Rycerze MOCy

Gra edukacyjno-terapeutyczna

Drodzy Gracze! Zostaliście właśnie powołani do najważniejszej Misji Drużyny Rycerzy MOCy.

Mistrzyni Światłości wysyła Was do Krainy opanowanej przez Króla Ciemności, który włada Emocjonalnymi Wampirami – Potworami, pożerającymi MOCe. Waszym zadaniem jest wyzwolenie tej Krainy. Uratować możecie ją tylko wtedy, kiedy będziecie współpracować - wygrać możecie tylko jako cała Drużyna Rycerzy MOCy, odmieniając poszczególne Wioski i Potwory. W tej grze nikt nie może zwyciężyć w pojedynkę – wszyscy gracze wspólnie odnoszą zwycięstwo lub ponoszą porażkę.

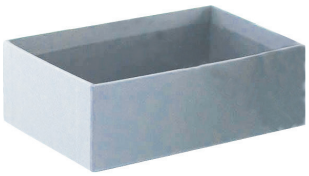
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Plansza

84 żetony Ogni MOCy

12 kartonowych postaci Rycerzy i 6 plastikowych podstawek

Sejf Wampirów



Bank MOCy

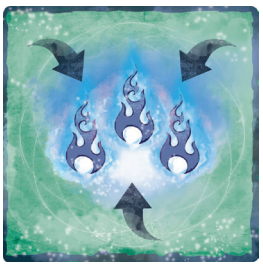
Instrukcja oraz Niezbędnik Rycerza

Kość sześcienna

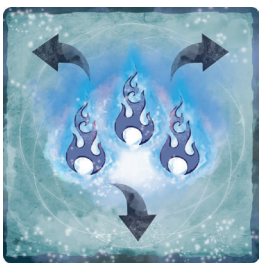
5 Kart Wiosek (po jednej stronie – Wioski szczęśliwe, po drugiej – Wioski nieszczęśliwe)

4 Karty Wampirów (po jednej stronie – Wampiry Emocjonalne, po drugiej – odmienione Wampiry)

1 Karta Wioski Witalnej



1 Karta zielonego Miejsca Poboru MOCy



1 Karta niebieskiego Miejsca Poboru MOCy

Karta Króla Ciemności

PRZYGOTOWANIE DO MISJI

1. Rozłóżcie planszę. Obok umieśćcie Bank MOCy – białe pudełko przeznaczone na Ognie MOCy oraz Sejf Wampirów – puste czarne pudełko.
2. W Banku MOCy umieśćcie wszystkie żetony Ogni MOCy.
3. Każdy gracz wybiera swojego Rycerza, umieszcza go w podstawce i ustawia na planszy na polu z napisem POLANA.
4. Każdy gracz zostaje wyposażony w startowy ekwipunek: pięć Ogni MOCy - po jednym z każdego koloru, które należy pobrać z Banku MOCy i ułożyć przed sobą.
5. Teraz musicie stworzyć mapę Krainy, po której będziecie wędrować, żeby ją odmienić. Ułóżcie na dowolnych polach planszy 4 karty z Wampirami (fioletową stroną z Wampirami Emocjonalnymi na wierzchu) oraz 1 kartę Króla Ciemności. Na planszy powinien znaleźć się: Król Ciemności, Mózgożżeraczka, Pięknożżeracz, Artystożżeracz i Sprawnościożżeraczka.
6. Następnie na dowolnych pozostałych polach planszy ułóżcie 6 kart z Wioskami (stroną z nieszczęśliwymi Wioskami na wierzchu): Wioskę Maruderów, Nie mam czasu, Wylęknionych, Rób co Ci każę, Patrzących w lustra i Wioskę Witalną.
7. Ostatnim elementem, który powinniście umieścić na planszy są 2 Miejsca Poboru MOCy.
8. Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 6 graczy, pozostałe postacie Rycerzy oraz podstawki odkładamy z powrotem do pudełka, nie będą używane podczas gry.

Plansza jest gotowa – stworzyliście już całą Krainę, Rycerze gotowi do drogi stoją na polanie. Wyznaczcie teraz jedną osobę, która będzie opiekować się Bankiem i Sejfem. Ustalcie też, kto rozpocznie grę i w jakiej kolejności będziecie rzucać kostką. Zadaniem Rycerzy MOCy jest odmienianie poszczególnych Wampirów i Wiosek, co zostało dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.

