



Pathfinder Game Experience

Gra biblijna - Autor: dh Bartosz Sobaszek

PGE - to gra stworzona w celu pomocy w przygotowaniu się do konkursu Pathfinder Bible Experience. Gra polega na umiejętnym wykorzystywaniu wiedzy i rzutu kośćmi do tworzenia historii pochodzących z Biblii - im więcej wyrazów się na nią składa tym lepiej! Grać można w liczbie od 2-6 graczy, przy czym 4 to optymalna liczba graczy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie:

- 3 kości k6 (takie jak np. w chińczyku),
- małe karteczki, na których każdy będzie w stanie napisać czytelnie wyraz, około 20 dla każdego z graczy, (polecam pociąć kartki A4 na mniejsze kilkucentymetrowe - nie muszą być równe),
- po jednym długopisie dla każdego gracza,
- kartkę, na której będziecie zapisywać punkty,
- Biblię dla sprawdzania ewentualnych wątpliwości (pozostałą część gry grajcie bez jej otwierania).

ROZGRYWKA

Na początku gry należy ustalić z jakich ksiąg biblijnych gracze będą tworzyć historie, powinna to być jedna lub dwie księgi. Dla uczestników PBE 2022 jest to Księga Rut i Pierwsza Księga Królewska.

Gracze po kolei będą rozgrywać swoje tury. Zaczyna ten kto wyrzuci więcej oczek po jednym rzucie pojedynczą kością (w przypadku remisu jest dogrywka dla remisujących), a następnie tury rozgrywane są według wskazówek zegara (dopóki nie zmieni się kierunek). Tura dzieli się na 3 etapy:

ETAP 1, RZUT KOŚĆMI: Gracz, który aktualnie wykonuje swoją turę rzuca naraz trzema kośćmi.

ETAP 2, EFEKT: Gracz rozgrywający turę wybiera jedną z trzech kości dla EFEKTU (Kość Efektu, KE) i natychmiastowo rozpatruje jej działanie.

UWAGA! Gracz MUSI być w stanie rozpatrzeć efekt z rzutu kością, którą wybrał, jeśli nie jest w stanie z przyczyn mu niezależnych rozpatrzeć żadnej kości, dozwolony jest ponowny rzut WSZYSTKIMI kośćmi.



ETAP 3, WYRAZ: KAŻDY gracz wybiera jedną kość z dwóch pozostałych (KE jest na tym etapie niedostępna) w celu wybrania dla siebie kategorii WYRAZU (Kość Wyrazu, KW), po czym zapisuje na tej podstawie wyraz na nowej pustej karteczce i kładzie go przed sobą, czyli do PULI GRACZA. W trakcie gry każdy z graczy może posiadać przed sobą tylko 6 karteczek z zapisanym wyrazem (więcej o PULI GRACZA i WSPÓLNEJ PULI niżej).





Kiedy **ETAP 3** się zakończy następuje tura następnego według kolejności gracza.

UWAGA! Jeżeli gracz nie jest w stanie lub nie chce napisać żadnego wyrazu otrzymuje karę -3 pkt.

ROZPATRYWANIE KOŚCI	
EFEKT:	WYRAZ:
 Zmiana kierunku	 Postać
 Narzucenie pierwszej litery	 Osoba
 Wymiana słów	 Przedmiot
 Dozwolony przerzut	 Miejsce
 Odrzucenie słowa	 Zdarzenie
 Dobranie słowa	 Inne/joker

OPIS EFEKTÓW:

