

Wersja testowa 2020

PRZYGODA ŻYCIA

WPROWADZENIE czyli o co chodzi w tej grze?



W niedużym mieście żyło kilkoro młodych ludzi, dopiero od niedawna nastolatków. Chodzili do jednej szkoły, mieszkali w tej samej okolicy, ich życie było podobne. Po kilku latach sytuacja się zmieniła. Jeden po lekcjach naprawiał otrzymaną od ojca starą Hondę. Inny rzadko wychodził z domu, bo wstydził się swojej nadwagi. Trzeci został przyjęty na studia z najlepszym wynikiem z kandydatów. Inny miał musiał powtarzać ostatnią klasę z powodu ciągłych wagarów.

Na szczęście to jest tylko gra i możemy rozegrać ją po swojemu. Pomóc dzieciakom zrozumieć, co warto zrobić, a co spowoduje tylko problemy. Cofnijmy się więc o kilka lat i zobaczymy, jak my poradziłibyśmy sobie w tej sytuacji.

Naszym zadaniem w grze będzie wcielenie się w rolę rodzica jednej z 6 Postaci. Mają one swoje własne cele, umiejętności czy cechy charakteru. Od nas zależy, jak przygotujemy je do prawdziwego życia i czy osiągną swoje cele.

Gra powstała, żeby pomóc jej autorowi wychowywać swoje własne dzieci. Pozwala ona zrozumieć dzieciakom, dlaczego rodzice nie pozwalają im całymi dniami grać na Playstation, ale wyganiają na trening judo. A rodzicom - że dzieci to także ludzie i po prostu mogą mieć swoje własne plany, a nie realizować twoje.

Uważasz, że dzieci mają trudne życie? Spróbuj zostać rodzicem!

Zawartość pudełka z grą



19 hexów, składających się na planszę. Figurka Postaci przemieszcza się po nich w wybranym kierunku, wykonując działania opisane na ich odwrocie. Efekty tych działań mogą być zarówno pozytywne (np. pola Hobby, Czytanie) jak i szkodliwe (Zły Pomysł, Uzależnienie).



6 figurek, które reprezentują jedną z wybranych Postaci.



4 rodzaje Żetonów Umiejętności: Sport, Nauka, Sztuka, Biznes.



Żetony Rozwoju, podstawowe trofeum w grze.

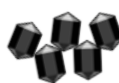


Karty Cech Charakteru. Cechy zarówno ułatwiają grę, jak i są potrzebne do osiągnięcia niektórych Celów. Mają także swoją wartość w Punktach Zwycięstwa (PZ).

Karty Turbo, pozwalające błyskawicznie wyrobić potrzebną Cechę lub zdobyć wyższy Poziom.



Karty Celów, dających dodatkowe Punkty Zwycięstwa (PZ). Osiągnięcie Celów wymaga spełnienia zapisanych na nich warunków.



Krzyształy, otrzymywane na początku każdej Rundy. Są niezbędne do wyrabiania Cech Charakteru i korzystania z Propozycji. **MOGĄ TEŻ ZASTĄPIĆ DOWOLNY ŻETON (ale nie Poziom).**



Karty Postaci, zawierające opis bohatera. Karta jest także miejscem składowania zarobionych Żetonów, Poziomów, Cech, Kart itd.



Instrukcja do gry, którą trzymasz w ręce.



3 Kości Szans. Rzut nimi mówi nam, czy odnieśliśmy sukces: , czy ponieśliśmy porażkę: . Szansa na sukces jest największa dla kości , średnia dla , a najmniejsza dla .



4 rodzaje Żetonów Poziomów. Są to żetony wyższej kategorii, uzyskiwane dzięki połączeniu żetonów Rozwoju i Umiejętności. Każdy z nich ma określoną wartość w Punktach Zwycięstwa (PZ).



Karty Propozycji, kosztujące 1 . Pozwalają Postaci zdobyć dodatkowe żetony.



Karty Nowych Zasad, dające Graczowi nowe możliwości. Są wybierane przez Graczy na początku każdej rundy (w wariantcie Pełnym).



