

Filip Miłtuński

CHARAKTER

kooperacyjna gra karciana

2-5 GRACZY

12+ LAT

15-30 MINUT

***„Nasz charakter tworzą
praktykowane przez nas wartości”***

Fundacja „ABCXXI-Cała Polska czyta dzieciom”

„Charakter jest przeznaczeniem”

Heraklit z Efezu

W grze CHARAKTER gracze współpracują ze sobą, starając się zdobyć wartości, które pozwolą im ukształtować swoje Charaktery. Gracze wygrywają grę, jeśli wszystkim uda się zrealizować cel, czyli zabrać i wyłożyć odpowiednie karty wartości tworzących ich Charakter, zanim talia kart się wyczerpie. W grze może brać udział od 2 do 5 graczy.

ELEMENTY GRY

36 KART WARTOŚCI

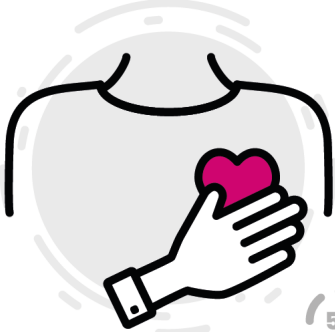
NAZWA WARTOŚCI

WAGA

Uczciwość **1**
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim CHARAKTERZE jakąś wartość, np: „Czy chciałbyś być mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich PLANÓW do jego.

AKCJA



LICZBA GRACZY

5+

6 KART CHARAKTERU

NAZWA WARTOŚCI

Odpowiedzialność **4**

Odwaga **2**

Mądrość **1**

WYMAGANE WAGI WARTOŚCI

KARTA CHARAKTERU

Ratowniczką Ratownik

NAZWA KARTY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Liczba kart wartości używanych w danej grze zależy od liczby graczy. Jeśli gracze w dwie osoby użyjecie wyłącznie kart bez oznaczeń w prawym dolnym rogu. Jeśli gracze w trzy osoby odrzucicie wszystkie karty z oznaczeniami: 4+, 5+, jeśli gracze w 4 osoby – odrzucicie wszystkie karty z oznaczeniami 5+. Przygotowaną w ten sposób talię wartości przetasujcie, rozdajcie każdemu z graczy po dwie karty, a talię połóżcie zakrytą na środku stołu.

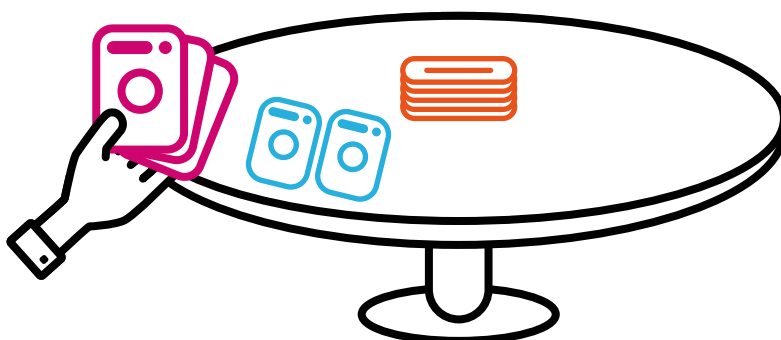
Przetasujcie karty charakterów (odrzucicie kartę Minimalistka/Minimalistka jeżeli gracze w mniej niż 5 osób) i rozdajcie każdemu z graczy po jednej z nich. Gracze nie powinni ich pokazywać pozostałym. Każdy z nich powinien zapoznać się ze swoją kartą charakteru, a następnie położyć ją zakrytą przed sobą na stole.

Jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W grze Charakter karty wartości mogą znajdować się w trzech różnych miejscach:

- na środku stołu w zakrytej talii jako **MOŻLIWOŚCI**
- w rękach graczy jako **PLANY**
- wyłożone na stole przed graczem, odkryte jako kształtowany **CHARAKTER**



Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swoim ruchu gracz może dobrać do swoich **planów** jedną kartę z talii **możliwości** lub zagrać jedną kartę z **planów** na stół, dodając do swojego **charakteru**. Gracz może wykonać jedną albo obie z tych akcji, w dowolnej kolejności, ale musi wykonać co najmniej jedną z nich.

DOBRANIE KARTY

Gracz ciągnie wierzchnią kartę z talii **możliwości** i nie pokazując jej innym graczom, dodaje ją do **planów**, czyli kart w swoim ręku. Nie ma limitu kart w ręku.

ZAGRANIE KARTY

Gracz zagrywa jedną z kart posiadanych w **planach**, kładąc ją odkrytą na stół przed sobą. Natychmiast po zagraniu karty gracz **musi** wykonać zapisaną na niej akcję. Gdy gracz zakończy swój ruch, kolejka przechodzi na osobę siedzącą po jego lewej stronie.