1. **ZMIANA KIERUNKU** - po rozpatrzeniu aktualnej tury gracza, zmienia się kierunek rozgrywania tur, czyli następnie rzuca kośćmi gracz, który w poprzedniej turze zanim nastąpiła zmiana wykonywał swoją akcję.
2. **NARZUCENIE PIERWSZEJ LITERY** - gracz, który aktualnie rzucał kośćmi, wybiera na jaką literę musi zaczynać się wyraz napisany w tej turze przez KAŻDEGO z graczy, jest to obowiązkowe dla każdej kości wyrazu w tej turze.
3. **WYMIANA SŁÓW** - gracz rozgrywający turę bierze jeden dowolny wyraz ze swojej puli napisanych wyrazów i wymienia na jeden wybrany wyraz z puli innego gracza, który nie może odmówić wymiany ani wybrać inny wyraz.
4. **DOZWOLONY PRZERZUT** - gracz rozgrywający turę wybiera jedną kość, którą chce ponownie rzucić. Może to być dowolna kość, jednak jeśli będzie to kość efektu (ta z wyrzuconą czwórką) to gracz musi zastosować się do ponownie wyrzuconego efektu.
5. **ODRZUCENIE SŁOWA** - gracz rozgrywający turę musi odrzucić do wspólnej puli jeden dowolny wyraz z puli własnej lub dowolnego innego gracza, nawet bez jego zgody.
6. **DOBRANIE SŁOWA** - gracz rozgrywający turę musi dobrać jeden wyraz ze wspólnej puli i dołożyć do swojej.





OPIS WYRAZÓW:

1. **POSTAĆ** - zazwyczaj wymieniona w Biblii z imienia, określa jedną, konkretną, unikatową osobę.
2. **OSOBA** - określa profesję, funkcję, narodowość, status danej postaci np. prorok, kapłan, matka, zdrajca. Należy łączyć z postaciami, chyba, że dotyczy grupy osób w konkretnym wydarzeniu np. *Izraelici wygrali bitwę z Filistyńczykami w...*
3. **PRZEDMIOT** - konkretny przedmiot niezależnie czy będzie to liczba pojedyncza lub mnoga, np. wyraz *ofiara* może w utworzonej historii odnosić się do wielu ofiar.
4. **MIEJSCE** - nazwa własna, pomieszczenie lub inne określenie konkretnej przestrzeni np. *Jeruzalem, las, pałac, pole bitwy*. Miejsca muszą być istotne i unikatowe dla danej historii czyli np. *planeta Ziemia, czy Bliski Wschód*, nie są uznawane.
5. **ZDARZENIE** - czynność, czasownik, aktywność, wszystko co określa co się w danej historii wydarzyło np. *bitwa, śmierć, koronacja, budowanie, ucieczka, modlitwa*. Zdarzenie może zostać napisane w dowolnej formie - czasownika, rzeczownika oraz zarówno w liczbie pojedynczej jak i mnogiej - aby zostać uznane.
6. **INNE/JOKER** - dowolny wyraz z pozostałych kategorii (zachowując poszczególne zasady) lub wyraz nie pasujący do żadnej z powyższych kategorii np. przymiotniki, uczucia itp.

PULA WYRAZÓW GRACZA - miejsce na stole przed graczem:

Limit w tej puli wynosi 6 wyrazów. Gracz może odrzucić ze swojej puli do wspólnej dowolny wyraz, ale kosztem utraty 3 punktów. Pula gracza jest jawna, każdy może zobaczyć jakie i ile wyrazów ma gracz. Do tej puli nie można dodać wyrazu poprzez napisanie go, jeśli znajduje się już we wspólnej puli wyrazów (zarówno l.poj jak i mn.).

WSPÓLNA PULA WYRAZÓW - miejsce na środku stołu:

Do tej puli trafiają wszystkie wyrazy odrzucone oraz te, które zostały punktowane. Pula jest jawna dla każdego gracza. Jeśli w momencie trafiania wyrazu do tej puli znajduje się już ten sam wyraz, czy to w l.poj. czy l.mn. to należy go odrzucić tak, aby został tylko jeden - synonimów się nie odrzuca. Jeśli w puli odrzuconej znajduje się jakiś wyraz, który zupełnie nie pasuje do tematu i nigdy nie zostanie wykorzystany, to gracze mogą go głosowaniem (musi być jednogłośnie) odrzucić.

PUNKTOWANIE

W trakcie gry gracze wymieniają swoje sekwencje wyrazów na punkty. Punkty (P) otrzymuje się za jak największą liczbę wyrazów (W) połączonych w jednej historii:

Liczba wyrazów W	2	3	4	5	6
Liczba punktów P	1	3	6	10	15

UWAGA! Połączenie dwóch lub więcej wyrazów z wyłącznie jednej kategorii nie będą punktowane np. *dwóch postaci, trzech przedmiotów itp.*





Gracz może zadeklarować wymianę wyrazów na punkty w dowolnym momencie gry - pozostali gracze muszą zatwierdzić poprawność opisywanej historii, w razie wątpliwości należy zajrzeć do Biblii, ostatecznie decyzję określa się po odgłosowaniu.

