



Co-funded by
the European Union



Rulebook



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION



Co-funded by
the European Union

Gra Planszowa Joyful

Gra Joyful dla pracowników organizacji pozarządowych

Rulebook, 2024

Authors:

Comparative Research Network, Germany

Ewelina Barthel, Katarzyna Włusek

Dracon Rules Design Studio, Greece

Konstantinos Lekkas, Cristina Morar

Asociatia Share Education, Romania

Lucia Matei, Alina Florina Ratiu

About the project:



The images produced for the materials of this Rulebook and the board game were AI-generated images and art with a text prompt using Canva's AI photo generator apps.

This material has **CC BY-SA licences**, to find out more visit the following link:



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION

Joyful: Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning

Zastrzeżenie:

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Project reference: 2023-2-DE02-KA210-ADU-000178079

Table of contents

Wprowadzenie.....	5
Elementy.....	6
Gra w skrócie.....	8
Przygotowanie do gry.....	10
Zasady gry.....	11
Koniec gry.....	15
Dodatkowe zasady gry.....	16

Wprowadzenie

Gra planszowa Joyful ma na celu zapewnienie zabawnego i edukacyjnego narzędzia dla trenerów, które pozwoli im pomóc pracownikom organizacji pozarządowych czuć się dobrze przede wszystkim w swoim środowisku pracy, ucząc się o dobrostanie osobistym i grupowym oraz psychologii.

Uczestnicy będą członkami zespołu, współpracując ze sobą, próbując promować tematy związane z dobrostanem osobistym i rozwiązując różne napotkane problemy, dzieląc się doświadczeniami i ucząc się od siebie nawzajem, mierząc swój sukces na torach gry.

Elementy

Karta Podstawowa



Karta Zaawansowana (dobra lub zła)



Plansza

Plansza, na której umieszczane są wspólne karty i śledzone są postępy.



Znaczniki

Znaczniki służące do śledzenia postępu graczy na planszy





Gra w skrócie



**JOYFUL IS AN
ERASMUS+ PROJECT,
FUNDED BY THE
EUROPEAN UNION**

Gracze kładą przed sobą planszę gracza i zestaw kart podstawowych, które tworzą ich osobistą talię kart, biorąc 5 wierzchnich kart, aby utworzyć swoją talię kart na ręce.

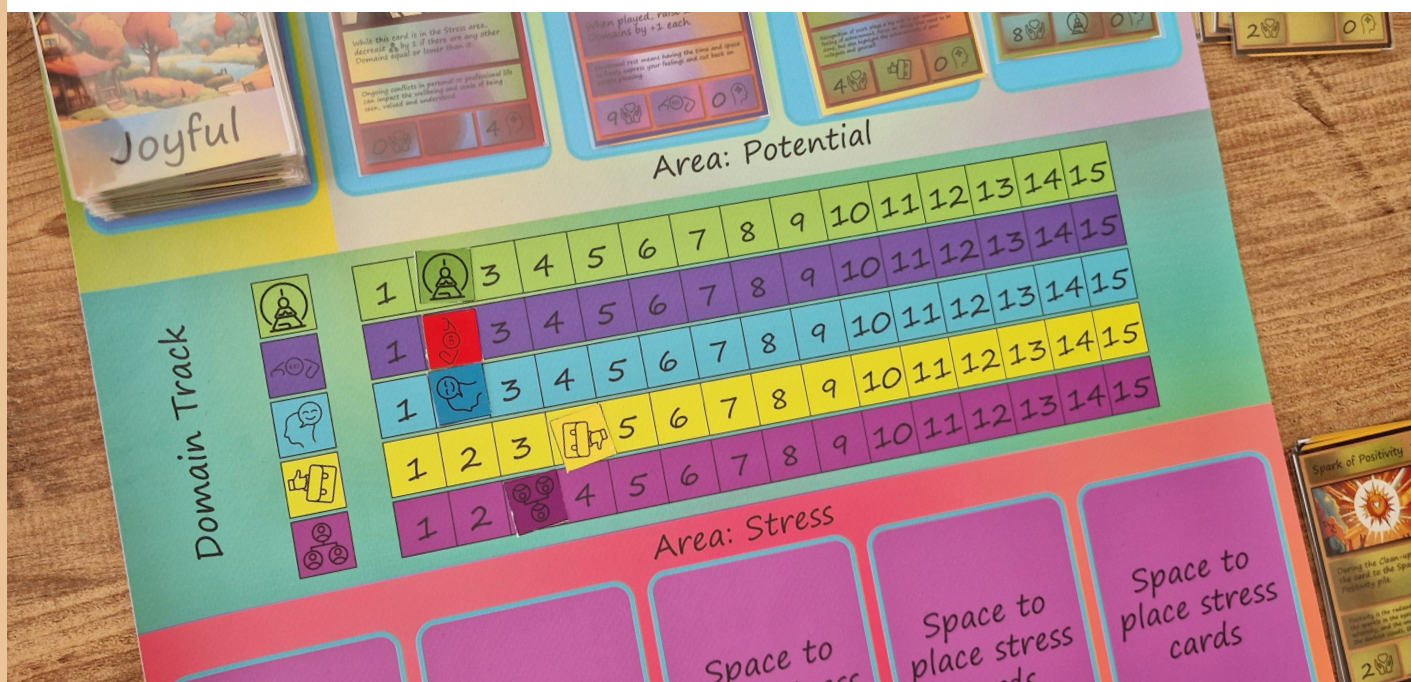
Podczas tury każdego gracza, aktywny gracz wykorzystuje wszystkie swoje karty z ręki, aby:

