

## HISTORIA POWSTANIA GRY

W 2019 roku Fundacja Szalony Krasnolud przeprowadziła we współpracy z Miejskim Zespołem Profilaktyki i Terapii Uzależnień w Olsztynie konkurs na projekt gry „bez prądu” pod hasłem „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”, której tematem przewodnim była szeroko pojęta profilaktyka uzależnień.

Ponad 100 autorów (uczniów ze szkół podstawowych Olsztyna) zgłosiło do konkursu 52 prace indywidualne i grupowe. Komisja nagrodami obdarowała laureatów miejsc I-III w każdej z trzech kategorii (klasy I-III, klasy IV-VI i klasy VII-VIII).

Gra autorstwa **Urszuli Tarnowskiej** (uczenniczki klasy VIb Szkoły Podstawowej nr 29 w Olsztynie) zajęła I miejsce w kategorii uczniów klas IV-VI.

Autorka każdą kartę do gry, plansze oraz opakowanie wykonała własnoręcznie na najwyższym poziomie. Minimalistyczne rysunki jej autorstwa, tworzone prostą kreską, wypełnione kolorem, w trafny sposób oddają charakter gry.

Zapraszamy na nasze strony internetowe,  
gdzie znajdziecie więcej narzędzi dla profilaktyków w postaci gier bez prądu:

[www.szalonykrasnolud.pl](http://www.szalonykrasnolud.pl)

[www.ograniczaj.pl](http://www.ograniczaj.pl)

[www.mzpitul.pl](http://www.mzpitul.pl)

**Liczba graczy:** od 2 do 4 osób

**Wiek:** od 8 do 100 lat

**Czas gry:** ok. 40 min.

### Elementy gry:

plansze postępów w nauce:

- ✓ faza DZIECIŃSTWO 1 szt.
- ✓ faza MŁODOŚĆ 1 szt.

karty NEUTRALNE 96 szt.

karty DOBRE 48 szt.

karty ZŁE 48 szt.

karty KATASTROFA 12 szt.

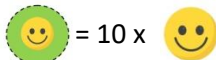
pasek UZALEŻNIENIE OD UŻYWEK 4 szt.

pasek UZALEŻNIENIE OD ELEKTRONIKI 4 szt.

małe żetony szczęścia 128 szt.

duże żetony szczęścia 25 szt.

znaczniki w 4 kolorach 12 szt.



**fundacja  
szalony  
krasnolud**



## MILEJ ZABAWY I POWODZENIA!

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



### Autorka projektu gry:

Urszula Tarnowska

### Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole podstawowej autorki:

Beata Fal (pedagog szkolny)

### Digitalizacja projektu gry:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud

### Zadanie dofinansowane ze środków NIW-CRSO

w ramach Programu P COVID



**Narodowy Instytut Wolności**

Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra składa się z trzech faz:

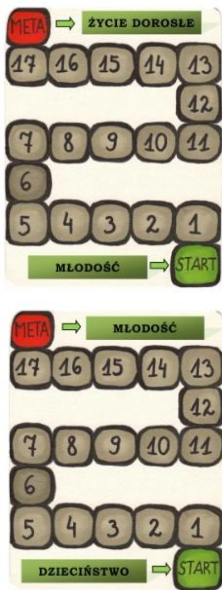
- **DZIECIŃSTWO** (oznaczenie **DZ** w prawym górnym rogu kart),
- **MŁODOŚĆ** (oznaczenie **MŁ** w prawym górnym rogu kart),
- **ŻYCIE DOROSŁE** (oznaczenie **ŻD** w prawym górnym rogu kart).

W każdej z nich gracze kolejno zagrywają kartami przyporządkowanymi danej fazie.

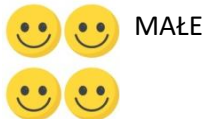
Przed rozpoczęciem rozgrywki należy ułożyć elementy gry według schematu podanego poniżej, rozdzielając karty poszczególnych faz i rodzajów, tasując je i układając w rzędach (patrząc od dołu schematu: **DZ**, **Mł**, **ŻD**). Obok kart należy ułożyć plansze postępów w nauce faz **DZ** i **Mł**.

Każdy gracz bierze 10 małych żetonów szczęścia, trzy znaczniki w jednym, wybranym przez siebie kolorze, PASEK UZALEŻNIENIE OD UŻYWEK oraz PASEK UZALEŻNIENIE OD ELEKTRONIKI, na których początkach (okręgach) umieszcza po jednym swoim znacznikiem. Trzeci znacznik gracze kładą na polu START planszy postępów w nauce **DZ**.

