



FIND YOUR  
**PATH**

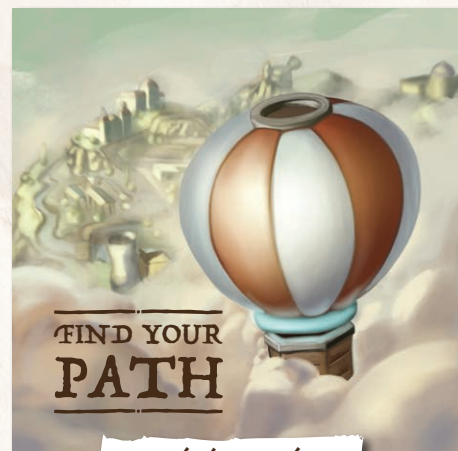


# JÁTÉKLEÍRÁS ÉS JÁTÉKSZABÁLY

## 1. A DOBOZ TARTALMA



1 JÁTÉKTÁBLA



1 JÁTÉKSZABÁLY



6 BÁBU



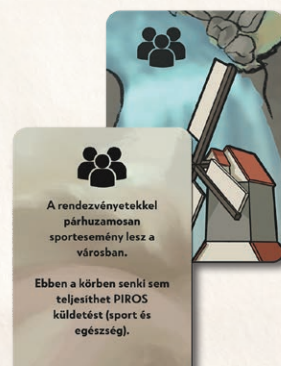
75 EGYÉNI  
KÜLDETÉSKÁRTYA



25 KÖZÖS  
KÜLDETÉSKÁRTYA



100 EGYÉNI  
ESEMÉNYKÁRTYA



30 KÖZÖS  
ESEMÉNYKÁRTYA



8  
KARAKTERKÁRTYA



### 120 ERŐFORRÁS KORONG



20 pénz



20 étkezés



20 önkéntes



20 eszköz



20 tudás



20 ügyintézés

### 6 SOS ERŐFORRÁS KORONG



### 1 IDŐT JELZŐ KORONG

ami az időfelhőn helyezkedik el



### 1 MORÁLT JELZŐ KORONG

ami a Moráljelzőn helyezkedik el



### 1 KEZDÉST JELZŐ KORONG

ami az adott kör kezdőjátékosát jelzi



### 1 MOZGÁSKOCKA

szimbólumos  
(gyalogos - kerékpár - autó)  
dobókocka



### 4 ÚTTORLASZ

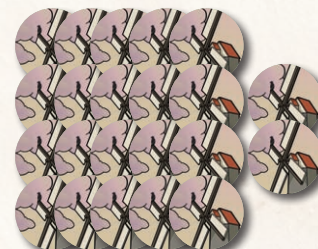
Stop

Stop

Stop

Stop

### 22 LEFEDŐ ELEM



## 2. A JÁTÉK CÉLJA



A játék célja, hogy a játékidő alatt (9 kör), az erőforrások kalandos begyűjtésével és felhasználásával minél több (egyéni és közös) küldetést oldjatok meg, ezáltal színesebbé és izgalmasabbá téve közösségeketek! A sikerélmény az együttműködésen múlik, hiszen nem egymás ellen, hanem közösen küzdötök a cél eléréseért, ami a morált jelölő korong minél magasabb állása a Moráljelzőn. A játék akkor sikeres ha 3 játékos esetén legalább 2 Közös küldetés megoldása, 4 játékos esetén legalább 3 Közös küldetés megoldása, 5 játékos esetén legalább 4 Közös küldetés megoldása. Érdeemes vigyázni, mert el is veszíthetitek a játékot, amennyiben a játék folyamán vagy végén a morált jelölő korong 0-ra esik. Győzni és veszíteni is csak közösen lehet. Csapatotok legyen proaktív – legyetek hatással a körülöttetek lévő világra!



# 3. A JÁTÉK ELEMEI

## A játéktábla

### MEZŐK

Ez a ti városotok, ezen belül működtök, szervezitek rendezvényeiteket, programjaitokat, vagyis valósítjátok meg **Egyéni és Közös küldetéseiteket**.

A játéktábla mezői és erőforrásai:

- Ifjúsági klub / Youth Club – véletlenszerű Egyéni küldetés
- Várszálló és étkezde / Castle Hotel and Inn – 1 tudás és 1 étkezés
- Városliget / Town Park – 1 önkéntes; ZÖLD (természet és környezet) Egyéni küldetés
- Bicikliszerviz és kölcsönző / Bicycle Service and Rental – 1 eszköz
- Kávézó / Café – 1 önkéntes
- Kulturális központ / Cultural Center – 1 tudás és 1 eszköz; LILA (kultúra és művészet) Egyéni küldetés
- Könyvtár / Library – 1 tudás
- Önkormányzati hivatal / Local Administration Office – 2 pénz vagy 2 ügyintézés vagy 1 pénz és 1 ügyintézés
- Táborhely / Campsite – 1 önkéntes
- Sportpark / Sports Park – 1 eszköz és 1 önkéntes; PIROS (sport és egészség) Egyéni küldetés
- Iskola / School – 1 tudás és 1 önkéntes
- Bevásárlóközpont / Shopping Mall – 2 eszköz vagy 2 étkezés vagy 1 eszköz és 1 étkezés
- Ipari övezet / Industrial Zone – 2 eszköz vagy 2 pénz vagy 1 eszköz és 1 pénz
- Posta / Post Office – 1 ügyintézés
- Rendőrség / Police Station – 1 pénz → SOS
- Egészségház / Hospital – 1 ügyintézés → SOS
- Katasztrófavédelmi központ / Civil Protection and Disaster Relief Centre – 1 pénz → SOS vagy 1 ügyintézés → SOS
- Pékség és kocsmá / Bakery and Pub – 1 étkezés vagy 1 önkéntes
- Étterem / Restaurant – 2 étkezés
- Csillagvizsgáló / Observatory – 1 tudás; KÉK (tudomány és technika) Egyéni küldetés
- Vármúzeum és galéria / Castle Museum and Gallery – 2 tudás
- Pályaudvar / Railway Station – 2 önkéntes
- Piac / Market – 1 pénz → 1 eszköz és 1 étkezés vagy 1 pénz → 2 étkezés vagy 1 pénz → 2 eszköz