Dwa warianty gry

Aby ułatwić zrozumienie gry, **obok wariantu pełnego, został opracowany także wariant uproszczony, prezentowany jako pierwszy**. Zalecamy jego rozegranie podczas pierwszej rozgrywki, by łatwiej poznać zasady.

W kolejnej rozgrywce proponujemy rozegrać już **wariant pełny, zawierający dodatkowe elementy gry, pominięte w wariantcie uproszczonym (wyrabianie Cech Charakteru, Nowe Zasady, Cele, karta Turbo)**, co pozwoli nam już w pełni cieszyć się zabawą.

CEL GRY

wariant uproszczony

- 1 zdobyć jak najwięcej żetonów Rozwoju **oraz**
- 2 zdobyć jak najwięcej żetonów Umiejętności **aby**
- 3 wyrobić dowolne Poziomy Umiejętności **i finalnie**



WYGRAĆ, osiągając za uzyskane Poziomy minimum 5 Punktów Zwycięstwa:



wariant pełny

- 1 osiągnąć wysokie Poziomy Umiejętności **oraz**
- 2 wyrobić potrzebne Cechy Charakteru **by móc**
- 3 realizować swoje Cele **i finalnie**



WYGRAĆ, osiągając mnóstwo Punktów Zwycięstwa za Poziomy, Cechy i Cele.

Przygotowanie do gry

1 Rozkładamy planszę

- 1 Hexy tworzące planszę układamy w pokazany sposób, losowo, awersami do góry, dbając, by w centrum znalazło się pole "koniec rundy".
- 2 Wszystkie karty pozostają w pudełku, skąd będzie je wygodnie brać. **Wyjątkiem jest 5 kart Propozycji** które kładziemy (jak na obrazku obok, awersami z ikonką w kółku do góry) obok planszy.
- 3 Obok planszy umieszczamy także stosy żetonów Umiejętności, Rozwoju, Poziomów oraz Kryształów, z których będziemy korzystać podczas gry. Kładziemy tam też 3 kostki.



W wariantcie uproszczonym **nie będą potrzebne** karty Turbo, Nowych Zasad, Celów ani Cech.



2 Wybieramy Postać

- 1 Każdy Gracz znajduje przypisaną do swojej Postaci **kartę** formatu A4 **i pionek**, przedstawiający Postać.

Postaci jest 6, a każda ma swoje startowe Poziomy i swoją Cechę Charakteru **PRZYWÓDZTWO** które wpływają na grę.



Trzeba pamiętać, że w wariantcie uproszczonym Postać nie może wyrabiać nowych Cech, tym ważniejsza jest więc ta wrodzona.

- 2 Każdy otrzymuje 2 czarne Kryształy, przydatne np. do wybierania Propozycji czy jako joker dowolnego żetonu. Tylko posiadająca cechę **Pracowitość** Łucja otrzymuje 3 Kryształy.

Na koniec pierwszy (najstarszy) Gracz stawia swoją Postać na wybranym hexie - i gra się rozpoczyna.

Możliwości graczy (wariant uproszczony)

1 Ruch po planszy...

Krok 1. Przesunięcie żetonu na inny hex

Gracz przesuwa swoją postać na dowolny z sąsiednich, nie wykorzystanych hexów. Patrz ramka **Zasady ruchu po planszy** zamieszczona poniżej.



Krok 2. Obrócenie hexa i wykonanie akcji

Obraca hex i wykonuje polecenie, zapisane na jego rewersie. Czasem jest to wzięcie określonej karty, czasem inne działanie. Polecenia skrótowo opisane na hexach, są całościowo ujęte na stronie 4 w instrukcji.



Krok 3. Wprowadzenie zmian

Gracz dokonuje zmian, wynikających z wykonanych działań. Efektem tego będzie najczęściej zyskanie (lub strata) różnych żetonów albo Kryształów.



Uzyskane karty i żetony umieszczamy w dowolnym miejscu na Karcie Gracza tak, aby widzieć nasze zasoby.

2 ... lub użycie karty Propozycji





KOSZT 1

Jeśli gracz ma choć 1 Kryształ, zamiast zdawać się na ruch po planszy, może jego kosztem (wraca do ogólnej puli) **wybrać jedną z Propozycji, leżących na stole.**

Może wybrać **tylko** Propozycję **w dziedzinie, gdzie ma już jakiś Poziom** (np. Sztuka - patrz Karta Postaci), lub oznaczoną znaczkiem **Brak wymagań**.

