

11. Ha a megoldás mellett döntötök, akkor fordítsátok meg a lapot.
Teljesítsétek a kihívást a saját ERŐFORRÁS BÓNUSZAITOK összeadásával, melyeket a kihívás kártyára helyeztek a kártya utasításainak megfelelően.
12. Ha nem keltette fel az érdeklődéseketek az adott probléma, tegyétek a pakli aljára a kártyát és olvassátok el a következő kihívást, amíg nem találtok olyat, amit szívesen megoldanátok.
13. Ha valamelyik ERŐFORRÁS BÓNUSZBÓL nincs elég a csoportban, akkor helyettesítsétek két másik, azonos típusú ERŐFORRÁS BÓNUSZSAL 2:1 arányban.
Például: 2 db tapasztalat bónusz = 1 db sikerélmény bónusz.



14. Ha egy kihívást teljesítettetek, húzzatok újabb kihívás kártyát, és mindaddig ismételjétek a folyamatot, amíg van a csapatnak letehető ERŐFORRÁS BÓNUSZA. A játék akkor ér véget, ha már nincs elég ERŐFORRÁS BÓNUSZ egy újabb társadalmi kihívás megoldásához.

JÓ SZÓRAKOZÁST!



A VÁLTOZÁS BENNED VAN ... TE BENNE VAGY?

JÁTÉKSZABÁLY

Javasolt játékidő: 1. szakasz 20 perc, 2. szakasz 15 perc

Játékosok száma: 4-8 fő

Cél: Minél több ERŐFORRÁS BÓNUSZ gyűjtése az önkéntesség révén, melyeket társadalmi kihívások **megválaszolására** használhattok.

JÁTÉKELEMEK ÉS ELHELYEZÉSÜK:

- 1 db játéktábla

A táblára felhelyezésre kerül:

- 30-30 db ERŐFORRÁS BÓNUSZ



(**TAPASZTALAT**, **SIKERÉLMÉNY**, **JUTALOM**, **KÖZÖSSÉG**)

- 21 db önkéntes lehetőség kártya – megkeverve sárga színnel felfelé (**1. SZAKASZ**)
- 14 db társadalmi kihívás kártya – megkeverve szürke színnel felfelé (**2. SZAKASZ**)

A játékosoknak kiosztásra kerül:

- 4-4 db bábu
- 1-1 db A és B szavazókártya

A JÁTÉK MENETE:

1. A játék megkezdése előtt a csapat választ egy játékost, aki irányítja a szavazást.
2. Középről indul a játék négy irányban az erőforrás-központok felé. Minden játékos kihelyezi mind a 4 bábuját a **START** mezőre a 4 indulási iránynak megfelelően.
3. Az a játékos kezd, aki a legközelebb született az Önkéntesség Világnapjához (december 5.).

ÖNKÉNTES LEHETŐSÉGEK FELTÉRKÉPEZÉSE (1. SZAKASZ):

A cél, hogy adott idő alatt minél több önkéntes lehetőségen vegyetek részt, és minél több ERŐFORRÁS BÓNUSZT gyűjtsetek a kártyák segítségével. Az ERŐFORRÁS BÓNUSZ négyféle lehet: **JUTALOM**, **KÖZÖSSÉG**, **SIKERÉLMÉNY** és **TAPASZTALAT**.

4. A kezdő játékos húz egy kártyát az **ÖNKÉNTES LEHETŐSÉGEK** pakli tetejéről és felolvassa.
5. Minden játékos önállóan kiválasztja, hogy az A és B lehetőség közül melyik áll hozzá közelebb. A választásának megfelelő szavazókártyát **{A}** **{B}** lefelé fordítva maga elé helyezi úgy, hogy azt ne lássa a többi játékos.



6. A kiválasztott játékos felszólítására mindenki felfordítja a maga előtt levő szavazókártyát, és teljesítik az adott válasznak megfelelő utasítást, mely lehet:
 - lépés a megadott erőforrás-központok felé,
 - bónuszok felvétele a megadott erőforrás-központokból.A kijátszott kártyát félreteszitek a kijelölt helyre.
7. Az óra járásával megegyező irányban folytatódik a játék. A következő játékos húz egy újabb kártyát, a 4-6. pont megismétlődik.
8. Ha valaki beér valamelyik **ERŐFORRÁS KÖZPONTBA**, felvesz 3 ERŐFORRÁS BÓNUSZT az adott központból, majd visszatér a **START** mezőre és onnan folytatja a játékot a következő fordulóban.
9. Ha valaki átlépi az egyik útvonalon a +2-vel jelölt vonalat, az adott színű ERŐFORRÁS BÓNUSZBÓL kap kettő darabot.

A TÁRSADALMI KIHÍVÁSOK MEGOLDÁSA (2. SZAKASZ):

Részt vettetek több önkéntes tevékenységben, most csapatként kamatoztat-hatjátok az összegyűjtött ERŐFORRÁS BÓNUSZAITOKAT a társadalom javára.

10. A **KIHÍVÁS KÁRTYÁKON** megoldásra váró problémák szerepelnek. Olvassátok el a pakli tetején levő kihívást, és döntsétek el, hogy szeretnétek-e azt közösen megoldani. Csak akkor fordítsátok meg a kártyát, ha a megoldás mellett döntötök!

