



PIRACKIE MARZENIE

ZASADY GRY



PIRACKIE MARZENIE

ALBO SPÓŁDZIELCZA UTOPIA



PROLOG

Ziemia!!! Po tygodniach podróży, spaleni słońcem i wiatrem, z resztą wody i ostatnią cytryną na dnie kuferka docieracie wreszcie do brzegu.

Meldunki zwiadowców są obiecujące – wyspa jest bogata w wodę i jedzenie, nigdzie nie widać większych drapieżników i co najważniejsze

– wygląda na niezamieszkałą! Czy to możliwe, że wasza załoga – grupa marzycieli i buntowników znalazła w końcu swoje miejsce na Ziemi?

- Daję wam rok! – oznajmia nagle drwiąco Kapitan Ostatnia Deska. Zabiera część zbuntowanej załogi, resztkę zapasów oraz Legendarny Skarb i odpływa w siną dal pozostawiając część z was na brzegu. Szok ustępuje przerażeniu, przerażenie złości, a ta determinacji. Postanawiacie udowodnić Ostatniej Desce jak bardzo się myli. Nie tylko przetrwacie następne 12 miesięcy, ale zbudujecie też własny statek, który pozwoli wam odzyskać Legendarny Skarb. Wasz stary mistrz, Wszechwiedząca Ukleja, wertuje Kodeks Piratów i mówi wreszcie:

Po pierwsze, współpraca. W tym miejscu jesteście drużyną. Wspólnie podejmujemy decyzje i wspólnie je realizujemy. Dbamy o siebie – jeden za wszystkich, wszyscy za jednego.

Każdy głos ma znaczenie! W przypadku, kiedy nie będziemy w stanie podjąć wspólnej decyzji, ostatnie zdanie należy do osoby, która będzie w tym czasie pełnić obowiązki kapitana.

Dbamy o naszą wyspę – ziemia, rośliny i zwierzęta to część naszej odpowiedzialności. Po drugie, dodaje, ale już nikt go nie słucha. Pełni ekscytacji przekrzykujecie się wzajemnie. Zbudujecie miejsce, w którym będziecie szczęśliwi, i w którym będziecie żyli według swoich praw! Wszystkie ręce na pokład!

CEL GRY

Pracujcie wytrwale, aby rozbudować swoją osadę i stworzyć silną społeczność. Pamiętajcie – macie tylko rok na osiągnięcie swoich celów. Aby wygrać, musicie: **zbudować osadę i stworzyć dobrze funkcjonującą społeczność**. Współpracujcie, aby osiągnąć swój cel i stworzyć dobre miejsce do życia. Odzwierciedlają to na planszy **ścieżka rozwoju osady (RO)** oraz **ścieżka rozwoju społeczności (RS)**.

W czasie 12 miesięcy – rund gry gromadzicie punkty rozwoju osady i społeczności rozwiązując zagadki i podejmując właściwe decyzje.

Waszym celem jest zdobycie co najmniej 10 punktów na obu ścieżkach. Gra ma charakter kooperacyjny, wszyscy gracze tworzą jedną drużynę. Współpracujcie, aby budować swoją społeczność.

PRZYGOTOWANIE

1. Przygotujcie pionek i postawcie go na starcie.
2. Postawcie dwa znaczniki na polach z napisami RO i RS.

3. Podzielcie karty wyzwań na trzy rodzaje: PRACY, SPOŁECZNE i ROZWOJU. Potasujcie każdą z grup osobno i połóżcie na planszy w wyznaczonych miejscach.
 4. Wybierzcie odpowiednie karty zadań – zielone lub czerwone (w zależności od wybranego poziomu trudności) i przygotujcie się do pierwszej rundy.
 5. Każdy gracz dobiera kartę postaci. Każda postać jest przypisana do określonej frakcji: uczonych, rzemieślników lub dobrych dusz. W grę może jednocześnie grać od 3 do 12 osób.
- Uwaga:** jeśli w grę grają tylko 3 osoby, zadbajcie o to, żeby w zespole mieć przedstawiciela każdej frakcji.

PRZEBIEG GRY

W każdej z 12 rund musicie:

1. **Wyznaczyć KAPITANA.** W pierwszej rundzie kapitanem zostaje najmłodszy gracz. W kolejnych rundach karta kapitana przekazywana jest kolejnej osobie.
2. **Wydać punkty.** Grupa otrzymuje **6 punktów w każdej rundzie**, które może przeznaczyć na wyzwania:
 - Wyzwanie PRACY kosztuje 3 pkt
 - Wyzwanie SPOŁECZNOŚCI kosztuje 3 pkt
 - Wyzwanie ROZWOJU kosztuje 6 pkt

Możecie wybrać:

- Dwie karty za 3 pkt
 - Jedną kartę za 6 pkt
 - Możecie wybrać dwie karty z jednego stosu.
3. **Rozwiążcie wybrane wyzwania.** Zagrajcie w zadania, rzućcie kostką, jeśli jest taka potrzeba. Na rozwiązanie każdego z zadań macie 1 minutę.

4. Przydzielcie punkty
5. Przydzielcie odpowiednie punkty na torach ROZWOJU.
6. Przesuńcie pionek na następny miesiąc i rozpocznijcie kolejną rundę.