A mezőkön akcióért gyűjthetitek az erőforrásokat (ezekre van szükségetek az Egyéni küldetések megvalósításához) – egy körben csak egyszer vehetők fel az adott mező erőforrásai, annyi, amennyi a mezőn található (de egy körben több mezőre is el lehet jutni). Utána le kell fedni őket a lefedő elemmel, ezek a következő kör elején lekerülnek. Ha a mezőn egyszerű vonalak szerepelnek, kiválaszthatod, hogy melyik erőforrást vagy erőforrás párost veszed fel. Ha viszont nyilak szerepelnek, akkor csak bizonyos erőforrás befizetésével tudod felvenni az erőforrást vagy erőforrás párost (a nyilak mutatják a választási lehetőségeket).

## SPECIÁLIS MEZŐK

**Piac:** eszközt és étkezést vásárolhattok pénzért 1:2 arányban,

**Rendőrség:** SOS-erőforrást pénzért lehet kiváltani,

**Egészségház:** SOS-erőforrást ügyintézésért lehet kiváltani,

**Katasztrófavédelmi központ:** SOS-erőforrást pénzért vagy ügyintézésért lehet kiváltani.

Egyéni küldetések felhúzásának helyszínei (akcióért):

**Csillagvizsgáló:** KÉK (tudomány és technológia) Egyéni küldetés,

**Kulturális központ:** LILA (kultúra és művészet) Egyéni küldetés,

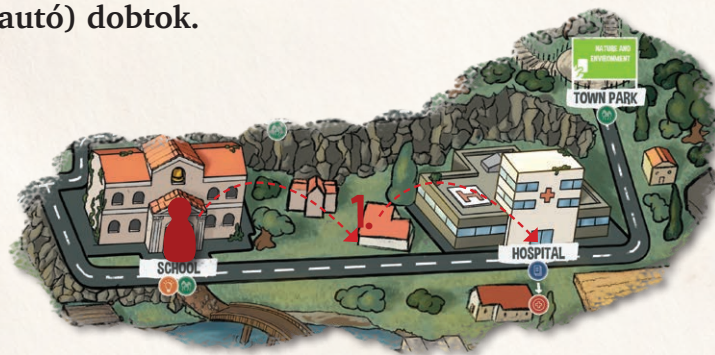
**Sportpark:** PIROS (sport és egészség) Egyéni küldetés,

**Városliget:** ZÖLD (természet és környezet) Egyéni küldetés,

**Ifjúsági klub:** véletlenszerű Egyéni küldetés.

## UTAK

A játéktáblán lévő mezők utakkal vannak összekötve. Mezőtől mezőig az utakon mozoghattok, annyit, amennyit a Mozgáskockával (gyalogos-kerékpár-autó) dobtok.



## SPECIÁLIS UTAK

Eseményutak – barna színnel jelzett földutak: amint valaki áthalad egy eseményúton, azonnal húz egy Egyéni eseménykártyát és érvényesíti annak hatását, csak ezt követően folytathatja a játékot.







## MORÁLJELZŐ

A Moráljelző a játékosok sikerességét jelzi. A játéktábla alsó részén helyezkedik el, 0–10-es skálán lehet mérni a hangulatot.

Bármelyik szinten kezdhető, amelyen úgy érzitek, hogy kihívás lesz számotokra. A mi javaslatunk az alábbi:

- 3 játékos: 5. szint
- 4 játékos: 4. szint
- 5 játékos: 3. szint

Ha a morált jelző korong a játék folyamán 0-ra esik, akkor elveszítettétek a játékot.

Ha a morált jelző korong a 10-esre kerül, akkor megnyeritek a játékot.

A játék akkor is sikeres lehet, ha a moráljelző korong valahol az 1. és a 9. szint között helyezkedik el a 9. kör végén. Ebben az esetben a megoldott Közös küldetések száma a mérvadó. (3 játékos esetén legalább 2 Közös küldetés megoldása, 4 játékos esetén legalább 3 Közös küldetés megoldása, 5 játékos esetén legalább 4 Közös küldetés megoldása.)

A Moráljelző szintje azonnal és folyamatosan állítandó, ahogy az adott hatás megtörténik.

A következők szerint változik a Moráljelző szintje:

- 1 megoldott Közös küldetés:
    - +1-et mozdul a moráljelző korong, amennyiben a Közös küldetés 3 vagy 4 kategóriából (színből) áll,
    - +2-öt mozdul a moráljelző korong, amennyiben a Közös küldetés 1 vagy 2 kategóriából (színből) áll,
  - amennyiben a játékosok közül senki sem old meg legalább 1 Egyéni küldetést az adott körben, akkor a moráljelző korong –1-et mozdul,
  - ha nincs aktuális (megoldandó) Közös küldetés a 2–8. körben: –2-öt mozdul a moráljelző korong körönként,
  - a 9. kör végén, amennyiben a csapatnak marad:
    - nem felhasznált (nem volt beadva Közös küldetésbe), de megoldott Egyéni Küldetés: 3 Egyéni küldetés = +1 morálpont,
    - megoldatlan Egyéni küldetés: 2 Egyéni küldetés = –1 morálpont,
    - megoldatlan Közös küldetés: –2 morálpont.
- Az első körben (kezdőfelhő) a moráljelző korong szintje semmilyen esetben sem változik.