Jeśli Gracz chciałby wziąć kartę Propozycji ze stołu, ale są tam tylko takie, **których wziąć nie może**, ma prawo usunąć je i wyłożyć 5 nowych kart. Dowolna Propozycja może też zostać usunięta ze stołu i zastąpiona inną, jeśli wszyscy Gracze wyrażą na to zgodę.

Po wybraniu karty Gracz odwraca ją i sprawdza, co zyskał. Propozycje oznaczone  pozwalają zazwyczaj na zyskanie 1 żetonu Rozwoju lub Umiejętności, a niekiedy dwóch żetonów na raz. Kilka szczególnie korzystnych Propozycji oznaczonych jest .

Zanim Gracz wybierze Propozycję, warto przeczytać jej opis na awersie. Można się domyślić, że np. w pracy na działce pomoże Pracowitość, a w konkursie malarskim - Ambicja.

Miejsce po zabranej ze stołu karcie **uzupełniamy** kolejną z pudełka.

Zasady ruchu po planszy

Na początku nowej rundy Graczy wybiera dowolny pusty hex, na którym stawia swoją Postać. Wykonuje zapisaną na nim akcję, a wykorzystanie hexa sygnalizuje obróceniem go rewersem do góry.

W następnej rundzie idzie się na dowolny pusty hex sąsiedni, jeśli nie został on już wykorzystany (obrócony rewersem do góry).

Dopiero, jeśli NIE MA już żadnych wolnych hexów sąsiednich, Gracz może się przenieść na dowolny inny z hexów pozostałych jeszcze na planszy.

Na pole Koniec Rundy wolno wejść tylko wtedy, gdy nie ma już ani jednego wolnego hexa poza nim. Wejście tam przez jednego Gracza oznacza koniec tej rundy dla wszystkich.

PRZYKŁAD:

Z użytego właśnie hexa **Dom** Postać może przejść [a pole **Szkoła** lub **Koledzy**.






Hexy zaznaczone na szaro zostały już wykorzystane, hex **Rozmowa** jest za daleko, a **Koniec Rundy** nie może zostać użyty przed wykorzystaniem wszystkich pozostałych hexów.





Opis kart – jak sprawdzić, czy mi się powiodło?

Na rewersie kart **Dom, Szkoła, Koledzy itp.** znajdziesz takie elementy:

- A Opis zdarzenia** np. Nauczyciel odkrywa w dziecku talent
- B Określenie, jaką kością rzucać** by sprawdzić efekt. Stosowane oznaczenia:

-  nie musisz rzucać kością, automatycznie osiągasz efekt **POZYTYWNY** dla siebie
-  rzucasz kością zieloną - twoja szansa na sukces to 2/3
-  rzucasz kością białą - szansa na sukces to 1/2
-  rzucasz kością czerwoną - szansa na sukces to 1/3
-  bez rzutu, automatycznie osiągasz efekt **NEGATYWNY** dla siebie

- C Modyfikację rzutu.** **Ułatwia osiągnięcie celu.** W przypadku pokazanej obok karty, jeśli Postać ma dowolny poziom w kategorii **Sztuka**, Gracz nie musi rzucać kością - pozytywny dla siebie efekt osiąga automatycznie.

- D Efekt rzutu.** Na polu **ZIELONYM** widać efekt wyrzucenia  czyli rzutu udanego. Na polu **CZERWONYM** - wyrzucenia , czyli nieudanego. W wypadku karty obok, **efektem rzutu udanego** będzie zdobycie 1 żetonu Sztuki, a **nieudanego** - brak jakiegokolwiek efektu.



Szczegółowy opis pól na planszy



DOM

Jakieś wydarzenie domowe. Bierzesz pierwszą z góry **kartę Dom** i czytasz jej treść. Jeśli Graczowi dopisze szczęście i dostanie coś zyska, to posiadacze Cechy **Otwartość** zyskają podwójną ilość żetonów.



SZKOŁA

Coś nowego w szkole. Może szansa na stypendium? Bierzesz **kartę Szkoła**. Mający Cechę **Ambicja** mogą zyskać podwójną ilość żetonów.



