

2 w 2024 (2)

# Funkcje do (wy)grania – gra planszowa o funkcjach i strukturze w ZHR

**Data publikacji: 01.12.2024 / Autor: Lech Pastwa**

*Tekst został pierwotnie opublikowany 19.01.2022 r. na łamach pisma instruktorskiego Azymut. Publikowana poniżej wersja została przeredagowana na potrzeby Pojutrza.*

Na jednym z kursów zastępowych zostałem poproszony o przeprowadzenie szybkiego „powtórzenia” z historii harcerstwa, struktury ZHR, symboliki i Prawa Harcerskiego. Dzięki pomocy mojej żony, Uli, stworzyliśmy cztery „harcówkowe” gry, bazujące na znanych planszówkowych schematach, którymi chciałbym się z Wami podzielić. Pierwsza z nich to „Hodowla Jednostek ZHR”. Wyhodujmy sobie jednostki, a co!

Podstawą tej gry była planszówka „Superfarmer” (której fascynującą historię, związaną z II wojną światową i polską nauką, możecie [poznać tutaj](#)). Idea jest prosta – zamiast oryginalnej hodowli zwierząt gracze zbierają jednostki harcerskie, reprezentowane przez żetony oznaczone kolorami sznurów, i wymieniają je na inne zgodnie z zasadami odzwierciedlającymi strukturę ZHR. Dzięki temu, grając w prostą grę, gracze mają szansę zdobyć wymaganą od każdego harcerza wiedzę w tych dwóch tematach.

## Zasady gry

(Jest to skrót [zasad oryginalnych](#), które mogą rozwiązać ewentualne wątpliwości):

1. Wygrywa ten, kto pierwszy będzie miał naraz jednostki 5 poziomów (zastęp, drużyna, hufiec, chorągiew, OH-y/OH-ek)
2. Gracze zaczynają bez żadnych symboli i po kolei wykonują ruch, na który składają się kolejno: wymiana jednostek, rzut kostkami i dodawanie lub utrata jednostek na jego podstawie.
3. Wymiana jednostek przebiega zgodnie z zasadami wymiany:

- ▶ 1 drużyna = 6 zastępów
- ▶ 1 hufiec = 2 drużyny
- ▶ 1 chorągiew = 3 hufce
- ▶ 1 Organizacja Harcerzy/Harcerek = 2 chorągwie
- ▶ 1 szczep = 1 drużyna (szczep chroni zastępy w razie epidemii)
- ▶ 1 okręg = 1 chorągiew (okręg chroni jednostki w razie wojny)

4. W ramach rzutu gracz rzuca obiema kostkami naraz i z każdej z nich odczytuje symbol będący na szczycie (jedną z jednostek, epidemię albo wojnę)

5. Dodawanie i utrata jednostek:

- ▶ Gdy gracz wyrzucił symbol jednostki, otrzymuje tyle nowych jednostek, ile **par** jest **po zsumowaniu** symboli na kostkach i jego żetonach. Przykładowo: gdy gracz wyrzucił zastęp i OH-y/OH-ek, a ma tylko 2 zastępy, to otrzymuje 1 zastęp (bo sumarycznie są 3 symbole zastępów, czyli 1 para i jeszcze jeden) i nie otrzymuje OH-y/OH-ek (bo sumarycznie ma tylko 1 symbol OH-y/OH-ek, a więc żadnej pary).
- ▶ Gdy gracz wyrzucił epidemię traci szczep, jeśli go posiada. W przeciwnym razie (tj. braku szczepu) traci wszystkie posiadane zastępy.
- ▶ Gdy gracz wyrzucił wojnę, traci okręg, jeśli go posiada. W przeciwnym razie (tj. braku okręgu) traci wszystkie jednostki oprócz OH-y/OH-ek i szczepu (jeśli je posiada).

## Potrzebne materiały

- ▶ 2 kostki 12-ścienne – ja wziąłem kostki z „Superfarmera” i nakleiłem na nie pokolorowane odpowiednio kawałki papieru, możecie też pożyczyć takie od znajomego gracza RPG albo użyć [symulatora online](#);
- ▶ żetony gry – można je dorabiać na bieżąco z pociętych kartek albo wydrukować kolorowe [przygotowane przez nas](#) (polecam wydrukować na grubszym papierze);
- ▶ mogą się przydać zasady wymiany i ruchu osobno dla każdego z graczy – [tutaj gotowe do kolorowego wydruku](#).

## Na zakończenie

Gra została przetestowana kilkakrotnie na 6-osobowych zespołach kursu zastępowych. Myślę, że równie dobrze sprawdzi się na zbiorce zastępu lub innej jednostki (zamiast pojedynczych graczy mogą w nią grać 2-3 osobowe ekipy, ale im więcej osób, tym mniej z nich jest realnie zaangażowanych).

Warto byłoby jeszcze zmienić mechanikę gry przez dostosowanie liczby zastępów w drużynie i drużyn w hufcu do „regulaminowych”. Nie udało nam się sprawdzić

innych wariantów niż przytoczone w zasadach, więc nie wiem czy nie popsuje to gry. Dajcie znać, jeśli Wam się uda (na początek proponuję 4 zastępy w drużynie i 3 drużyny w hufcu).

To pierwsza z serii gier, które udało nam się opracować. Jeśli macie jakieś pytania, uwagi albo po prostu powyższa gra się Wam spodobała, to koniecznie napiszcie komentarz. I przede wszystkim: grajcie!

## Lech Pastwa

zuchem został w Gdyni, harcerzem, wodzem i instruktorem w Warszawie, a harcmistrzem i drużynowym w Rzeszowie – w ZHR robił już prawie wszystko. Z wykształcenia informatyk i socjolog internetu, zawodowo bada co robisz w sieci. Mąż najlepszej żony, dumny tata czwórki dzieci, więc w wolnym czasie głównie śpi ;). Redaktor Naczelny “Pojutra”.