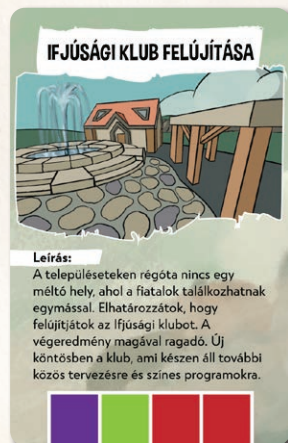
## IDŐFELHŐK

A játék 9 körből áll, ennek haladását az Időkorong (hőlégballon) mozgása jelöli az Időfelhőkön. A körök kezdetén (mielőtt a kezdőjátékos megejti a dobást) az adott körhöz tartozó Közös eseményt fel kell olvasni, ill. úttorlasz felhelyezését végre kell hajtani, valamint a mezőkről le kell venni a lefedő elemeket. A sorrend a következő:

1. kör – Kezdőfelhő: /
2. kör – második felhő: Közös esemény
3. kör – harmadik felhő: Közös esemény + 1 úttorlasz elhelyezése
4. kör – negyedik felhő: Közös esemény
5. kör – ötödik felhő: Közös esemény + 1 úttorlasz elhelyezése
6. kör – hatodik felhő: Közös esemény
7. kör – hetedik felhő: Közös esemény + 1 úttorlasz elhelyezése
8. kör – nyolcadik felhő: Közös esemény
9. kör – Célfelhő: /

## AKTUÁLIS (MEGOLDANDÓ) KÖZÖS KÜLDETÉS HELYE

A játéktábla bal alsó sarkában helyezkedik el az aktuális Közös küldetés helye. Ide helyezhető ez a kártya, és azok az Egyéni küldetés kártyák is, amelyek szükségesek az adott Közös küldetés megoldásához.





# ERŐFORRÁSOK

Az Egyéni küldetések megvalósításához különböző erőforrásokra lesz szükségetek. Ezeket a játéktáblán gyűjtéssel, vásárlással vagy cserével szerezhettek be:

- Tudás (A programok szervezéséhez információval, ismeretekkel kell rendelkezni.)
- Önkéntes (Munkatársakra, csapattagokra vagy bevont önkéntesekre minden esetben szükségetek lesz.)
- Étkezés (Néhány programon elengedhetetlen étkezést biztosítani a résztvevőknek, szervezőknek.)
- Eszköz (A programok jelentős részéhez szükséges valamilyen eszköz – legyen az sátor, hangosítás, kerékpár, ...)
- Ügyintézés (Különféle engedélyek beszerzése, szerződések kötése elengedhetetlen része a szervezői munkának.)
- Pénz (Nem minden a pénz, de legtöbb esetben szükség van rá, hogy megvalósuljanak a tervek.)



## Speciális erőforrás

- SOS (Vannak rendezvények, melyeknél szükséges a rendőrség, mentők, ill. tűzoltók jelenléte.)



Az SOS erőforrást csak akkor vehetitek fel, ha a nálatok lévő Egyéni küldetés megoldásához az szükséges. Ez az elem, a többi erőforrással ellentétben nem cserélhető csapatársaitokkal.

Az erőforrásokhoz a játéktáblán jelzett mezőkön juthattok hozzá, akkora mennyiségben, amennyi az adott mezőn látható. Ha a folyó körben már felvette valaki az erőforrást az adott mezőn, abban a körben már onnan nem lehet újabb erőforrást felvenni, a mezőt egy fedőkoronggal le kell fedni (kivétel: a karakter speciális képessége vagy eseménykártya hatása). Minden kör elején az erőforrások újratöltődnek és ismét hozzáférhetőek a játékosok számára – ilyenkor le kell venni a fedőkorongokat.





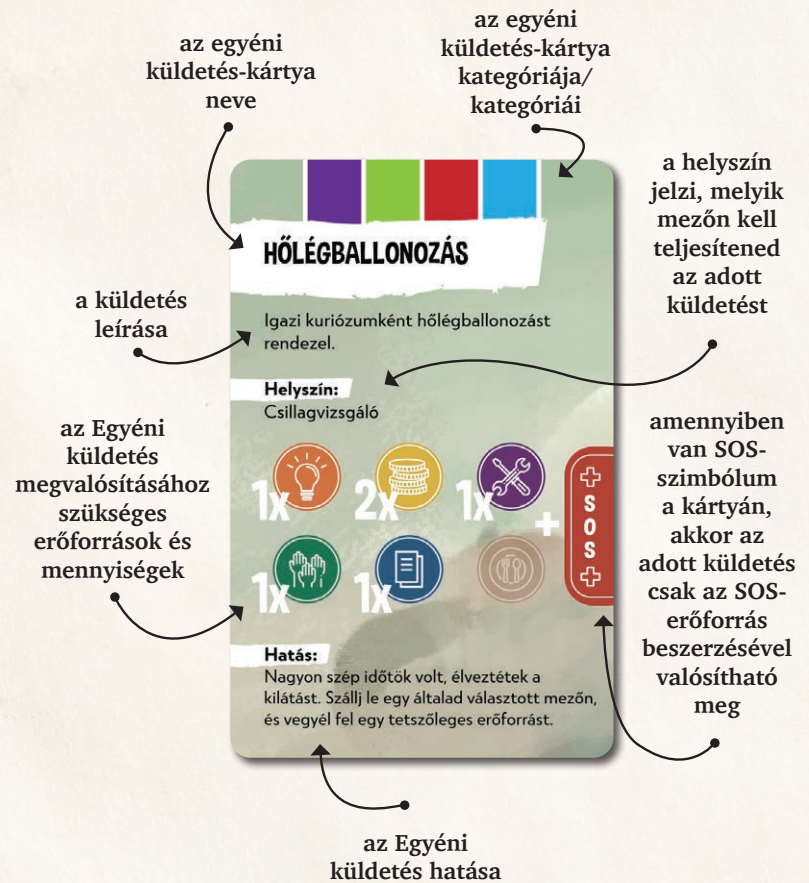
# KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A küldetések megoldása a játékban a fő feladat. Egyéni küldetéseket kell megoldanotok ahhoz, hogy a Közös küldetések megvalósuljanak. Ezek a ti játékbeli ifjúsági szervezetetek projektjei, munkái, programjai, amely által épül-szépül közösségetek, településetek.

