny instytucji, urzędu, czy osoby są szansą zdobycia jednej z Odznak. Gdy gracze/graczki uznają, że zrobili/zrobiły już wszystko, co wymagane, „inicjator/inicjatorka” bierze Kartę Sprawdzenia i postępuje zgodnie z zawartymi na niej wytycznymi. W tym momencie etap drugi dobiega końca.

2.2. ZASADY ROZGRYWKI:

- Pierwsza kolejka należy do „inicjatora/inicjatorki”, który/która kładzie Pionek Spółdzielni na dowolnym polu środkowego okręgu, czyli etapu drugiego.
- Kolejka postępuje zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Etap trwa, dopóki gracze/graczki wspólnie nie zadecydują o jego zakończeniu.

BARDZO WAŻNE:

Należy od początku zliczać ilość ruchów graczy/graczek wykonanych wspólnie w tym etapie (można posłużyć się dowolną metodą, np. użyć kalkulatora). Ostateczna ich ilość wyznaczy wartość „Sprawności zakładania Spółdzielni”, która posłuży do ustalenia początkowych statystyk na Karcie Spółdzielni (czytaj dalej). Drugą wartością potrzebną do tego samego celu jest „Bezbłądność zakładania Spółdzielni” obliczana podczas czytania Karty Sprawdzenia.

2.3. ZADANIA PÓL ETAPU DRUGIEGO:

Podczas swojej kolejki, każdy/każda gracz/graczka ma za zadanie ustawić Pionek Spółdzielni na dowolnym polu środkowego okręgu (etapu drugiego), a następnie odczytać wszystkim odpowiadającą temu polu Kartę Odwiedzin. Jeżeli istnieje możliwość wykonania akcji opisanej na Karcie Odwiedzin, można to od razu zrobić, obowiązuje jednak limit jednej czynności na kolejkę. Następnie należy odłożyć Kartę Odwiedzin na swoje miejsce. Kolejka kończy się bez względu na to, czy jakkolwiek akcja została wykonana.



Uwaga: Podpowiadanie sobie, wzajemna pomoc, dyskusje oraz dzielenie się wiedzą i przemyśleniami są na tym etapie bardzo wskazane. We wspólnym interesie wszystkich graczy/graczek jest prawidłowe i jak najszybsze ukończenie tego etapu.

3. ETAP TRZECI – GRA SYMULACYJNA

3.1. PRZYGOTOWANIE:

- Odłóż na bok Karty Odwiedzin - nie będą już potrzebne w dalszej rozgrywce.
- Bez podglądania ich zawartości, rozdziel Karty Działań na 5 osobnych grup w zależności od rewersów.
- Teraz przygotuj każdą z grup kart w następujący sposób: najpierw potasuj karty z numerem 2 jednego typu, następnie karty tego samego typu z numerem 1 i połóż je na karty z numerem 2. Ułóż poszczególne grupy kart rewersem do góry. W ten sposób utworzysz 5 talii Kart Działań. Połóż gotowe talie obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy/graczek.
- Następnie potasuj i ułóż w ich pobliżu Karty Szans i Zagrożeń, również nie oglądając awersów.
- Umieść Żetony Doświadczenia obok Kart Działań, tworząc z nich Pulę Żetonów, które gracze/graczki będą zdobywać podczas rozgrywki i przechowywać na swojej Karcie Postaci do momentu, w którym zechcą je wykorzystać. W dowolnym momencie gry, gracz/graczka może oddać do puli 5 Żetonów Doświadczenia, w zamian za zwiększenie wybranego Atrybutu na swojej Karcie Postaci o 1 punkt.
- Następnie do Puli Żetonów dodaj także Żetony Kapitałów i Renomy. Pula Żetonów funkcjonować będzie jako swoisty bank, z którego, w zależności od potrzeb, gracze/graczki będą czerpać określonego typu żetony dla Kart Postaci lub Karty Spółdzielni.
- W tym momencie należy położyć blisko planszy i w zasięgu wszystkich graczy/graczek Kartę Spółdzielni, a następnie pobrać z Puli Żetonów odpowiednią ilość Żetonów Kapitałów oraz Żetonów Renomy, według następujących zasad:
- **Wyjściowa wartość żetonów:**
 - **renomy wynosi:**
 - 3 – jeżeli etap drugi gracze/graczki ukończyli/ukończyły uzbierawszy wszystkie wymagane Odznaki;
 - 2 – jeżeli graczom/graczkom brakowało jednej dowolnej Odznaki;
 - 1 – jeżeli graczom/graczkom brakowało dwóch lub więcej Odznak.
 - **kapitału finansowego wynosi:**
 - ilość graczy/graczek pomnożona przez 2
 - **kapitału technologicznego wynosi:** 5