KARTY WYZWAŃ

W grze dostępne są trzy rodzaje wyzwań:

- **WYZWANIA PRACY** - dzięki nim budujecie osadę, co pokazują PUNKTY ROZWOJU OSADY (RO) na TORZE rozwoju osady.
- **WYZWANIA SPOŁECZNE** - dzięki nim rozwijacie swoją społeczność co pokazują PUNKTY ROZWOJU SPOŁECZNOŚCI (RS) na TORZE rozwoju społeczności.
- **WYZWANIA ROZWOJU** - dzięki nim możecie rozwijać zarówno osadę i społeczność. W tych wyzwaniach zdobywacie zatem zarówno PUNKTY ROZWOJU OSADY (RO) jak i ROZWOJU SPOŁECZNOŚCI (RS).

Wyzwania mają różną skalę trudności. Dają różne efekty i nagrody. Możecie zarówno zdobyć lub stracić PUNKTY ROZWOJU OSADY (RO) i ROZWOJU SPOŁECZNOŚCI (RS).

KARTY ZADAŃ

Wśród kart z zadaniami znajdziecie kilka rodzajów zadań do wykonania. Opisy: POKAŻ TO, KIM JESTEM? oraz NARYSUI wskazują, w jaki sposób przedstawić hasło na karcie pozostałym graczom.

Część kart zadań dostępna jest w kolorze zielonym (proste zadania), a część w czerwonym (trudne zadania). Wybierzcie poziom trudności, który najbardziej wam odpowiada.

DYLEMATY MORALNE

Jeśli tak wskaże karta wyzwania, gracze rozwiązują wskazany dylemat. Ich opisy wraz z konsekwencjami podjętych decyzji znajdują się w **KSIĘDZE DYLEMATÓW**. Książką opiekuje się Mistrz Gry. Jeśli gracie samodzielnie, książką opiekuje się KAPITAN. Nie może on jednak brać wtedy udziału w dyskusji i podejmowaniu decyzji.

RZUT KOSTKĄ

Jeśli wymagają tego konkretne zadania, rzucacie kostką.

1-3 = porażka

4-6 = sukces

UWAGA: obecność przedstawicieli poszczególnych frakcji może czasem odwrócić wynik!

KARTY POSTACI

Każdy gracz losuje KARTĘ POSTACI. Każda postać jest przypisana do określonej frakcji: uczony, rzemieślnik, dobra dusza. Frakcja wskazuje, który gracz będzie wykonywał zadanie z danej karty.

Rzemieślnik/-czka → WYZWANIA PRACY

Dobra Dusza → WYZWANIA SPOŁECZNE

Uczony-/a → WYZWANIA ROZWOJU

KONIEC GRY

Gra kończy się po 12 rundach.

Dobre zakończenie - co najmniej 10 punktów na obu torach.

Epilog: Budzicie się w pewien słoneczny poranek i sami nie możecie uwierzyć, że to już rok. Macie co jeść i gdzie spać, jesteście wśród osób, które są dla was ważne i dla których wy jesteście ważni. Uczeni pokazują wam wzory statku, którym możecie odpłynąć stąd w każdej chwili. Tylko czy naprawdę jeszcze tego chcecie? Gratulacje, spełniliście Pirackie Marzenie!

Neutralne zakończenie - co najmniej 10 punktów na jednym torze.

Epilog: Minął rok a wy zadajecie sobie pytanie: czy można mieć ciastko i zjeść ciastko? Czy można mieć silną osadę i zgrany zespół, w którym każdy czuje się ważny i potrzebny? Jesteście dopiero w połowie drogi, ale znacie kierunek i wiecie, co chcecie osiągnąć. Gratulacje!

Złe zakończenie - mniej niż 10 punktów na każdym z torów.

Epilog: Nie udało wam się zbudować ani osady ani społeczności. Miniony rok to był wiatr w oczy i sól na języku. Czyżby Kapitan Ostatnia Deska rzucił na was kłutwę? Czyżby miał rację i spełnienie waszego marzenia było niemożliwe? A może jest po prostu odsunięte w czasie i wystarczy spróbować jeszcze raz?



KOMPONENTY

Plansza i 1 pionek wyznaczający kolejność rund
2 wskaźniki postępu rozwoju
3 typy kart WYZWAŃ
24 WYZWANIA SPOŁECZNE
24 WYZWANIA PRACY
12 WYZWAŃ ROZWOJU
Karty zadań (talie w kolorach: zielonym i czerwonym)
1 Księga Dylematów
18 Kart Postaci
1 Karta Kapitana
1 Instrukcja Gry

Gra Pirackie Marzenie jest grą typu Print2Play. Wydrukujcie wszystkie elementy, dołóżcie pionka, kostkę i dwa znaczniki, i możecie zaczynać.



AUTORZY

Autorzy: Zespół Stowarzyszenia Na Rzecz Spółdzielni Socjalnych i przyjaciele: Karolina Dereżyńska, Jakub Grypczyński, Klaudia Biadała, Olga Ziola, Agata Pakieła, Anna Dranikowska, Zbyszek Prałat

Grafika: Adrian Waszak

Konsultacje: zespoły projektu Better Cooperate!: ExeoLAB, Comparative Research Network, Futuregames, Open University Subotica, UCOERM.

Autorzy pragną podziękować testerom za ich czas, zaangażowanie oraz pomocne sugestie, które pomogły w tworzeniu tej gry.

Gra jest częścią pakietu materiałów edukacyjnych z przedsiębiorczości społecznej opracowanej w ramach projektu Better Cooperate! Edukacja poprzez wartości ekonomii społecznej jako sposób na wzmocnienie społeczeństwa realizowanego w ramach programu Erasmus+

Więcej informacji na temat projektu: www.better-cooperate.org
W przypadku pytań i sugestii zapraszamy do kontaktu:
biuro@spoldzielnie.org



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



KONIEC