PRZEBIEG MISJI

Podczas rozgrywki Rycerze wędrują pośród nieszczęśliwych mieszkańców i starają się odmienić Wioski oraz Wampiry Emocjonalne, które zawładnęły tą Krainą. W czasie swojej podróży mogą napotkać różnego rodzaju niebezpieczeństwa, ale także trafić w miejsca, które dodadzą im sił podczas dalszych przygód.
Gra składa się z szeregu tur, w których gracze będą mogli wykonywać ruchy.

UWAGA: Jeżeli liczba oczek na kości wskazuje "1", a Rycerz może wejść na pole z Królem Ciemności, nie może on wybrać drugiego kierunku ruchu! Mroczna siła Króla nieodparcie przyciąga go do siebie i taki Rycerz musi poruszyć się na pole z Królem.

PRZYKŁAD RUCHU: Zielony Rycerz wyrzuca 2 oczka. Może wykonać ruch do Wioski Rób co Ci każę lub do Wioski Witalnej (zielone strzałki). Jeżeli Rycerz wyrzuciłby 1 oczko, musiałby wejść na pole z Królem Ciemności, ponieważ przyciąga go jego nieodparta mroczna siła.

W każdej turze każdy gracz wykonuje jeden rzut kością, a następnie przesuwa swojego Rycerza o tyle pól, ile wypadło na kości. Gracz dowolnie może wybrać kierunek, w którym poruszy pionek, zatem zawsze ma dwie możliwości – ruch w prawo lub w lewo.

Poniżej możecie znaleźć opisy miejsc i postaci, które Rycerze napotkają na swojej drodze:

• Na polu z Wampirem Emocjonalnym – Rycerz wrzuca do Sejfu Wampirów jeden Ogień MOCy w kolorze tego Wampira. Następnie daje też Wampirowi wsparcie w postaci jednego Ognia MOCy w dowolnym innym kolorze, który kładzie na karcie tego Wampira. Jednocześnie odczytuje mu komplement z podpowiedzi zawartych w Niezbędniku Rycerza MOCy. Wampiry Emocjonalne zostają przemienione, kiedy dostaną w sumie od Rycerzy cztery Ognie MOCy (do tej sumy nie liczą się Ognie MOCy, które są odkładane do Sejfu) – odwracacie wtedy kartę z tym Wampirem na drugą stronę. W momencie przemiany zgromadzone przez Wampira Ognie MOCy są rozdawane Graczom (Rycerze w dowolny sposób dzielą je pomiędzy siebie).

• Na polu z Królem Ciemności – Rycerz musi oddać wszystkie posiadane Ognie MOCy – wrzuca je do Sejfu Wampirów.

• Na polu z nieszczęśliwą Wioską – Rycerz kładzie na niej dwa dowolne Ognie MOCy. Kiedy na Wiosce uda się zgromadzić w sumie 6 Ogni MOCy, zostaje ona odmieniona. Odwracacie kartę Wioski na stronę szczęśliwą, a Wioska odwdzięcza się Rycerzom i rozdaje wszystkie zgromadzone na niej Ognie MOCy. Rycerze w dowolny sposób dzielą je pomiędzy siebie.

• Na polu z odmienionym Wampirem lub szczęśliwą Wioską – Rycerz nie traci żadnych żetonów Ogni MOCy ani niczego nie otrzymuje.

PRZYKŁAD SPOTKANIA Z WAMPIREM EMOCJONALNYM: Żółty Rycerz wszedł na pole z Móżgozżeraczką. W związku z tym, musi oddać 1 żeton ze swojej puli i wrzucić go do Sejfu Wampirów (w kolorze niebieskim, zgodnie z oznaczeniem w prawym górnym rogu karty Wampira), a drugi (w dowolnym innym kolorze) musi położyć na karcie Wampira, dając mu wsparcie.

PRZYKŁAD ODNALEZIENIA NIEBIESKIEGO MIEJCA POBORU MOCY: Żółty Rycerz szczęśliwie trafił na pole z niebieskim Miejscem Poboru MOCy. Może pobrać 3 żetony Ogni MOCy dowolnych kolorów z Banku MOCy. Następnie rozdaje je innym Rycerzom. Każdy z obdarowanych Rycerzy musi również otrzymać od rozdającego komplement, odpowiedni dla koloru żetonu Ognia.

DODATKOWE ZASADY

• Na polu z zielonym Miejscem Poboru MOCy – Rycerz pobiera z Banku MOCy trzy dowolne Ognie MOCy dla siebie i mówi sobie trzy komplementy odpowiednie dla koloru pobranych żetonów Ogni (więcej informacji o komplementach znajdziecie na kolejnej stronie instrukcji).

