

6 w 2022 (356)

Hodowla Jednostek – gra planszowa o oznaczeniach funkcji i strukturze ZHR

Data publikacji: 19.01.2022 / Autor: Lech Pastwa

Na ostatnim kursie 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”.

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 na raz jednostki 5 poziomów (zastęp, drużyna, hufiec, chorągiew, OH-y)
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: Wymiana jednostek przebiega zgodnie z zasadami wymiany:
 - 1 drużyna = 6 zastępów
 - 1 hufiec = 2 drużyny
 - 1 chorągiew = 3 hufce
 - 1 Organizacja Harcerzy = 2 chorągwie
 - 1 szczep = 1 drużyna (szczep chroni zastępy w razie epidemii)

► 1 okrąg = 1 chorągiew (okrąg chroni jednostki w razie wojny)

4. W ramach rzutu gracz rzuca obiema kostkami na raz 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, 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 (bo sumarycznie ma tylko 1 symbol OH-y, a więc żadnej pary).

► Gdy gracz wyrzucił epidemię traci szczep, jeśli go posiada. W przeciwnym razie traci wszystkie posiadane zastępy.

► Gdy gracz wyrzucił wojnę, traci okrąg, jeśli go posiada. W przeciwnym razie traci wszystkie jednostki oprócz OH-y 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 zbiórce 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.

Lech Pastwa

Złośliwi w polu „funkcja” wpisują mu „wszystkie”. Założył 301 WGZ-ów „Strażnicy Starodębu” (2006-2010), potem prowadził referat, hufiec, chorągiew, a w końcu reaktywował VIII RwdH-y (2018-2021). Obecnie przewodniczący Komisji Instruktorskiej Podkarpackiej Chorągwi Harcerzy i szef Wydziału Wsparcia Cyfrowego ZHR. Lubi las i wędrówki, nie lubi chipsów. Pozory mylą. Prywatnie jest żonaty, wielodzietny, a czasami również niesamowity.