KSZTAŁTOWANIE CHARAKTERU

Jeśli graczowi udało się ukształtować swój **charakter** tzn. karty leżące przed nim na stole realizują cel zapisany na jego karcie charakteru (czyli zebrał wszystkie wskazanie w karcie charakteru wartości o odpowiednich lub większych wagach) gracz odkrywa swoją kartę charakteru i oznajmia współgraczom, że udało mu się osiągnąć cel.

Taki gracz nadal bierze udział w grze i wciąż musi wykonywać co najmniej jedną akcję w swoim ruchu. Jednak jeśli w wyniku dowolnej zagranej akcji z jego charakteru znikną karty potrzebne do jego ukształtowania, gracz musi zakryć z powrotem kartę charakteru. Jego **charakter** znów jest traktowany jako nieuksztaltowany i wymaga dalszej pracy.

KONIEC GRY

Gra w Charakter może zakończyć się na dwa sposoby:

I. Wszyscy gracze ukształtowali swoje **charaktery** zanim skończyły się karty w talii **możliwości** – zwycięstwo graczy!

II. Gracze pociągnęli ostatnią kartę z talii możliwości zanim udało im się ukształtować swoje **charaktery** – porażka graczy!

KARTY CHARAKTERU

Każda z kart charakteru opisuje, jakie karty wartości i o jakiej łącznej wadze gracz musi mieć w swoim ukształtowanym charakterze. Liczby przy wartościach na karcie charakteru oznaczają wagę wartości, jaką gracz musi posiadać w swoim charakterze.

Nazwa karty charakteru nawiązuje do wartości o największej wadze na tej karcie:

- **Dama/Dżentelmen** – Szacunek
- **Ratownicza/Ratownik** – Odpowiedzialność
- **Bojownicza/Bojownik** – Wolność
- **Uczona/Uczony** – Mądrość
- **Erudytki/Erudyta** – wszystkie wartości
- **Minimalistka/Minimalista** – tylko najniższe wagi

Np. gracz z kartą charakteru Bojownicza/Bojownik musi posiadać w swoim charakterze karty wolności o minimalnej sumie wag 4, karty odwagi o minimalnej sumie wag 2 oraz dowolną kartę odpowiedzialności.

Karta charakteru **Minimalistka/Minimalista** wymaga od gracza posiadania co najmniej sześciu dowolnych kart o wadze dokładnie 1.

Karta charakteru **Erudytki/Erudyta** wymaga od gracza posiadania po co najmniej jednej karcie każdej z sześciu wartości (ich wagi nie mają znaczenia).

Gracz może posiadać więcej kart w swoim **charakterze**, niż wynika to z karty charakteru.

KARTY WARTOŚCI

WARTOŚĆ

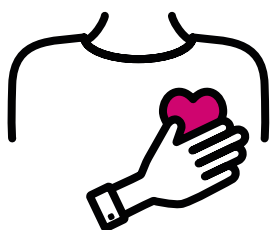
AKCJA



SZACUNEK

Grzeczność połączona z troską o uczucia i dobro innej osoby.

Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **planów**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **planów**, każda o niższej wadze niż twoja.



UCZCIWOŚĆ

Mówienie i poszanowanie prawdy, przyznawanie się do błędu/winy, rzetelne wykonywanie obowiązków, nieprzywłaszczanie sobie cudzej własności, bezstronność w traktowaniu innych.

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **charakterze** jakąś wartość, np: „Czy chciałbyś być mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **planów** do jego.



ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Wypełnianie obowiązków, dotrzymanie słowa, gotowość ponoszenia konsekwencji własnych wyborów i działań, aktywna troska o innych: słabszych, starszych, środowisko, świat.

Pociągnij dwie karty z **możliwościami** i dodaj je do **planów** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.



ODWAGA (CYWILNA)

Wewnętrzna siła, która pozwala podejmować trudne, służące dobru decyzje – jak obrona słabszych, własnego zdania, wartości – oraz sprzeciwiać się złu.

Powiedz na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **charakterze**. Np: „Chciałabym/chciałbym być odważna, ale nie zależy mi na odpowiedzialności” lub “Chcę być mądra/mądry i uczciwa/uczciwy.”



WOLNOŚĆ

Decydowanie zgodnie z własną wolą, jednak nie kosztem innych osób i istot oraz z poszanowaniem ich prawa.

Przesuń jedną kartę pomiędzy **charakterami** graczy.



MĄDROŚĆ

Celowe przyczynianie się do ogólnego DOBRA poprzez właściwe wybory

Wybierz jedną kartę z własnych **planów** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **planów** do jego **planów** kartę o takiej samej wadze (wartość moralna nie ma znaczenia).

Autor gry: Filip Miłuński, Ilustracje i projekt graficzny: Stanisław Sokołowski, Redakcja: Marek Baranowski, Testerzy: Zespół Fundacji „ABCXXI – Cała Polska czyta dzieciom”, Aleksandra Struś, Martyna Struś, Antonina Szumiejko

Opublikowano przez Fundację „ABCXXI – Cała Polska czyta dzieciom” na licencji CC-BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>).