## • EGYÉNI KÜLDETÉS

Az Egyéni küldetés kategóriái:

- lila → kultúra és művészet;
- zöld → természet és környezet;
- piros → sport és egészség;
- kék → tudomány és technológia.



## HOGYAN SZEREZHETEK ERŐFORRÁST AZ EGYÉNI KÜLDETÉS MEGOLDÁSÁHOZ?

- A játéktábla mezőiről egy akcióért felveszed / megveszed (nyilak) / kiválasztod (vonalak) a köröd során,
- ugyanazon a mezőn elhelyezkedő társaiddal cserélsz, akció felhasználása nélkül,
- a játék folyamán kapod (eseménykártyákkal, Egyéni küldetések megoldásakor),
- felhasználhatod a karaktered képességét (amennyiben aktiváltad azt).

## HOGYAN SZEREZHETEK EGYÉNI KÜLDETÉST?

A játék kezdetekor minden játékos véletlenszerűen kap egy-egy Egyéni küldeteskártyát. Játék közben viszont a következőképpen szerezhettek új Egyéni küldetéseket:

- Amikor megoldottál egy Egyéni küldetést (még mielőtt továbblépnél, ill. akcióznál) és nincs másik még megoldatlan Egyéni küldetésed, visszaléphetsz (lépéseid számától függetlenül) az Ifjúsági klub mezőre, és akció felhasználása nélkül húzhatsz egy véletlenszerű Egyéni küldetést a pakliból, amit meg kell tartanod. Amennyiben még van megoldatlan Egyéni küldetésed, ezzel a lehetőséggel nem élhetsz.





- A négy jelölt mezőn (Csillagvizsgáló, Kulturális központ, Sportpark, Városliget) az adott kategóriával ellátott Egyéni küldetést húzhatsz akcióért (az első megfelelő színűt megtartod, a többi visszakevered). Amennyiben akcióid száma engedi, többet is húzhatsz, amelyeket meg is kell tartanod.



- Bármikor, amikor az Ifjúsági klub mezőre lépsz, egy akcióért húzhatsz egy véletlenszerű Egyéni küldetést.

## HOGYAN ÉS HOL OLDOM MEG AZ EGYÉNI KÜLDETÉST?

Az Egyéni küldetést akkor tudod megoldani, ha összegyűjtötted a kártyán jelzett szükséges erőforrásokat, és azon a mezőn van a bábud, amit az Egyéni küldeteskártya jelez. Ha nincs helyszínhez kötve a megvalósítás, és az áll a kártyán, hogy bárhol, akkor bármelyik mezőn megvalósíthatod az Egyéni küldetésed. Az Egyéni küldetés teljesítése egy akcióba kerül.

## • KÖZÖS KÜLDETÉS

az közös küldetés neve

a közös küldetés illusztrációja



a Közös küldetés leírása

**Leírás:**  
A településeken régóta nincs egy méltó hely, ahol a fiatalok találkozhatnak egymással. Elhatározzátok, hogy felújíjátok az Ifjúsági klubot. A végeredmény magával ragadó. Új köntösben a klub, ami készen áll további közös tervezésre és színes programokra.

a Közös küldetés megoldásához szükséges megoldott Egyéni küldetések kategóriái (színei)

A játék kezdeti fázisában (lásd: a játék előkészítése) három Közös küldetést kell húzni, amelyből a csapatnak egyet kell választania, ami a csapat közös feladatát jelenti.

Az adott Közös küldetést úgy lehet teljesíteni, ha megfelelő számú és kategóriájú Egyéni küldetést sikerült a játékosoknak együttesen megvalósítani.



## HOGYAN SZERZÜNK KÖZÖS KÜLDETÉST?

A játék előkészítésénél a csapat három Közös küldetésből közösen választ egyet. A másik kettőt visszakeveritek a pakliba. Amíg ezt meg nem oldjátok, addig nem lehet új Közös küldetést húzni. Amikor a csapat teljesíti a Közös küldetést, akkor lehetőség nyílik újabb Közös küldetést kapni:

- Ennek feltétele, hogy minden játékos visszalép a bábujaival az Ifjúsági klub mezőre, bármilyen messze vagytok a mezőtől, és ott húztok 3 Közös küldetés kártyát és ismét közösen eldöntitek, melyiket fogjátok megvalósítani.
- Vagy mindenki beleegyezik, hogy véletlenül húztok egy Közös küldetést, és mindenki arról a mezőről folytatja a játékot, ahol éppen tartózkodik.
- Amennyiben úgy döntötök, hogy nem húztok Közös küldetést, akkor az adott kör (és minden további kör, amennyiben akkor sem lesz közös megoldandó küldetések) végén a moráljelző korong szintje kettővel csökken. Közös küldetést a játék folyamán is lehet húzni, amennyiben mindenki az Ifjúsági klub mezején tartózkodik, akkor 3 Közös küldetést húz a csapat, amiből egyet kiválaszt.