KOLEDZY

Znowu coś nowego wymyślili. Nie wiadomo jeszcze, czy to dobrze, czy źle, pomysły są różne... Bierzesz **kartę Koledzy**. Mający Cechę **Przywództwo** mogą zyskać podwójną ilość żetonów.



HOBBY

Twoja Postać rozwija zainteresowania. Możesz wybrać jedną z kart Propozycji leżących na stole bez wydawania Kryształów.



GRA NA KOMÓRCE LUB KOMPUTERZE

Parę godzin przeleciało nie wiadomo kiedy. Tyle w tym czasie można było zrobić.... Tracisz jeden żeton Rozwoju.



CZYTANIE KSIĄŻEK

Z badań wynika, że oprócz zapewniania rozrywki znakomicie poprawia zasób słownictwa i wiedzę ogólną. Zyskujesz jeden żeton Rozwoju.



UZALEŻNIENIE

Mamy problem - twoja Postać do czegoś przyzwyczaiła się za bardzo. Jeśli musisz wziąć tę kartę (gdy nie obroniła cię cecha Silna Wola), działa ona automatycznie. Na początku kolejnej rundy (tylko raz) dostajesz mniej o 1, 3, lub 3 Kryształów



LOS

Wypadki chodzą po ludziach i rzadko są przyjemne. Z drugiej strony, ktoś czasem wygrywa w Lotto... Bierzesz pierwszą z góry **kartę Los**.



DOŚWIADCZENIE

Zbierasz doświadczenie życiowe. Tutaj możesz **wymienić maksymalnie 3 dowolne żetony na inne w relacji 1:1**. Jeśli nie korzystasz z tego pola, obracasz ten hex rewersem do góry i przechodzisz na kolejny. **UWAGA:** wymienić żetony na inne możesz w każdej chwili, bez pomocy tego pola, jednak wtedy po kursie 2:1.



MOTYWACJA

Dziecko znalazło swój cel, wreszcie chce mu się coś robić. Zyskujesz 1 dowolny żeton. **Jeśli masz najmniej punktów za Poziomy ze wszystkich Graczy** - zyskujesz 3 dowolne żetony.







ZŁY POMYSŁ

Niestety, dzieciaki to zrobiły. Jeśli twoja postać posiada Cechę Rozsądek - rzuć zieloną kością, może się uda uniknąć problemów. Jeśli nie ma tej Cechy - od razu weź **kartę Zły Pomysł**.



DOBRY POMYSŁ

Dzieciaki robią coś pożytecznego! Te, kto wszedł na to pole, bierze pierwszą z góry **kartę Dobry Pomysł** i głośno czyta jej treść. Wszyscy poza nim, którzy poświęcą 1 Kryształ (on za darmo), też mogą z niej skorzystać. Po ustaleniu listy chętnych i oddaniu Kryształów do banku, każdy zainteresowany Gracz rzuca 3 kośćmi    naraz. **Liczy się najlepszy z tych rzutów.** Wyrzucona liczba buziek  oznacza zarobioną ilość żetonów, **taką samą dla każdego biorącego udział.**



ROZMOWA Z DZIECKIEM

Zawsze jest pożyteczna. **W wariancie uproszczonym** - weź z pudełka kartę Dom, Szkoła lub Koledzy. **W pełnym** - weź ze stołu kartę Nowych Zasad.



KONIEC RUNDY

Jest to pole, na które można wejść tylko wtedy, gdy jest ostatnim jeszcze nie wykorzystanym. Wejście tam przez jednego Gracza oznacza koniec bieżącej Rundy dla wszystkich. Następuje teraz ponowne potasowanie i rozłożenie hexów. Gracze uzupełniają stan posiadanych **Kryształów** (standardowo do 2, z Cechą Pracowitość do 3), biorą po 1 **karcie Nowych Zasad** i zaczynają kolejną Rundę. Rozpoczyna Gracz siedzący po lewej ręce tego, który zaczynał ostatni.

Poziomy Umiejętności



Uzyskane żetony możemy zamieniać na kolejne **Poziomy**.

Poziom I (inny niż dwa posiadane na starcie) uzyskamy wydając 1 żeton **Rozwoju** + 1 stosownej **Umiejętności**.