○ kapitału intelektualnego wynosi: 5

○ kapitału relacyjnego wynosi: 5

○ kapitału kolektywnego wynosi:

7 – jeżeli gracze/graczki zdążyli/zdążyły przejść etap drugi w maksymalnie 10 ruchów;

5 – jeżeli zajęło im to więcej niż 10, ale mniej niż 15 ruchów;

3 – jeżeli wykonali/wykonały ponad 15 ruchów w etapie drugim.

○ Po wykonaniu tych kroków, grupa jest gotowa do rozpoczęcia ostatniego etapu gry.

3.2. ZASADY ROZGRYWKI:

Rozgrywka trzeciego etapu dzieli się na serię **TUR**, których ilość w grze jest nieograniczona. Składają się one z trzech **FAZ**:

○ **A. Faza zarabiania**

○ **B. Faza działania**

○ **C. Faza płacenia**

Na początku każdej nowej **TURY** mamy **Fazę zarabiania**. Gracze/graczki zdobywają wtedy dzięki zleceniom środki pieniężne (reprezentowane przez żetony **kapitału finansowego**). Ilość zarobionych pieniędzy oblicza się zawsze według zasady:

○ Wartość **kapitału relacyjnego** należy podzielić na pół i zaokrąglić w dół do pełnych jedności. W ten sposób powstaje „ilość zamówień od klientów”. Następnie należy sprawdzić „efektywność kapitału relacyjnego”. Jeżeli „ilość zamówień od klientów” nie przekracza „efektywności” tego kapitału, to należy pobrać żetony **kapitału finansowego** równe temu wynikowi i umieścić je na karcie Spółdzielni. Jeżeli „ilość zamówień od klientów” przekracza wynik „efektywności”, to należy zaniżyć go w dół, do ilości równej punktom „efektywności kapitału relacyjnego”.

ZASADA SPECJALNA: EFEKTYWNOŚĆ KAPITAŁÓW

Uwaga: Podczas sprawdzania wartości kapitału, należy najpierw obliczyć jego efektywność, która wyznacza jego ostateczną wartość. To ona wyznacza jego ostateczną wartość. **Kapitał intelektualny** ma zawsze efektywność równą swojej wartości. **Kapitał technologiczny** zaś ma maksymalną efektywność równą **kapitałowi intelektualnemu**. Oznacza to, że jeżeli mamy 5 pkt. **kapitału intelektualnego**, a 6 pkt. **kapitału technologicznego**, to efektywność naszego **kapitału technologicznego** wynosi tylko 5. Efektywność **kapitału relacyjnego** jest zaś uzależniona od efektywności **kapitału technologicznego**, a co za tym idzie, również intelektualnego.

Jeśli **kapitał intelektualny** wynosi 10 punktów, **technologiczny** 8 pkt, a **relacyjny** 6 pkt – efektywność **kapitału relacyjnego** również wynosi 6. Jeżeli zaś wartości naszych kapitałów wynoszą: **intelektualny** 6, **technologiczny** 8, **relacyjny** 10 – to efektywność naszego **kapitału relacyjnego** wynosi jedynie 6. Dzieje się tak, ponieważ ilość zarabianych przez nas pieniędzy (**kapitał finansowy**), uzależniona jest od wielkości naszej bazy klientów/klientek (**kapitał relacyjny**). Nie jesteśmy w stanie obsłużyć ich wszystkich,

gdy brakuje nam sprzętu i maszyn (**kapitał technologiczny**), które z kolei nie przydadzą się nam, jeżeli nie mamy w swoich szeregach pracowników/pracownic przeszkolonych do ich obsługi.

Nigdy nie trzeba obliczać efektywności kapitałów finansowego i kolektywnego - ich efektywność jest zawsze równa sumie posiadanych żetonów.