## HOGYAN ÉS HOL OLDJUK MEG A KÖZÖS KÜLDETÉST?

Közös küldetést bárhol megoldhat a csapat (nem lényeges, hogy ki hol helyezkedik el), mégpedig azonnal amint összegyűjtötte a megfelelő számú és kategóriájú Egyéni küldetéseket.



## HOGYAN SZEREZHETEK ERŐFORRÁST A KÖZÖS KÜLDETÉS MEGOLDÁSHOZ?

Nincs szükség erőforrásra, „csak” megfelelő számú és kategóriájú megoldott Egyéni küldetésre.

A csoport egyszerre csak egy Közös küldetés megoldásán dolgozik.



## ÚTTORLASZ

Az élet része az építkezés, felújítás, így van ez ebben a játékban is. Az úttorlaszok megnehezítik a játékosok mozgását. Amennyiben a kívánt útvonalon úttorlasz áll, nem haladhatsz át rajta, kivéve, ha:

- a karaktered képessége azt lehetővé teszi,
- feláldozol két önkéntes-erőforrást, ezzel eltakarítottad az adott úttorlaszt, vagyis le kell venni a játéktábláról, és ez már nem kerül vissza.

### AZ ÚTTORLASZOK FELHELYEZÉSE

A játék elején (lásd: A játék előkészítése) 1 darab úttorlasz kerül fel a Postával határos bármelyik útra.

A játék során további három úttorlasz kerül fel a játéktáblára: a 3. az 5. és a 7. körben – ahogy azt az Időfelhők jelzik. Az úttorlaszok véletlenszerűen kerülnek fel a játéktáblára, úgy, hogy az adott kör elején, a Közös esemény hatása után húztok egy Egyéni küldeteskártyát, s oda helyezitek az úttorlaszt, ami a húzott Egyéni küldetés megvalósításának helyszíne. Amennyiben a helyszín bárhol, akkor egy tetszés szerinti útra helyezitek az úttorlaszt. A felrakott úttorlasz után, a húzott Egyéni küldeteskártyát visszateszitek a pakliba, amit megkevertek. Ezt a műveletet a 3., 5. és a 7. körökben ugyanígy szükséges végrehajtani.

A úttorlaszokat két önkéntes erőforrással lehet

eltávolítani, amennyiben egy olyan mezőn állsz, ami határos egy eltorlaszolt úttal.

Az eltávolított úttorlaszok nem kerülnek vissza a játéktáblára, vagyis a játék végére lehet, hogy egy úttorlasz sem marad, de lehet, hogy négy nehezíti a játékot.



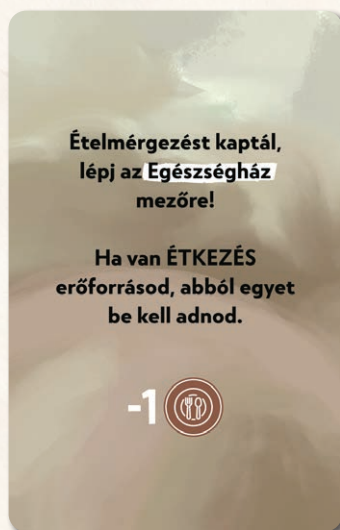


## ESEMÉNYKÁRTYÁK

Ember tervez...eseménykártya végez: az életben is érhetnek váratlan fordulatok, amelyek a tervekre kedvezően vagy balszerencsésen hatnak.

### • EGYÉNI ESEMÉNY

Az egyénre, vagyis egy játékosra vonatkozik. A játékos amint áthalad a barnával színezett eseményúton azonnal húz egy Egyéni eseménykártyát, aminek hatása rögtön érvényesül. Az Egyéni eseménykártya hatása után a játékos (amennyiben az esemény nem gátolja) tovább folytathatja a játékot.



### • KÖZÖS ESEMÉNY



Minden játékosra egyaránt hat. A 2–8. Időfelhőkön, vagyis ezek a körök kezdetén Közös eseménykártya kihúzására kerül sor, aminek a hatása rögtön érvényesül. A hatás (illetve, amennyiben szükséges, az úttorlasz felhelyezése) után kezdi meg az adott kör kezdőjátékos a mozgását és az akcióinak felhasználását.

## KARAKTEREK - JÁTÉKOSOK

A játék izgalmát fokozni lehet, ha karakterekkel játszod. Minden karakternek van két különleges képessége, amelyek segíthetnek a játék során, de csak akkor, ha ezeket aktiválod. A képességek aktiválása nem kerül akcióba.

Az első képességet a Karakter kártyán meghatározott mezőre lépve lehet aktiválni. A második képességet egy megoldott Egyéni küldetés feláldozásával lehet aktiválni. Játék közben nincs lehetőség karaktercserére – a képességek is csak arra vonatkoznak, aki az adott karakterrel játszik.