Poziom II i kolejne uzyskamy wydając **zawsze 2+2 żetony**.

Wartość punktowa Poziomu (ilość Punktów Zwycięstwa, którą on daje) oznaczona jest w jego górnym lewym rogu.

Najwyższym możliwym do zdobycia jest Poziom szósty (oznaczony ikoną pucharu), dający 25 PZ.

4

Koniec gry, PZ i zwycięstwo

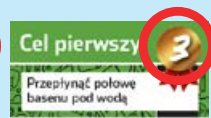


Wariant uproszczony - gra kończy się, gdy jeden z Graczy zdobywa Poziomy o łącznej wartości co najmniej 5 PZ.

W wariancie pełnym należy przed grą wybrać poziom trudności: Łatwy: **10 pkt.**, Średni: **25 pkt.**, Trudny: **50 pkt.**, Epicki: **100 pkt.**

Gra kończy po zdobyciu przez jednego z Graczy tej ilości Punktów.

Punkty Zwycięstwa (PZ) zyskujemy tu dzięki zdobywaniu Poziomów, wyrabianiu Cech Charakteru oraz osiągnięciu Celów.



Wariant pełny - dodatkowe możliwości

W wariantcie pełnym, nieco trudniejszym ale znacznie ciekawszym od uproszczonego, dochodzą **nowe elementy**:

- Cechy Charakteru.** Nie musimy już zadowalać się cechą wrodzoną naszej Postaci, możemy rozwijać także inne.
- Nowe Zasady.** Tymi kartami możemy zmieniać standardowe reguły gry, co obrazuje wpływ wprowadzanych zmian na życie Postaci.
- Cele.** Nasza Postać może realizować różne wybrane przez siebie cele, co szybko przybliża ją do ostatecznego zwycięstwa.
- Karta Turbo.** Pozwala błyskawicznie podnieść jeden wybrany Poziom lub wyrobić potrzebną Cechę Charakteru bez czekania.

Na początku gry na stół wykładamy po 5 kart **Nowych Zasad** i **Celów**, kładąc je obok kart **Propozycji**. Każdy z Graczy otrzymuje na początku pierwszej Rundy jedną kartę **Turbo** (jeśli gramy z dziećmi, można rozważyć 2 karty Turbo na dziecko dla wyrównania szans).

Wyrobienie **Cech Charakteru**, użycie karty **Turbo** lub **Nowych Zasad** czy realizacja **Celu** jest **wykonywana w dowolnej kolejności i niezależnie** od wędrowki po hexach lub skorzystania z karty Propozycji. Podczas swojego ruchu można wykonać dowolne z tych działań, żadne, lub też wszystkie razem.

A Wyrabianie Cech Charakteru

wyrobiasz
SILNĄ WOLĘ

Koszt od 2 do 6

Gracz może przeznaczyć posiadane Kryształki na wyrabianie Cechy Charakteru.



Cechy Charakteru ułatwiają Postaci grę (np. dają większe bonusy przy Propozycjach) oraz są niezbędne do osiągnięcia większości Celów.

Postać może wyrobić dowolną Cechę. Aby zacząć ją wyrabiać, należy wziąć z pudełka kartę danej Cechy, odwrócić ją rewersem do góry i położyć na niej posiadany Kryształ. **Wolno położyć tylko 1 Kryształ na turę, niezależnie od tego, ile ich posiadamy.**

Cecha zostaje wyrobiona po położeniu na jej Karcie określonej ilości Kryształków (które następnie wracają do banku). Dopiero wtedy odwracamy Kartę i możemy z niej korzystać. **Wyrobienie drugiej Cechy** (pierwsza jest wrodzona) **kosztuje Postać 2 Kryształki, trzeciej - 3, czwartej - 4 itd.**

Raz wyrobiona Cecha nie może zostać utracona.

Rodzaje Cech i ich działanie

OTWARTOŚĆ (wrodzona: Arek) - łatwo dogaduje się z bliskimi. **Bonus:** wszelkie dodatkowe punkty zdobyte na polu Dom są podwajane.