Na zakończenie **Fazy zarabiania** należy potasować talię „Szans i zagrożenia” i pociągnąć z niej jedną kartę (może zrobić to „inicjator/inicjatorka”), a następnie wykonać przedstawione na niej zadanie (rzut kostką). Dodatkowym zadaniem graczy/graczek jest sfabularyzowanie tego działania. Karty „Szans i zagrożeń” to wszystkie czynniki zewnętrzne, na które członkowie/członkinie Spółdzielni nie mają wpływu, np. globalny kryzys, popsucie się maszyny, czy też niespodziewana dotacja od osoby chętnej wesprzeć Spółdzielnię. Efekty tych kart będą negatywne, pozytywne, albo neutralne, i zawsze należy wymyślić, skąd te efekty się wzięły i dlaczego właśnie tak wpłynęły na Spółdzielnię. Na koniec należy odłożyć kartę do talii i potasować ją przed kolejnym pociągnięciem.

- Następnie należy przejść do **Fazy działania**, która jest najważniejszym momentem rozgrywki, ponieważ gracze/graczki podejmują w niej najczęściej istotnych decyzji, wpływających na stan całej Spółdzielni.
- Każda **Faza działania** składa się z 1 pełnej **RUNDY** - każdy/każda z graczy/graczek po kolei będzie decydował/decydowała (biorąc pod uwagę sugestie pozostałych graczy/graczek lub samodzielnie), jakie działania wykona dla Spółdzielni.
- Pierwszym/pierwszą graczem/graczką każdej kolejnej **RUNDY** jest zawsze „inicjator/inicjatorka”, a kolejka porusza się zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy ostatni/ostatnia z graczy/graczek (siedzący/siedząca po prawej stronie „inicjatora/inicjatorki”) zakończy swoją kolejkę, cała runda dobiega końca i należy przejść do **Fazy płacenia**. Szczegółowy przebieg tej fazy opisany jest dalej.
- Na koniec przechodzimy do ostatniej fazy, czyli **Fazy płacenia**. Ponoszenie kosztów związanych z opłatami i rachunkami jest czymś, czego nie może uniknąć także Spółdzielnia. Na koniec każdej **TURY** przychodzi więc moment, w którym **kapitał finansowy Spółdzielni** się pomniejsza. Należy wtedy postąpić według następujących kroków:
 - Na początek Spółdzielnia musi opłacić obowiązkowe koszty (takie jak np. składka do ZUS, czynsz, rachunki). Dla uproszczenia, bez względu na typ Spółdzielni, wszystkie te koszty zawsze wynoszą 1 punkt **kapitału finansowego** i opłacenie ich jest obowiązkowe. Gracze/graczki tracą więc automatycznie jeden żeton tego kapitału, nazywany w grze **OPŁATAMI**.
 - Dopiero wtedy przychodzi kolej na wypłaty dla osób zatrudnionych przez Spółdzielnię. Na potrzeby gry uznaje się, że od początku rozgrywki wszyscy/wszystkie gracze/graczki są zatrudnieni/zatrudnione przez Spółdzielnię i oczekują równego i sprawiedliwego wynagrodzenia. Wypłacenie wynagrodzeń nie jest jednak przymusowe i gracze/graczki mogą po wcześniejszej dyskusji i negocjacjach, jeżeli tylko dojdą do porozumienia, podjąć decyzję o niewypłaceniu honorarium jednemu/jednej lub większej ilości graczy/graczek. Wiąże się to jednak z pewnymi konsekwencjami.

Gracze/graczki mają więc do wyboru:

- ● ● stracić 1 żeton **kapitału finansowego** na każdego/każdą gracza/graczkę (czyli wydać pieniądze Spółdzielni na wypłaty dla osób w niej zatrudnionych) - żetony utracone w ten sposób nazywane są w grze **WYPŁATAMI**, lub:
- ● ● zaoszczędzić 1 lub więcej żetonów **kapitału finansowego**, ale odjąć każdemu/każdej graczowi/graczce, który/która nie otrzyma wynagrodzenia 1 punkt Atrybutu Współpracy (ponieważ dana osoba nie otrzymuje honorarium za pracę wykonywaną dla Spółdzielni, poziom jej siły i ochoty do dalszej pracy spada).
- ● **Przykład:**