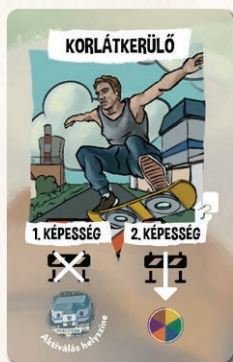
A karaktered képességeit csak a saját körödben használhatod fel. Egy-egy képességedet körönként egyszer használhatod fel, akció felhasználása nélkül.





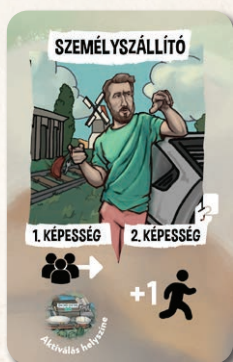
## KORLÁTKERÜLŐ

1. képesség (helyszín: Rendőrség): az úttorlaszokat mozgásod során figyelmen kívül hagyod.
2. képesség: amikor áthaladsz egy úttorlaszon vegyél fel egy tetszőleges erőforrást.



## SZEMÉLYSZÁLLÍTÓ

1. képesség (helyszín: Pályaudvar): mozgásod során magaddal vihetsz egy vagy több játékost, aki veled egy mezőn tartózkodik.
2. képesség: +1 mozgás.



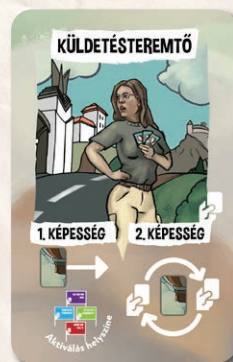
## PÉNZCSINÁLÓ

1. képesség (helyszín: Önkormányzati hivatal): +1 pénz/ügyintézés,
2. képesség: bárhonnan küldhetsz társaidnak +1 pénzt/ügyintézt.



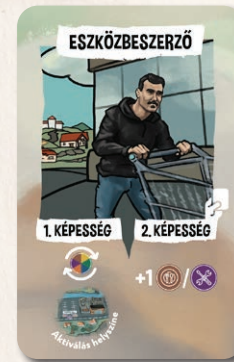
## KÜLDETÉSTEREMTŐ

1. képesség (helyszín: bármelyik mező, ahol tematikus küldetést lehet felvenni): akció felhasználása nélkül beválthatod az Egyéni küldetést.
2. képesség: Egyéni küldeteskártyákat is cserélhetsz a többi játékosal.



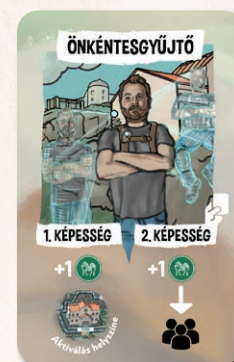
## ESZKÖZBESZERZŐ

1. képesség (helyszín: Bevásárlóközpont): a már lefedett mezőkről is vehetsz fel erőforrást.
2. képesség: +1 eszköz/étkezés.



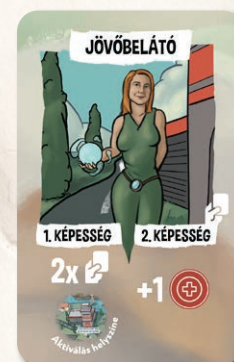
## ÖNKÉNTESGYŪJTŐ

1. képesség (helyszín: Iskola): +1 önkéntes
2. képesség: +1 önkéntes, akit elküldhetsz valamelyik játékosnak.



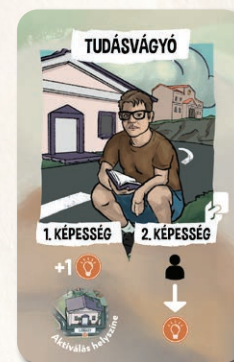
## JÖVŐBELÁTÓ

1. képesség (helyszín: Katasztrófavédelmi központ): amikor egyéni esemény kártyát húzol, kettőt veszel fel, és eldöntheted melyiket választod.
2. képesség: +1 SOS.



## TUDÁSVÁGYÓ

1. képesség (helyszín: Iskola): +1 önkéntes
2. képesség: a köröd végén áthelyezheted a bábud bármelyik mezőre, ahol tudás erőforrás található.





## 4. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsétek elő a társasjáték elemeit a következő sorrendben:

1. állítsátok fel a játéktáblát,
2. az erőforrások legyenek mindenki számára elérhetők,
3. keverjétek meg az Egyéni és Közös esemény kártyákat, illetve az Egyéni és Közös küldetés kártyákat és helyezétek el őket a játéktáblára,
4. válasszatok, vagy véletlenszerűen húzzatok ki egy karaktert,
5. válasszatok egyenként bábut, és helyezétek azt az Ifjúsági klub mezőre,
6. tegyétek fel az első Úttorlaszt valamelyik útra a Posta mező körül,

7. tegyétek fel a moráljelző korongot a Moráljelzőre, a megfelelő szintre,

8. minden játékos vegyen ki kettő tetszőleges erőforrást,

9. közösen húzzatok három Közös küldetést, és döntsetek el melyiket fogjátok megvalósítani,

10. minden játékos húzzon véletlenszerűen egy Egyéni küldetést,

11. helyezétek el az időtjelző hőlégballonkorongot a játéktáblára, a kezdőfelhőre,

12. az kezd a dobást, aki legutóbb vett részt valamilyen önkéntes tevékenységben, vagy hőlégballont látott az égen. A játékosok az óramutató mozgásának irányában követik egymást.



Az első kör után ne felejtsetek el a második kör elején Közös eseményt húzni! (és így tovább...)