KONIEC GRY

Gra kończy się po ostatnim punktowaniu w grze. Liczbę punktowań określa się na podstawie liczby graczy pomnożonej przez 4 (np. przy 4 graczach $4 \times 4 = 16$).

Po ostatnim punktowaniu nie rzuca się już żadnymi kośćmi. Gracze mogą zdobyć ostatnie punkty z wyrazów, które pozostały, po czym gra się kończy i podliczane są wszystkie punkty.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

PRZYKŁADY

Darek, Marek i Czarek zaczynają grę. Każdy z nich rzuca jedną kością k6 żeby ustalić kto zaczyna. Darek wyrzucił '4', Marek '1', a Czarek '6'. Zaczyna więc Czarek.

Czarek rzuca trzema kośćmi, wyniki są następujące: '2', '4' i '5'. Musi teraz wybrać, która z tych kości będzie kością efektu. Nie może wybrać '5', ponieważ nie ma jeszcze żadnego napisanego wyrazu w swojej puli, Czarek decyduje się na wybranie kości z wynikiem '2', która oznacza wymóg wybrania litery, na którą musi zaczynać się napisany w tej turze wyraz każdego z graczy. Czarek wybiera literę 'P'. Teraz wszyscy gracze czyli Czarek, Darek i Marek muszą wybrać, która kość będzie dla nich kością wyrazu - '4' lub '5', czyli czy ich wyraz będzie miejscem (4), czy zdarzeniem (5). Czarek wybrał '4' i napisał wyraz 'Przybytek', Darek wybrał '5' i napisał 'Prośba', a Marek wybrał '4' i napisał 'Pałac'













Minęło kilka rund i Darkowi udało się zebrać kilka wyrazów: Prośba, Adoniasz, Batszeba, Świątynia. Postanowił więc, że chce wyrazy punktować i połączyć: Prośba+Adoniasz+Batszeba - przedstawił, że miał na myśli historię z 1 Królewskiej, gdzie Adoniasz prosił Batszebę, matkę Salomona, aby poprosiła króla o danie mu za żonę Abiszag Szunamitkę. Te wyrazy wskazują jednoznacznie na tą historię, zatem mogą zostać punktowane. Darek bierze te trzy wyrazy ze swojej puli i kładzie je odkryte do wspólnej puli – na środku stołu. Otrzymuje za nie według tabeli 3 punkty. Wyraz 'Świątynia' nie został wykorzystany, więc zostaje dalej w puli Darka.

Różne przykłady możliwych połączeń wyrazów w historię:













- Dawid, ojciec, Salomon
- Salomon, sen, prośba, mądrość,
- Rut, Noemi, synowa, powrót, Betlejem,
- Szymei, rozkaz, niewolnik, rzeka, śmierć
- Adoniasz, zdrada,
- Elias, prorok, ołtarz, cud, Achab, deszcz

Autor gry: dh Bartosz Sobaszek



ROZPATRYWANIE KOŚCI						
EFEKT:			WYRAZ:			
	Zmiana kierunku			Postać		
	Narzucenie pierwszej litery			Osoba		
	Wymiana słów			Przedmiot		
	Dozwolony przerzut			Miejsce		
	Odrzucenie słowa			Zdarzenie		
	Dobranie słowa			Inne/joker		
Liczba wyrazów W	2	3	4	5	6	
Liczba punktów P	1	3	6	10	15	

Dodatkowe poglądowe tabelki do druku

ROZPATRYWANIE KOŚCI						
EFEKT:			WYRAZ:			
	Zmiana kierunku			Postać		
	Narzucenie pierwszej litery			Osoba		
	Wymiana słów			Przedmiot		
	Dozwolony przerzut			Miejsce		
	Odrzucenie słowa			Zdarzenie		
	Dobranie słowa			Inne/joker		
Liczba wyrazów W	2	3	4	5	6	
Liczba punktów P	1	3	6	10	15	