PRZYWÓDZTWO (wrodzona: Kacper) - wie, jak zdobyć posłuch. **Bonus:** wszelkie dodatkowe punkty zdobyte na polu Koledzy są podwajane.

AMBICJA (wrodzona: Basia) - zawsze jest najlepsza. **Bonus:** wszelkie dodatkowe punkty zdobyte na polu Szkoła są podwajane.

ROZSĄDEK (wrodzona: Hania) - myśli o efektach swoich działań. **Bonus:** wysoka odporność (rzut zieloną kością) na Głupie Pomysły.

SILNA WOLA (wrodzona: Igor) - nie poddaje się chwilowym impulsom. **Bonus:** wysoka odporność (rzut zieloną kością) na Uzależnienie.

PRACOWITOŚĆ (wrodzona: Łucja) - ciężko pracuje, by osiągnąć efekt. **Bonus:** na początku gry uzupełnia liczbę posiadanych Kryształków do 3.

Każda wyrobiona Cecha daje nam Punkty Zwycięstwa, dodawane do tych uzyskanych za Poziomy Umiejętności i osiągnięte Cele.



B Użycie karty Turbo oraz kart Nowych Zasad

NOWE ZASADY

Każdy ma swój dyżur w kuchni

Naczynia same się nie umyją, niestety. Ojciec i matka oczekują pomocy.

To działa: domowe zasady budują charakter

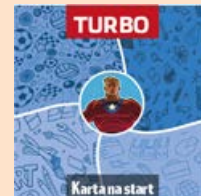
NOWE ZASADY: wybieramy 1 z 5 kart leżących na stole na początku każdej Rundy (z wyjątkiem pierwszej, kiedy zamiast karty NZ otrzymujemy kartę Turbo). Miejsce po zabranej karcie uzupełniamy kolejną kartą z pudełka.

Karty NZ, podobnie jak Propozycji, są jednorazowe - po wykonaniu polecenia, są one zwracane do stosu kart wykorzystanych.

Polecenia na karcie nie musimy wykonać natychmiast po jej otrzymaniu, możemy zachować kartę na lepszą okazję.

Karty NZ są dwustronne - na awersie widzimy treść wprowadzanej zmiany oraz podpowiedź co do jej efektu. Na rewersie mamy jednoznacznie opisany jej efekt.

KARTA TURBO: na początku gry każdy z Graczy otrzymuje jedną kartę, dzięki której może natychmiast zwiększyć swój Poziom lub uzyskać potrzebną Cechę Charakteru. Użyć karty można jednorazowo w dowolnym momencie gry. Oczywiście, można użyć jej natychmiast, może jednak lepiej będzie zachować ją, aby osiągnąć upragniony Cel?



C Spotkanie Rodziców

Podczas swojej rundy, każdy Gracz może zwołać Spotkanie Rodziców. Na spotkaniu Gracze mogą w dowolny sposób wymieniać się Kryształkami, Żetonami i kartami Nowych Zasad, mogą sobie je

także pożyczać i darować. Nie wolno im jedynie przekazać dużej ilości tych dóbr w celu przeważenia szali zwycięstwa na rzecz innego Gracza swoim kosztem.

Na spotkaniu można uzgodnić także zamianę figurek Postaci miejscami, na zajmowanych obecnie, wykorzystanych hexach.

Realizacja Celów - patrz następna strona

STOS KART

Wszystkie wykorzystane karty lądują na stosie kart odrzuconych (lub kilku osobnych stosach, dla ułatwienia). Powrócą przetasowane do gry, jeśli któryś z używanych stosów się wyczerpie.

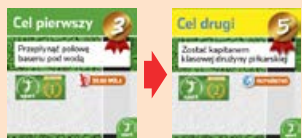
5

Wariant pełny - dodatkowe możliwości

D Realizacja Celów

Puł Celów tworzy 25 dwustronnych kart, podzielonych na 5 stopni trudności i 5 dziedzin (Sport, Nauka, Sztuka, Biznes oraz Inne).

Nie ma znaczenia, którą stroną do wierzchu położymy kartę, Na rewersie znajdziemy inny cel, nieznacznie łatwiejszy lub trudniejszy. **Karty Celów mogą zostać też obrócone** przy zastosowaniu karty NZ.