Spółdzielnia posiada na samym początku **TURY** 5 żetonów **kapitału finansowego**. Podczas **Fazy zarabiania** gracze/graczki zdobywają dodatkowo 2 żetony, ponieważ wartość ich **kapitału relacyjnego** (baza klientów/klientek, kontrahentów/kontrahentek, pośredników/pośredniczek) wynosi 5 żetonów (po podzieleniu na pół - 2,5 - i zaokrągleniu w dół do pełnych jednośc, zgodnie z zasadami, należą się im 2 żetony **kapitału finansowego**). Gracze/graczki zaczynają zatem **Fazę działania** z 7 żetonami tego kapitału. Założmy, że graczy/graczek jest 4, i że podczas drugiej fazy udało im się powiększyć zasoby pieniężne tylko o 1 żeton, czyli podczas trzeciej fazy mają ich na koncie 8. Na początku ostatniej fazy - płacenia - muszą wydać 1 żeton na **OPŁATY**, a następnie zdecydować, czy wypłacić sobie wynagrodzenia. Jeśli zdecydują się zapłacić wszystkim, to stracą również 4 żetony na **WYPŁATY**, przez co do następnej **TURY** pozostaną im już tylko 3 żetony - o 2 mniej niż obecnie. Na pewno będzie im się przez to trudniej grało w kolejnej **TURZE**, bo będą musieli/musiły zarobić więcej żetonów **kapitału finansowego** podczas drugiej fazy. Mogą również zdecydować, by nie wypłacać wynagrodzeń. Jeśli zdecydują się nie zapłacić tylko jednemu/jednej graczowi/graczce, by zaoszczędzić 1 żeton kapitału finansowego, gracz/graczka ten/ta traci 1 punkt Atrybutu Współpracy na swojej Karcie Postaci. Jeśli chcą zaoszczędzić więcej żetonów, większa ilość graczy/graczek straci punkt Atrybutu Współpracy, ponieważ nie otrzymują oni/one wynagrodzenia za swoją pracę w Spółdzielni. Wstrzymanie wypłat wynagrodzeń może być czasem mądrą decyzją, aby zapobiec bankructwu Spółdzielni poprzez utratę ostatniego żetonu **kapitału finansowego** w kolejnej **TURZE** (co wiąże się z przegraniem całej gry).
- ● Jeżeli gracze/graczki nie potrafią podjąć wspólnie decyzji, to żaden/żadna z nich nie otrzymuje wynagrodzenia i każdy/każda gracz/graczka traci 1 punkt Atrybutu Współpracy.
- Po zakończeniu **Fazy płacenia**, rozpoczyna się kolejna **TURA** i cała procedura powtarza się od nowa, czyli należy zacząć od **Fazy zarabiania**, a „inicjator/inicjatorka” pierwszy/pierwsza wykonuje swoją akcję.



ZASADA FABULARYZOWANIA GRY „WESPÓŁ”

Nasza gra ma za zadanie pokazać graczom/graczkom, z czym w prawdziwym życiu wiązałoby się założenie i prowadzenie własnej Spółdzielni. Odzwierciedlenie wszystkich sytuacji i szczegółów nie jest jednak możliwe na kartach do gry. Zadaniem graczy/graczek jest więc dodawanie narracji na wszystkich możliwych etapach i poziomach gry. Oznacza to, że gracze/graczki powinni/ powinny wymyślać i opisywać, przy użyciu własnej kreatywności, konkretne zdarzenia i historie, które będą im się przytrafiały jako członkom/członkiniom Spółdzielni. Ważne jest też, aby gracze/graczki jak najlepiej czuwaliby/ wczuwały się w swoje postaci i oddawali/oddawały to w jak największych szczegółach w grze. Tak samo ważne jest, by po ciągnięciu i odczytywaniu Kart Działań, gracze/ graczkę dokładnie opisywali/opisywały sytuację, w jakiej się w danym momencie znajdują. Innymi słowy, gracze/ graczkę powinni/powinny przekładać informacje zawarte na kartach, na przypadek Spółdzielni przez nich/nie wymyślonej, jej branży, charakteru działalności oraz możliwych sytuacji, jakie mogą się jej przytrafić.

ZASADA WSPIERANIA SIĘ W DZIAŁANIACH

Podczas wykonywania testów z Kart Działań, aktywny/ aktywna gracz/graczka może poprosić o pomoc innego/ inną gracza/graczkę. Jeżeli ktoś zdecyduje się pomóc, automatycznie traci 1 punkt Wytrzymałości na swojej Karcie Postaci (ponieważ osoba ta wykonuje dodatkowe obowiązki, jej siły fizyczne i psychiczne spadają). Dzięki temu, aktywny/aktywna gracz/graczka dodaje do wyniku swojego rzutu kostką wartość Atrybutu Współpracy osoby, która zdecydowała się mu/jej pomóc. Nie może jednak w ten sposób nikomu pomóc gracz/graczka, którego/której wartość Atrybutu Wytrzymałości wynosi 0. W momencie, gdy gracz/graczka traci ostatni punkt Wytrzymałości, traci też najbliższą kolejkę, a następnie regeneruje swoją Wytrzymałość o 1 punkt, z racji tego, że odpoczął/odpoczęła od pracy.

PRZEBIEG FAZY DZIAŁANIA

- Gdy nadchodzi kolejka danego/danej gracza/graczki, rzuca on/ona kostką. W zależności od tego, ile oczek wyrzuci, musi on/ona zdecydować, czy poruszyć Pionek Spółdzielni w prawą, czy w lewą stronę na plan-szy (po jej zewnętrznym, największym okręgu – czyli etapie trzecim gry). Dzięki temu, prawie zawsze istnieje możliwość wyboru spośród dwóch różnych pól, a co za tym idzie, również decyzji, jakiego typu działania należy w danym momencie przeprowadzić dla Spółdzielni.
- Po dokonaniu wyboru, gracz/graczka bierze jedną Kartę Działań z wierzchu talii oznaczonej takim samym symbolem, co pole, na którym postawił/postawiła pionka. Następnie gracz/graczka odczytuje na głos treść karty i może ją przedyskutować z pozostałymi, jeśli wymagane jest podjęcie jakiejś decyzji. Ostateczny wybór zawsze należy jednak do aktywnego/aktywnej gracza/ graczkę (czyli tego/tej, który/która rzucił/rzuciła kostką). Należy rozpatrzyć każdą kartę zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami, a na koniec położyć ją obok talii, z której została pociągnięta. Tworzy się w ten sposób stos kart odrzuconych dla tej konkretnej talii. Z czasem każda z talii będzie miała taki stos. Jeśli którakolwiek

z nich wyczerpie się, należy wziąć wszystkie karty z numerem 2 z odpowiedniego stosu kart odrzuconych, a następnie potasować je i stworzyć z nich nową talię. Można wtedy normalnie dobierać z niej karty i rozpatrywać je na takich samych zasadach, co poprzednio, dla urozmaicenia gry starając się nadać sytuacji opisanej na karcie nową historię fabularną.

- Jeżeli gracz/graczka wyrzuci dokładnie 5 oczek, to należy rozpatrzyć jego/jej kolejkę na specjalnych zasadach. Przede wszystkim jest to jedyna sytuacja, w której gracz/graczka nie ma możliwości dokonania wyboru, na jakim polu postawić pionka, bowiem zarówno ruch w prawo, jak i w lewo, skończyłyby się dokładnie na takim samym polu, na którym już przed rzutem kostką stał Pionek Spółdzielni. W tym przypadku, gracz/graczka w ogóle nie przesuwają pionka, a zamiast tego otrzymuje bonus w postaci 1 Żetonu Doświadczenia dla swojej Karty Postaci. Spółdzielnia spędza zatem jeszcze jedną kolejkę na tych samych działaniach, co poprzednio – a ponieważ dzieje się to za sprawą aktywnego/aktywnej gracza/graczki, to właśnie on/ona nabiera więcej doświadczenia w tego typu działaniach. Dzieje się tak za każdym razem, gdy którykolwiek/którakolwiek z graczy/ graczek wyrzuci na kostce 5 oczek.

CELEM tego ostatniego etapu jest dokonywanie działań w imieniu Spółdzielni (poprzez poruszanie się Pionkiem Spółdzielni i rozpatrywanie Kart Działań) w taki sposób, aby powiększać jej zasoby i zapobiegać utracie wszystkich żetonów któregośkolwiek kapitału. Gracze/graczki wygrywają grę w momencie, w którym uzbierają 10 Żetonów Renomy. Jeżeli w którymkolwiek momencie rozgrywki, gracze/graczki utracą ostatni żeton któregośkolwiek z kapitałów, natychmiast przegrywają całą grę.



Koncepcja:

Alicja Rogalska

Mechanika gry:

Damian Frukacz, Kristian Korvus

Koordinacja projektu:

Fundacja Kulturoholizm

Projekt graficzny:

Łukasz Piskorek / Fajne Chłopak

Współpraca:

Joanna Brzozowska-Wabik, Zbigniew Modrzewski, Paweł Biłski, Katarzyna Kalinowska, Aleksandra Zwolińska, Grzegorz Smugowski, Urszula Kudrzym, Elżbieta Hak, Adrian Staroniek

Zadanie dofinansowano ze środków Gminy Miasta Częstochowa.

**CZĘSTO
CHÓWA**

KULTUROHOLIZM
STO
PROCENT
SZTUKI