- „zdobyć” nowe zasoby (społeczne, fizyczne i psychiczne) reprezentowane przez jedną z kart Wzrostu leżących na planszy na środku stołu lub/i
- „stawić czoła” jednemu lub więcej wyzwaniom na planszy, reprezentowanym przez karty Stresu w Strefie Stresu

Ich karty na ręce dodadzą swoje liczby do sumy  Pozytywnego Myślenia i  Dobrego Uczucia i przydziela je do kart Wzrostu (pozytywnego lub Stresu) w zależności od wymagań. Gracze zyskują i dodają do swojego osobistego stosu kart odrzuconych pozytywne karty, do których przypisali wystarczającą ilość Dobrych Uczuć, oraz odrzucają karty Stresu, do których przypisali wystarczającą ilość Pozytywnego Myślenia.

Następnie aktywny gracz dodaje punkty do torów, jeśli zagrał wystarczającą liczbę kart z określonej domeny dobrego samopoczucia, umieszcza wszystkie zagrane karty na swoim stosie kart odrzuconych i dobiera 5 nowych kart przed przekazaniem tury następnemu graczowi, który staje się teraz aktywnym graczem.

Gra toczy się do momentu, gdy gracze doprowadzą wszystkie żetony do końcowego miejsca na swoim torze i wygrają, lub do momentu, gdy w talii rozwoju nie będzie już żadnych kart i gracze przegrają.



Przygotowanie do gry

01

Każdy z graczy bierze zestaw kart początkowych (7 Dobrych Uczuć, 3 Pozytywnego Myślenia) i tasuje je; następnie każdy z graczy umieszcza swoją talię kart zakrytą i dobiera 5 kart.

02

Umieść planszę na środku obszaru gry.

03

Odkryj 9 kart Rozwoju, potasuj je i odłóż na bok. Potasuj pozostałe karty rozwoju i karty stresu w talii, umieść talię w miejscu na talię w obszarze potencjału i umieść 9 odłożonych na bok kart rozwoju na wierzchu talii. Na koniec odkryj 4 wierzchnie karty, aby utworzyć Potencjał.

04

Rozdziel karty Iskry na odpowiednie stosy (Radość, Pozytywność), potasuj je i umieść odkryte na planszy.

05

Umieść znaczniki atrybutów na pozycji startowej (S), a znaczniki progów na pozycji 7.

06

Wybierz gracza, który będzie pierwszym graczem.

Setup



Zasady gry

Tura gracza

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z nich na zmianę będzie aktywnym graczem i będzie zagrywał swoje karty, aby pokonać wyzwania i/lub rozwijać się osobiście. Podczas swojej tury aktywny gracz przejdzie przez dwie fazy:

1 Faza aktywności

Tylko aktywny gracz odkrywa wszystkie swoje karty i rozpatruje je jedna po drugiej. Rozpatrzone karty są umieszczane odkryte przed graczem. Gracz może rozpatrzyć każdy efekt na karcie osobno, w dowolnej kolejności.

Najczęściej karty zapewniają (pozytywne myślenie)  lub (dobre samopoczucie)  które będą gromadzone w celu wykorzystania w Fazie Aktywności. Dodatkowo karty mogą mieć efekt tekstowy.

Rozwoj osobisty

Aby wziąć jedną z kart z kosztem Rozwoju Osobistego ze stosu Potencjału lub któregośkolwiek ze stosów Iskier, gracze muszą wydać wystarczającą kwotę wskazaną na karcie  Kiedy to zrobią, biorą kartę i umieszczają ją obok swoich zagranych kart, obróconą pod kątem 90 stopni, aby wskazać, że nie jest używana w tej turze.