Istotne jest za to ich kolejne wprowadzanie na stół. Na początku wykładamy 5 kart oznaczonych jako **Cel Pierwszy** (zielony nagłówek), po zabraniu Celu przez któregoś Gracza zastępujemy go kartą **Cel Drugi** (żółty nagłówek) **o tym samym kolorze tła i oznaczeniu**. Kartę Celu Pierwszego w kategorii Sport zastępuje więc Cel Drugi również w kategorii Sport, Cele w pozostałych kategoriach nadal czekają na realizację.

Gracz może wziąć kartę celu, gdy spełnił wszystkie wymagane warunki. W pokazanej obok karcie Celu Pierwszego oznacza to osiągnięcie pierwszego poziomu w Sporcie oraz posiadanie Cechy Silna Wola.

W górnym prawym rogu karty widzimy liczbę Punktów Zwycięstwa (PZ), którą przyniesie nam realizacja tego Celu - w kartach widocznych obok będą to odpowiednio 3 lub 5 punktów.

TRZY ZASADY OSIĄGANIA CELÓW:

- Można zrealizować **tylko 1 Cel podczas jednego ruchu**. Nie możesz wziąć 2 kart Celów na raz, nawet jeśli spełniasz wszystkie warunki.
- Dowolny niezrealizowany **Cel może zostać usunięty ze stołu i zastąpiony** trudniejszym z tej samej kategorii, jeśli wszyscy Gracze wyrażą na to zgodę.
- Na stole **zawsze powinno znajdować się 5 Celów** w 5 różnych kategoriach, różniących się kolorem tła i ikoną w dolnym prawym rogu.



Jeśli nie odpowiada ci aktualny zestaw, możesz obrócić **WSZYSTKIE** karty Celów na drugą stronę przy pomocy karty NZ.

Strata Żetonów i Kryształów



Jeśli polecenie karty brzmi np "tracisz żeton Rozwoju" a ty nie masz takiego żetonu, **tracisz inny posiadany żeton lub Kryształ** (ale nie Kryształy leżące na wyraźnianych Cechach). Jeśli nic nie posiadasz - nic nie tracisz. Nigdy nie tracisz Poziomów i Cechy Charakteru.



Po wzięciu Karty Uzależnienia nie tracisz żadnych żetonów. Zgodnie z opisem na karcie natomiast, jednorazowo **dostaniesz mniej o 1, 2 lub 3 Kryształy**, przydzielane na początku najbliższej Rundy.

Warto pamiętać, że Karty Uzależnienia występują w 3 stopniach, różniących się powodowanymi problemami. Najmniej szkodliwe są te oznaczone na awersie kolorem białym, najbardziej - czerwonym.



Karty Uzależnień, Losu czy Złych Pomysłów, powodujące stratę Żetonów lub Kryształów, mają jednak także pewne pozytywne działanie. Każda z tych Kart, oznaczona symbolem tarczy, oznacza ochronę przed stratą 1 Żetonu przy następnej okazji. **Te karty więc, po zainkasowaniu strat, trzymamy chwilowo na Karcie Gracza, w celu ich wykorzystania.**



Aby rozwiązać wątpliwości - jeśli masz np. Cechę Ambicja i zdobywasz punkt Nauki w Szkole - uzyskujesz 2 punkty. W przypadku niepowodzenia punkty **NIE są traczone podwójnie**. Analogicznie jest z Cechami Otwartość i Przywództwo na polach Dom i Koledzy.



Najważniejsza zasada gry

To nie jest zwykła gra planszowa służąca tylko rozrywce! Jej ideą jest:

1. Pokazanie dzieciom, jak dane zachowanie procentuje w przyszłości.
2. Podsuniecie rodzicom pomysłów na stymulowanie rozwoju dziecka we właściwym kierunku.

Aby to osiągnąć, nie wystarczy raz zagrać. Należy grać regularnie i wprowadzać w życie te elementy gry, które uznajemy za rozsądne. Choćby uzgodnić kilka rodzinnych Nowych Zasad.

A żeby rozgrywka nabrała rumieńców, uzgodnijcie przed grą, o co gracze. **Może to niech zwycięzca wybiera, którą Propozycję czy Nowe Zasady będziecie realizować w prawdziwym życiu?**