## 5. A JÁTÉK MENETE

Egy körön belül egyszer kerülsz sorra. Először dobsz a Mozgáskockával, amivel kiderül hányat léphetsz az adott körben, valamint végrehajtasz 3 vagy kevesebb akciót, illetve felhasználod képességeid, cserélsz társaiddal (az utóbbi kettő nem kerül akcióba).

### MOZGÁS

Mielőtt végrehajtanád akcióid, dobj a Mozgáskockával! Ezzel kiderül hányat léphetsz az adott körben. A dobásodtól függ, mennyit mozoghatsz az adott körben:

- gyalogos: 2 lépés,
- kerékpár: 4 lépés,
- autó: 1 pénzerőforrás befizetése esetén 6 lépés, ha a játékos nem bírja vagy nem akarja befizetni az 1 pénzt, akkor: 4 lépés.

A Mozgáskockán 1 db gyalogos, 4 db kerékpár-, 1db autósymbólum található.

**FONTOS:** a Mozgáskocka dobását követően tetszőlegesen mozoghatsz és használhatod fel akcióid.

x1



x1



x4



### AKCIÓK

#### MIT TEHETEK A KÖRÖNKÉNTI HÁROM AKCIÓMMAL?

- gyűjtheted az erőforrásokat,
- húzhatsz új Egyéni küldetést (az erre kijelölt mezőkön),
- megvalósíthatsz (a megfelelő mezőn) egy vagy több Egyéni küldetést,
- levehetsz egy úttorlaszt (2 önkéntes erőforrásért).

#### MI AZ, AMI NEM KERÜL AKCIÓBA?

- a játékosok közötti csere:
  - amennyiben egy mezőn álltok, akkor egy társaddal a körödben egyszer cserélhatsz;
  - a körödben több társaddal is cserélhatsz,
- a karaktered képességeinek felhasználása (körönként egyszer, amennyiben aktiváltad őket),
- Egyéni eseménykártya húzása (amennyiben áthaladsz egy eseményúton),
- Közös küldetés megvalósítása (azonnal megvalósul, amint megvan a megfelelő számú és kategóriájú megoldott Egyéni küldetés).



## MI TÖRTÉNIK, AMIKOR AZ ÉN KÖRÖM VAN?

Először dobsz a Mozgáskockával (lépésszám: 2-4-6), majd a lépéseket és a kívánt akciókat (erőforrásgyűjtés, Egyéni küldetés kártya húzása, Egyéni küldetés kártya megvalósítása, úttorlasz eltávolítása) elvégzed a neked tetszőleges sorrendben, közben pedig végrehajtod azokat a műveleteket (csere, a karakter képességeinek felhasználása) és figyelembe veszed az egyéb történéseket (eseménykártya hatása, Közös küldetés megvalósítása).

## A JÁTÉKOSOK SORRENDJE

Az új kört mindig az előző kört kezdő játékosról kezdi.

## CSERE

A játékosok egymás közt megoszthatják erőforrásaikat – amennyiben egy mezőn vagy más játékosal, akció felhasználása nélkül adhatsz vagy kaphatsz bármennyi erőforrást (SOS nem cserélhető). Nem kell kétirányúnak lennie a cserének – meg is ajándékozhatod társad.

Egyéni küldetést nem cserélhettek, kivéve, ha a Karakter képessége azt engedi, illetve valamilyen kártya erre utasít.

# 6. A JÁTÉK VÉGE

A játék három módon érhet véget:

1. Ha a morált jelző korong a játék folyamán 0-ra esik, akkor elveszítettétek a játékot.
2. Ha a morált jelző korong a játék folyamán 10-esre kerül, akkor megnyertétek a játékot.
3. A játék akkor is sikeres lehet, ha a Moráljelzőn a korong valahol a 1. és a 9. szint között helyezkedik el a 9. kör végén. Ebben az esetben a megoldott Közös küldetések száma a mérvadó. Akkor vagytok sikeresek, ha
  - 3 játékos esetén legalább 2 Közös küldetést,
  - 4 játékos esetén legalább 3 Közös küldetést,
  - 5 játékos esetén legalább 4 Közös küldetést sikerül megoldanotok.

Amennyiben ez nem sikerül, úgy sajnos szintén eredménytelen a játék.



## 7. FIND YOUR PATH JÁTÉK HÁTTERE ÉS ÉRTÉKELÉS

Az azonos című projekt - melynek keretében e társasjáték megszületett - célja, hogy az ifjúsági közösségekkel végzett munka játékos eszköztárát bővítse egy izgalmas, új társasjáték fejlesztésével. A játék a szlovén Lendva és a magyar Pécsvárad - két kisváros - ifjúsági szervezeteinek ifjúsági munkával kapcsolatos több évtizedes tapasztalatait összegzi és egyben a térségi és nemzeti igényekre is reagálni kíván.

A társasjáték segíteni hivatott a fiatalokat ötleteik megfogalmazásától, a megvalósításon és az erőforrások biztosításán keresztül, egészen a lezárásig való virtuális megvalósításban. A pedagógusokat, fiatalokkal és közösségekkel dolgozó szakembereket pedig azáltal tudja támogatni, hogy a játékban számos út, lehetőség és döntési helyzet végiggondolására és kipróbálására nyílik lehetőség, az elméleti következmények, sikerek vagy kudarcok megismerésével, elemzési lehetőségével.

A játék az Erasmus+ program támogatásával jött létre, 2023-ban angol, magyar és szlovén nyelven. A játék elemei a [www.firepecsvarad.hu](http://www.firepecsvarad.hu) oldalon megtalálhatóak és hozzáférhetőek!

Amennyiben kérdésed van, vagy segítségre van szükséged, keress minket a [fire@firepecsvarad.hu](mailto:fire@firepecsvarad.hu) email címen!