Empatia

Niektóre karty rozwoju osobistego mają słowo kluczowe „empatia”. Karty te mogą być zagrywane podczas tury innego gracza, dzięki czemu ich efekty są dostępne dla aktywnego gracza. Gracz zagrywający kartę empatii umieści ją przed sobą i przeniesie ją na swój stos kart odrzuconych, gdy aktywny gracz zakończy swoją fazę oczyszczania, ale nie będzie dobierał żadnych nowych kart.

Uwaga: Karty z Empatią nie muszą być zagrywane tylko w turze innego gracza; mogą być zagrywane normalnie w turze ich właściciela. Zagrane podczas tury innego gracza, gracz, który je zagrał, nie dobiera nowych kart, ani nie liczą się jako symbole Domeny dla aktywnego gracza!

Stress

Niektóre karty mają koszt Stresu zamiast kosztu Rozwoju Osobistego; takie karty są specjalne i muszą zostać pokonane, niezależnie od tego, czy znajdują się w obszarze Potencjału czy Stresu.

Na koniec Fazy Sprzątania należy przenieść dowolną z tych kart



która znajduje się odkryta w Potencjale nad planszą, do obszaru Stresu pod planszą. Karty te mają zazwyczaj trwały negatywny efekt i gracze powinni spróbować go przezwyciężyć w późniejszej turze.

Na koniec Fazy Sprzątania należy przenieść dowolną z tych kart, która znajduje się odkryta w Potencjale nad planszą, do obszaru Stresu pod planszą. Karty te mają zazwyczaj trwały negatywny efekt i gracze powinni spróbować go przezwyciężyć w późniejszej turze.

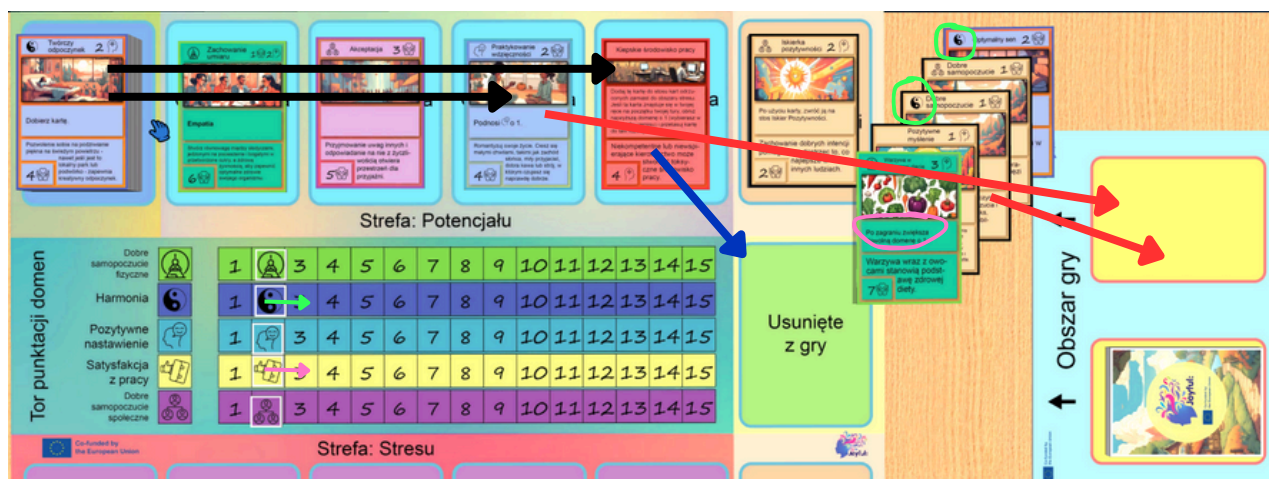
Pokonanie

Niektóre karty stresu będą miały słowo kluczowe „Pokonanie”. Kiedy zostaną one usunięte z Potencjału, aktywny gracz obowiązkowo rozpatrzy ich efekt tekstowy Pokonanie, umieszczając kartę w sekcji „usunięte z gry” na planszy.

Przykładowy przebieg



① + ②



② Faza oczyszczenia

Gracz przenosi wszystkie karty znajdujące się przed nim oraz wszystkie karty, których nie zagrał (karty wciąż znajdujące się w ręce), na swój stos kart odrzuconych (umieszcza je odkryte w stosie obok osobistej talii kart gracza).