• Na polu z niebieskim Miejscem Poboru MOCy – Rycerz pobiera z Banku MOCy trzy dowolne Ognie MOCy, a następnie wszystkie trzy rozdaje pozostałym Rycerzom. Żetony mogą być rozdane dowolnym Rycerzom, zależnie od wyboru gracza. Każdy z obdarowanych Rycerzy musi również otrzymać od rozdającego komplement, odpowiedni dla koloru żetonu Ognia (więcej informacji o komplementach znajdziecie na kolejnej stronie instrukcji).

• Na polu z Wioską Witalną – Rycerz otrzymuje jeden Ogień MOCy z Banku MOCy.

WYGRANA I PRZEGRANA

Drużyna Rycerzy MOCy wygrywa grę, kiedy uda jej się odmienić wszystkie Wioski i wszystkie Wampiry Emocjonalne i tym sposobem uwolnić Krainę od zła.

Gracze przegrywają, kiedy po raz drugi podczas gry, wszyscy Rycerze stracą wszystkie Ognie MOCy (za pierwszym razem, Rycerze otrzymują jednorazowe wsparcie, co zostało szczegółowo opisane w "Dodatkowych zasadach" w kolejnym punkcie instrukcji).

- W sytuacji kiedy jednemu z Rycerzy zabraknie Ogni MOCy do przekazania dla Wioski lub Wampira Emocjonalnego, inni Rycerze pomagają mu, dzieląc się swoimi Ogniami MOCy odpowiednio do potrzeb, tzn. dają mu Ognie MOCy w takiej liczbie i kolorze, jakie są potrzebne do odmienienia. Gracze mogą wspólnie ustalić, którzy z nich przekazują Ognie MOCy.

- W sytuacji kiedy Rycerz znajdzie się na polu z Wampirem Emocjonalnym, ale nie posiada żetonu w kolorze Wampira, aby wrzucić go do Sejfu Wampirów (oraz nikt z Drużyny nie posiada odpowiedniego koloru), nie ponosi żadnych negatywnych konsekwencji. Nadal może wesprzeć Wampira dając mu żeton w dowolnym innym kolorze, aby go odmienić.

- W sytuacji kiedy jednemu z Rycerzy zabraknie Ogni MOCy do przekazania dla Wioski lub Wampira Emocjonalnego, a żaden z pozostałych Rycerzy nie może mu pomóc, ponieważ również nie posiada żadnych żetonów Ogni MOCy, nie odkładacie żadnego żetonu, ale Wioska lub Wampir nie są przemieniane. Wówczas jednorazowo (jeden raz w trakcie całej rozgrywki) Rycerze mogą liczyć na wsparcie Mistrzyni Światłości i każdy Rycerz otrzymuje z Banku MOCy pięć żetonów Ogni MOCy – po jednej w każdym kolorze.

- Król Ciemności usuwany jest z planszy natychmiast, po odmienieniu ostatniego z Wampirów Emocjonalnych.

WARIANT ZAAWANSOWANY Z LIMITEM CZASU

Gracze mogą podjąć przed rozpoczęciem rozgrywki decyzję i wprowadzić limit czasu, aby zwiększyć poziom trudności. Drużyna Rycerzy MOCy przegra wówczas, jeśli w ustalonym czasie (sugerujemy 30 minut) nie uda im się odmienić wszystkich nieszczęśliwych Wiosek i Wampirów Emocjonalnych.

KOMPLEMENTY

Komplementy, które będziecie w trakcie gry formułować dla innych Rycerzy i dla siebie, mogą dotyczyć różnych obszarów, ich siła tkwi w konkretnej informacji. Poniżej znajdziecie wytyczne dotyczące komplementów powiązanych z poszczególnymi rodzajami MOCy (Miłe Opisy Ciebie, czyli komplementy) oraz przykłady różnych komplementów.

Wypowiadane komplementy nie mogą być ogólnikowe – przekazujemy konkretne informacje. Nie mogą się również powtarzać! Osoba, która otrzyma komplement zawsze za niego dziękuje :)

• MOC INTELEKTUALNA – Dotyczy zdolności poznawczych, tych potrzebnych w szkole i do rozwiązywania różnych zadań. Przykładowe komplementy, które możemy dawać przekazując MOC INTELEKTUALNĄ: *Świetnie piszesz dyktanda. Bardzo szybko i dobrze posługujesz się tabliczką mnożenia. Doskonale rozpoznajesz dinozaury. Szybko zapamiętujesz nazwy rzek – masz dobrą pamięć.*

• MOC PIĘKNA – Opisuje piękno wewnętrzne i zewnętrzne. Przykładowe komplementy, które możemy dawać przekazując MOC PIĘKNA: *Potrafisz słuchać tego, co mówią inni. Dzielisz się zabawkami i słodyczami – masz dobre serce. Dbasz o swojego królika – jesteś wrażliwy na zwierzęta. Masz bardzo ładną fryzurę. Ciekawie dobrałaś buty do reszty stroju – pasują kolorystycznie.*

• MOC SPRAWNOŚCI – Dotyczy umiejętności ruchowych: związanych ze sportem i innymi aktywnościami. Przykładowe komplementy, które możemy dawać przekazując MOC SPRAWNOŚCI: *Dobrze utrzymujesz równowagę na rowerze. Świetnie bronisz na bramce w czasie meczu. Robisz ładne gwiazdy akrobatyczne. Byłeś wytrwały w zdobywaniu Giewontu.*

• MOC ARTYSTYCZNA – Wskazuje na zdolności związane ze sztuką. Przykładowe komplementy, które możemy dawać przekazując MOC ARTYSTYCZNĄ: *Ładnie zaśpiewałaś na występie piosenkę. Pięknie narysowałaś motyla. Interesująco opisałeś przygodę Samuela w swoim opowiadaniu. Zauważyłem, że starałeś się dobrze zagrać swoją rolę w przystawieniu teatralnym.*

• MOC OSOBISTA – Dotyczy wszystkich innych talentów i umiejętności, jakie posiadacie. Przykładowe komplementy, które możemy dawać przekazując MOC OSOBISTĄ: *Jesteś cierpliwy i dokładny przy układaniu puzzli. Masz bardzo dobrą orientację w terenie – świetnie sobie radzisz z dojazdem do szkoły. Jesteś dobrym liderem – umiesz mądrze prowadzić zabawę. Ciekawie skonstruowałeś model samolotu z klocków.*

WIOSKI

• Wioska MARUDERÓW – to miejsce, w którym mieszkańcy na wszystko narzekają. Nie podejmują żadnych działań, żeby cokolwiek zmienić i wciąż powtarzają, że „Nic się nie da zrobić."

• Wioska NIE MAM CZASU – w tej wiosce mieszkańcy są ciągle zabiegani i nie potrafią się zatrzymać. Dzieci w tym miejscu ciągle słyszą od swoich rodziców: „Zajmij się czymś. Ja muszę pracować, nie mam czasu."

• Wioskę WYLĘKNIONYCH zamieszkują ludzie, którzy ciągle się boją. Lęk paraliżuje ich działania, przez to nic nie robią tylko nieustannie powtarzają: „Zaraz stanie się coś strasznego".

• Wioska RÓB, CO CI KAŻĘ – w tej osadzie rządzą tyrani, którzy rozkazują swoim uległym poddanym: „Natychmiast wykonaj zadanie! Nie dyskutuj!"

• Wioska PATRZĄCYCH W LUSTRA – mieszkańcy skupiają się tylko na swoim wyglądzie , nikogo więcej nie zauważają i nieustannie robią sobie SELFIE, które podpisują: „Nikt nie jest tak piękny jak ja".

• Wioska WITALNA – jedyna Wioska w Krainie, która nie poddała się władaniu Króla Ciemności. Jej mieszkańcy żyją ze sobą w zgodzie, znają i akceptują swoje MOCne i słabe strony, dzięki temu potrafią się ze sobą porozumiewać i współpracować. Ta jedyna Wioska od początku gry ma kolor POMARAŃCZOWY.

TWÓRCY

Projekt gry	dr Anna Łachowska, dr Katarzyna Wanat - Niezależny Instytut Edukacji Emocjonalnej
Wydawca	Officina Monstrorum, ul. Lea 114/112-113, 30-133 Kraków
Okładka	Mika Mucha
Ilustracje	Mika Mucha, Anna Łachowska
Projekt UI/DTP/Graficzny	Radvision Rafał Klimczak
Instrukcja	Mateusz Albricht, Anna Łachowska, Katarzyna Wanat
Produkcja	Media Gold

Zaglądnijcie koniecznie na stronę www.instytutemocji.pl, gdzie znajdziecie dodatkowe materiały dotyczące gry!