### KIKNEK AJÁNLUK?

A játékos eszköz segítséget adhat minden olyan közösség számára, akiknek ifjúsági munka, illetve programmegvalósítás van a profiljában, hiszen a játék során modellezett probléma és lehetőség helyzetek segítik a játékban résztvevő fiatalokat és közösségeiket, szakembereket, hogy a döntési helyzetek eljátszásával, a folyamatok megfigyelésével gyakorlatot és ismereteket szerezzenek, amellyel a valós életben bátrabban, határozottabban tudnak működni.

### TANULÁSI LEHETŐSÉGEK A JÁTÉK ALKALMAZÁSÁVAL:

Annak érdekében, hogy a társasjátékban rejlő tanulási lehetőséget a lehető legjobban ki lehessen használni, az alábbiakban összefoglaljuk javaslatunkat a szakemberek számára.

- A társasjáték szabálykönyvében több változat is megtalálható. Ezen változatok leginkább a játék összetettségében, és a játékidő hosszában térnek el egymástól. Javasoljuk, hogy elsőként a könnyebb, rövidebb idő alatt játszható változattal kezdjétek, s az alapok elsajátítása után ismerjétek meg az összetettebb játékmódokat.



- A többféle játékmód célja az, hogy különböző háttérű közösségekben, és akár iskolai tanóra keretében is alkalmazható legyen a játék, úgy mint tanulást támogató eszköz.
- Mindezek mellett a játék jól használható táborok, ifjúsági cserék, workshopok során is, de akár a helyi ifjúsági klub programjába is könnyen és egyszerűen illeszthető be.
- Ahhoz, hogy a játékot vezető, kísérő szakemberek nagyobb tanulási eredményeket érhessenek el, érdemes a játékot követően közös beszélgetéssel, reflexióval zárni az eszköz használatát. Ez támogatja a fiatalokat abban, hogy az átélt élmények, megszerzett ismeretek és tapasztalatok feldolgozásra és elmélyülésre kerüljenek.

## KÉRDÉSEK A JÁTÉK FELDOLGOZÁSÁHOZ

### JÁTÉKÉLMÉNY:

- Hogy éreztétek magatokat játék közben?
- Mi tetszett a leginkább a játék során?
- Mi okozott nehézséget?
- Mi volt a sikerélményetek?
- Mi volt a legjobb pillanat a játékban?
- Milyen volt a csapat együttműködése?
- Melyik misszió tetszett a legjobban?
- Hogyan tudod hasznosítani a tapasztaltakat?

### HELYI LEHETŐSÉGEK

- Milyen közösségi tereket ismertek?
- Milyen közösségi lehetőségek elérhetőek számotokra?
- Hol szoktatok tájékozódni a korosztályotoknak szóló lehetőségekről? Hol tudnátok még információt szerezni?
- Tagja vagytok valamilyen helyi közösségnek?
- Hol tudjátok eltölteni a szabadidőtöket?
- Milyen programok elérhetőek számotokra?
- Kihez tudtok fordulni, ha van egy program ötletetek?
- Ki tud nektek segíteni, ha valamilyen programot meg akartok valósítani?

### SAJÁT LEHETŐSÉGEK

- Miért fontos egy közösség?
- Mit önkénteskedtek szabadidőtökben?
- Ti megvalósítanátok hasonló programokat?
- Milyen programokon vennétek részt szívesen?
- Ti mivel tudtok hozzájárulni ezekhez a programokhoz?
- Kivel tudtok együttműködni, hogy az ötletetek megvalósuljon?

Amennyiben lehetőségetek van kérlek küldjétek el nekünk a játékélményeiteket és véleményeiteket a játékkal kapcsolatosan a [fire@firepecsvarad.hu](mailto:fire@firepecsvarad.hu) email címre!



## 8. A JÁTÉK VÁLTOZATAI

A játékot, attól függően, hogy társasjátékozásban gyakorlottabb vagy kevésbé gyakorlott résztvevőkkel tervezzük játszani, több nehézségi fokozatban lehet játszani.

Könnyített verziók:

- úttorlaszok nélkül,
- eseménykártyák nélkül (közös és egyéni),
- SOS nélkül,
- Karakterek nélkül,
- Moráljelző nélkül,
- fix mozgással (4).

## IMPRESSZUM

Játékötlet: *Böröcz Livia*

Fejlesztés: *László Miklós, Štampah Miha, Végi Noémi, Somi Péter, Toth Matija*

Közreműködtek: *Bálint Andrea, Gerencsér Regő*

Grafika és tördelés: *Makó Annamária Panna*

Illusztrációk: *Kovač Botond*

Angol fordítás: *StamText s.p., Gönc Roki, Nađ Anamarija*

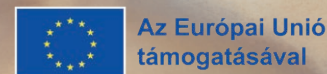
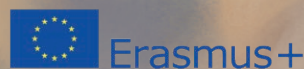
Szlovén fordítás: *StamText s.p., Kósa Péter, Nađ Eva*

Nyomda: *Keskeny és Társai 2001 Kft.*

Cím: 1158 Budapest, Rákospalotai határút 6.

Felelős vezető: Ifj. Keskeny Árpád

## TÁMOGATÓK



Schneider Informatikai Kft | PALL-PETROL Bt. | Kelet- Mecsek kft. Pécsvárad | Mecsek Architect Kft |  
Terra Ungheria Kft. | Beck Kft. - Szentháromság Patika

A játék az Erasmus+ program 2020-2-HU01-KA205-078953 azonosító számú pályázata által valósult meg!