

## 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 **Kariny Tomaszewskiej** (uczennicy klasy V Szkoły Podstawowej nr 33 w Olsztynie) zajęła III miejsce w kategorii uczniów klas IV-VI.

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.mzpitlu.pl](http://www.mzpitlu.pl)

**Liczba graczy:** od 2 do 4 osób

**Wiek:** od 8 do 100 lat

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

### Elementy gry:

plansza 1 szt.

KARTY DOBRYCH NAWYKÓW 72 szt.

KARTY ZŁYCH NAWYKÓW 4 zestawy po 18 szt.

KARTY BONUSOWE 12 szt.

kostki do gry:

- ✓ czerwona 1 szt.
- ✓ zielona 1 szt.
- ✓ żółta 1 szt.
- ✓ niebieska 1 szt.
- ✓ biała 4 szt.

Ikonki KART ZŁYCH NAWYKÓW pobrano z <https://www.flaticon.com/>  
(The largest database of free icons available in PNG, SVG, EPS, PSD and BASE 64 formats).

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.

## ORGANIZATORZY KONKURSU



**fundacja  
szalony  
krasnolud**



**UDANEJ ZABAWY  
I POWODZENIA!**

### Autorka projektu gry:

Karina Tomaszewska

### Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole podstawowej autorki:

Joanna Rojek-Szulich (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

Gracze rozdzielają między siebie po komplecie KART ZŁYCH NAWYKÓW. Wszystkie komplety zawierają taką samą liczbę kart, z tą samą liczbą punktów ujemnych za posiadane złe nawyki. Gracze układają swoje karty przed sobą w stosach o tej samej wartości kart. Zapoznają się z opisanymi złymi nawykami (czytają opisy kart).

KARTY DOBRYCH NAWYKÓW i KARTY BONUSOWE należy potasować i umieścić taki zestaw rewersami do góry na planszy na polu „Stos kart dobrych nawyków”. Następnie z tego stosu wyłożyć, rozpoczynając od karty z wierzchu zestawu, po jednej karcie w miejscach opisanych „Pola kart dobrych nawyków”.

Obok planszy umieszcza się kolorowe kostki do gry (czerwoną, zieloną, żółtą i niebieską), które wykorzystuje się od początku rozgrywki oraz cztery białe kostki do gry, do których prawo gracze nabędą w trakcie rozgrywki.

## CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze wykupienie przez poszczególnych graczy KART DOBRYCH NAWYKÓW i zniwelowanie nimi KART ZŁYCH NAWYKÓW, znajdujących się w ich zasobach.

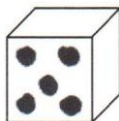
Wygrywa gracz, który pozbędzie się wszystkich KART ZŁYCH NAWYKÓW. W przypadku, gdy nikomu nie uda się ich pozbyć, wygrywa ten gracz, który ma w swoich zasobach zestaw KART ZŁYCH NAWYKÓW o najmniejszej wartości bezwzględnej (sumuje się wartości kart wskazane w ich prawym górnym rogu).

## PRZEBIEG GRY

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

Pierwszy z graczy rzuca czterema kolorowymi kośćmi (czerwoną, zieloną, żółtą i niebieską). Sprawdza wyniki rzutów i porównuje je ze wskazaniem na kartach umieszczonych na „Polach kart dobrych nawyków”. Jeżeli wartości wyrzucone na kościach odpowiadają wartościom (liczbie oczek i kolorom kości) wskazanym na którejś z kart, gracz ma prawo wziąć daną kartę do swoich zasobów.

Uwaga: Jeżeli na karcie znajduje się obrazek kości w kolorze białym oznacza to, że wskazana liczba oczek może zostać wyrzucona na kości w dowolnym kolorze, jednocześnie wynik rzutu na drugiej kości musi odpowiadać kolorowi drugiej kości na karcie.



Jeżeli żaden z wyników nie gwarantuje graczowi możliwości dobrania którejkolwiek karty do swoich zasobów, może on zdecydować o przerzuceniu dowolnej liczby kości. Każdy gracz ma prawo do trzech przerzutów w swojej turze (liczbę przerzutów gracz może zwiększyć w trakcie rozgrywki – patrz KARTY BONUSOWE).

Przykładowo: jeżeli na wybranej kości jest wynik satysfakcjonujący gracza, odsuwa on na bok daną kość i przerzuca, zgodnie z uprawnieniami, pozostałe kości.

Do wykupienia pokazanej obok karty należy wyrzucić liczbę 6 na kości niebieskiej oraz drugą liczbę 6 na kości czerwonej lub zielonej, lub żółtej.

W swojej turze gracz ma prawo dokonać zniwelowania KART ZŁYCH NAWYKÓW przy użyciu zebranych przez niego KART DOBRYCH NAWYKÓW, przy czym suma wartości wskazana na tych kartach ma być równa zero lub większa od zera.

Przykładowo: KARTĘ ZŁYCH NAWYKÓW o wartości –2 (jak na obrazku obok), gracz może zniwelować przy użyciu KARTY DOBRYCH NAWYKÓW o wartości +2. Gracz może też zniwelować ją dwiema KARTAMI DOBRYCH NAWYKÓW o wartościach +1 każda. Jeżeli zaś zdecyduje się wykorzystać KARTĘ DOBRYCH NAWYKÓW o wartości +3, a nie ma już w tym czasie KARTY ZŁYCH NAWYKÓW o wartości -1, może wykorzystać kartę o wyższej wartości bezwzględnej, przy czym automatycznie traci +1 punkt z KARTY DOBRYCH NAWYKÓW, z której właśnie korzysta.

Rozpatrzone karty gracze odkładają obok planszy tworząc stos kart odrzuconych.

Jeżeli w swojej turze gracz dobrał z „Pól kart dobrych nawyków” kartę (karty), wówczas przed rozpoczęciem tury kolejnego gracza należy wyłożyć kolejne karty ze „Stosu kart dobrych nawyków” na „Pola kart dobrych nawyków”, uzupełniając puste miejsce (miejsca).

### KARTY BONUSOWE:

- OTRZYMUJESZ DODATKOWĄ KOSTKĘ – gracz, który wybierze/wykupi ten bonus, w każdej swojej turze do końca rozgrywki będzie posługiwał się powiększoną liczbą kości, czym zwiększy swoje szanse wykupienia kart z „Pól kart dobrych nawyków”.
- WYBIERZ DOWOLNĄ KARTĘ Z TORU - gracz, który wybierze/wykupi ten bonus, ma prawo w swojej turze do końca rozgrywki wybrać dowolną kartę z toru. Po zrealizowaniu tej karty odkłada ją na „Pole nieaktywnych kart dobrych nawyków”.
- JESZCZE RAZ PRZERZUĆ KOŚCI W SWOJEJ TURZE - gracz, który wybierze/wykupi ten bonus w każdej swojej turze do końca rozgrywki będzie miał prawo dodatkowego przerzutu.

Każdy gracz może wykupić dowolną liczbę KART BONUSOWYCH.