## PLANSZE POSTĘPÓW W NAUCE



## ZNACZNIKI



MAŁE

## ŻETONY SZCZĘŚCIA

## KARTY

# FAZY

NEUTRALNE

DOBRE

ZłE

## KATASTROFY

**ŽD**

MŁ

DZ

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najstarszy gracz, w kolejności zagrywa gracz po jego lewej stronie itd.

W swojej turze gracz najpierw dobiera wierzchnią kartę ze stosu NEUTRALNE fazy **DZ** i rozpatruje jej efekt:

- jeżeli na karcie wskazany jest symbol „+”, wówczas gracz pobiera ze stosu na stole gry wskazaną liczbę żetonów szczęścia i/lub przesuwa się do przodu po planszy postępów w nauce **DZ** o wskazaną liczbę pól i/lub przesuwa się do przodu po PASKU UZALEŻNIENIE OD UŻYWEK o wskazaną liczbę pól i/lub przesuwa się do przodu po PASKU UZALEŻNIENIE OD ELEKTRONIKI o wskazaną liczbę pól;
- jeżeli na karcie wskazany jest symbol „-”, wówczas gracz oddaje do stosu na stole gry wskazaną liczbę żetonów szczęścia i/lub cofa się na planszy postępów w nauce **DZ** o wskazaną liczbę pól i/lub cofa się po PASKU UZALEŻNIENIE OD UŻYWEK o wskazaną liczbę pól i/lub cofa się po PASKU UZALEŻNIENIE OD ELEKTRONIKI o wskazaną liczbę pól.

**UWAGA:** Graczy, którzy przekroczą na PASKACH UZALEŻNIEŃ pole oznaczone trzema znakami wykrzyknienia „!!!”, obowiązują „zaostrzone” zasady podane na kartach poniżej znaków wykrzyknienia !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Po rozpatrzeniu kart przez danego gracza (NEUTRALNA lub NEUTRALNA->DOBRA lub NEUTRALNA->ZŁA lub NEUTRALNA->ZŁA->KATASTROFA) kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gracze rozpatrują fazę **DZ** do wyczerpania wszystkich kart NEUTRALNYCH tej fazy.

W przypadku, gdy gracz dojdzie do pola META planszy postępów w nauce fazy **DZ**, zanim rozpatrzone zostaną wszystkie karty NEUTRALNE fazy **DZ**, ma on prawo przejść na pole START planszy postępów w nauce fazy **MŁ** i kontynuować pobieranie i rozpatrywanie kart ze stosu **MŁ**. Pozostali gracze rozpatrują karty fazy **DZ** do wyczerpania kart NEUTRALNYCH fazy **DZ**. Z chwilą wyczerpania tych kart, gracze przenoszą swoje pionki na pole START planszy postępów w nauce fazy **MŁ**. Dalej postępują, jak w fazie **DZ**.

Gracze rozpatrują fazę **MŁ** do wyczerpania wszystkich kart NEUTRALNYCH tej fazy.

W przypadku, gdy gracz dojdzie do pola META planszy postępów w nauce fazy **MŁ**, zanim rozpatrzone zostaną wszystkie karty NEUTRALNE fazy **MŁ**, ma on prawo dobrać duży żeton szczęścia i kontynuować pobieranie i rozpatrywanie kart ze stosu **ŻD**. Pozostali gracze rozpatrują karty fazy **MŁ** do wyczerpania kart NEUTRALNYCH fazy **MŁ**. Po wyczerpaniu kart NEUTRALNYCH fazy **MŁ** gracze, którym nie udało się dojść do pola META planszy postępów w nauce fazy **MŁ**, nie otrzymują bonusowych żetonów szczęścia. Przechodzą oni automatycznie do rozpatrywania kart fazy **ŻD**, jak w poprzednich fazach.

# CEL GRY

Grę wygrywa gracz, który – po rozpatrzeniu wszystkich kart NEUTRALNYCH – ma najwięcej żetonów szczęścia. W przypadku równej liczby żetonów wygrywa gracz, który ma niższy poziom uzależnienia na PASKU UZALEŻNIENIA OD ELEKTRONIKI. W sytuacji wystąpienia identycznego poziomu na tym etapie wygrywa gracz, który ma niższy poziom uzależnienia na PASKU UZALEŻNIENIA OD UŻYWEK.