Następnie gracz dobiera 5 kart. Jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart, należy dobrać ich jak najwięcej, a następnie potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię i kontynuować dobieranie.

Dodatkowo gracz przenosi wszystkie karty stresu w obszarze potencjału do obszaru stresu i uzupełnia potencjał do 4 kart. W przypadku, gdy talia Wzrostu stanie się pusta, gracze przegrywają grę.

Następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się aktywnym graczem i może rozpocząć swoją turę.

Koniec gry

Gracze wygrywają, jeśli uda im się podnieść każdy Atrybut do stanu zwycięstwa.

Gra kończy się porażką, jeśli graczom nie uda się osiągnąć warunku zwycięstwa do momentu, gdy w talii rozwoju nie pozostaną żadne karty.

Dodatkowe zasady gry

Domeny

Niektóre karty mają symbol domeny. Jeśli podczas swojej tury gracz zagra wystarczającą liczbę kart, aby spełnić którykolwiek z tych warunków, zwiększy odpowiednią Domenę o 1:

- Zagraj 2 karty tej samej domeny
 - Zwiększa tę domenę o +1
- Zagrajanie kart z 3 różnych Domen
 - Zwiększa najniższą domenę o +1 (w przypadku remisu wybiera aktywny gracz).

Poziom trudności

Standardowy próg zwycięstwa w grze wynosi 7. Można jednak zróżnicować poziom trudności w zależności od doświadczenia gracza.

Część edukacyjna

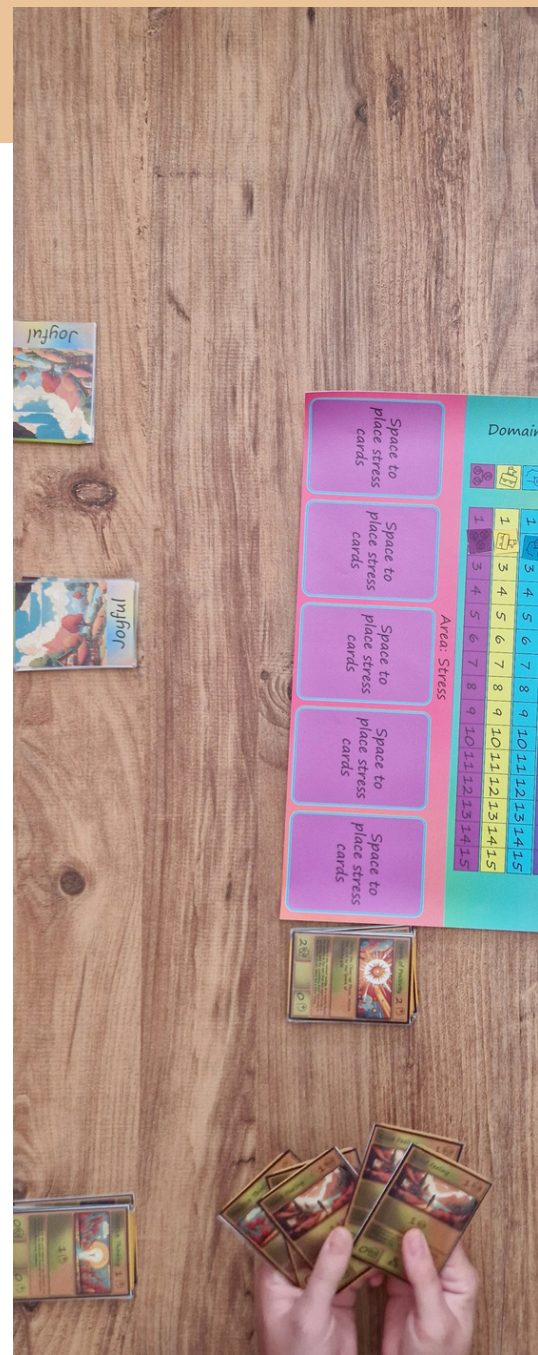
Kiedy aktywny gracz zdobywa nową kartę Rozwoju z Potencjału, musi wyjaśnić swoim współgraczom, w jaki sposób wierzy, że nowy układ mu pomaga i jak go zdobywa. Aby to zrobić, mogą użyć tekstu fabularnego lub tytułu co najmniej jednej karty, którą zegrali, i/lub osobistych doświadczeń. Jeśli gracz nie jest w stanie przedstawić narracji, nie otrzymuje żadnego punktu ze względu na liczbę zagranych kart domeny.



Co-funded by
the European Union



Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning



Project partners:



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION