

Organizowanie społeczności lokalnej

Kooperacyjna gra planszowa dla 3-5 graczy

Wstęp

OSL to kooperacyjna gra planszowa opowiadająca historię pewnej społeczności lokalnej. Gracze wcielają się w ważne postaci ze społeczności i wspólnie starają się pracować z problemami jakie stają przed mieszkańcami miasta. Celem graczy jest animowanie i praca ze społecznością lokalną, symbolizowane w grze przez rozwiązywanie problemów poprzez wchodzenie w relację z mieszkańcami, którzy są tu partnerami, jak i budowanie sieci współpracy.

Komponenty gry:

- Plansza przedstawiająca mapę miasteczka
- Pięć kolorowych pionków graczy
- Pięć kart postaci
- Talia kart OSL – 39 kart
- Talia kart problemów – 24 karty
- Talia kart lokacji - 12 kart
- Talia kart narzędzi OSL – 15 kart
- Żetony społeczności – 8 sztuk
- Żetony narzędzi OSL – 2 sztuki
- Żetony dodatkowego ruchu – 8 sztuk
- Żeton rund

Przygotowanie do gry

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Każdy z graczy wybiera jedną kartę postaci i kładzie ją odkrytą przed sobą. Możecie też losować postaci. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż pięć osób, pozostałe postaci będą kontrolowane przez wszystkich graczy wspólnie.
- Przetasujcie dokładnie talie kart OSL, problemów, lokacji i narzędzi OSL i połóżcie na właściwych miejscach na planszy głównej. Obok każdej z talii powstaje miejsce na stos kart odrzuconych. Gdy w trakcie gry w talii zabraknie kart, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.
- Rozdajcie każdemu z graczy po trzy karty narzędzi OSL i po jednej karcie OSL.
- Pionki graczy umieśćcie na polu „Ratusz”.
- Żeton rund połóżcie na polu z numerem 1 na torze rund.
Jesteście gotowi do gry!

Cel gry

Celem graczy jest budowanie i organizowanie społeczności lokalnej symbolizowane przez umieszczenie na lokacjach miasteczka żetonów społeczności. Jeśli graczom uda się umieścić sześć takich żetonów na planszy przed upływem ósmej rundy gry wygrywają!

Przebieg gry

Gra składa się z następujących po sobie, maksymalnie ośmiu rund. Każda z rund dzieli się na dwie fazy:

- 1. Pojawienie się problemów**
- 2. Działania graczy**

- 1. Pojawienie się problemów** – gracze odkrywają wierzchnią kartę z talii kart lokacji. Karta wskazuje liczbę i umiejscowienie problemów. Następnie gracze odkrywają po kolei karty problemów i układają odkryte we wskazanych dzielnicach na planszy głównej. Jeśli w danej lokacji jest już karta problemu, nowy problem należy położyć w kolejnej lokacji, zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki. W pojedynczej lokacji nigdy nie może leżeć więcej niż jedna karta problemu.

Przykład 1. Odkryta karta lokacji pokazuje, że dwa nowe problemy pojawiają się w blokach socjalnych. Lokacja bloków jest już zajęta przez kartę problemu więc nowo dościągnięte karty problemów wędrują do dwóch kolejnych lokacji w tej dzielnicy.

- 2. Działania graczy** – gracze wykonują swoje ruchy w dowolnej kolejności, którą sami ustalą. Jednak jeden gracz musi całkowicie zakończyć swój ruch zanim kolejny go rozpocznie. Aby ułatwić orientację w czasie gry zalecamy po zakończeniu swojego ruchu położyć własny pionek na boku (przewrócony).

Każdy z graczy w ramach swojego ruchu dysponuje trzema punktami akcji (trzema ruchami). Każdy z nich może wydać na podjęcie jednej akcji. Gracz może wykonywać wielokrotnie tę samą akcję w czasie ruchu. Jedynym ograniczeniem jest to, że gracz nie może odwiedzić tej samej lokacji (miejsca na planszy) dwukrotnie w czasie jednej rundy.

Możliwe akcje to:

- Ruch – za jeden punkt akcji gracz może przesunąć swój pionek do sąsiedniej lokacji.
- Odwiedzenie lokacji – jeśli pionek gracza znajduje się w lokacji gracz może za jeden punkt akcji skorzystać z możliwości jakie ona daje. Na planszy można znaleźć następujące lokacje:
 1. Urząd miasta – gracz ciągnie z talii OSL trzy karty. Wszystkie decyzje administracyjne, jakie wyciągnął, zatrzymuje w ręku, a pozostałe karty odrzuca na stos kart odrzuconych.
 2. Ośrodek Pomocy Społecznej – gracz ciągnie z talii OSL jedną kartę i zatrzymuje ją. Jeśli trafił na kartę „Dorośli” ciągnie jeszcze jedną kartę.
 3. Kościół - gracz ciągnie z talii OSL jedną kartę i zatrzymuje ją. Jeśli trafił na kartę „Seniorzy” ciągnie jeszcze jedną kartę.
 4. Organizacja pozarządowa - gracz ciągnie z talii OSL jedną kartę i zatrzymuje ją. Jeśli trafił na kartę „osoby niepełnosprawne” ciągnie jeszcze jedną kartę.
 5. Szkoła - gracz ciągnie z talii OSL jedną kartę i zatrzymuje ją. Jeśli trafił na kartę „Młodzież” ciągnie jeszcze jedną kartę.
 6. Bazar – gracz ciągnie z talii OSL trzy karty, a następnie odrzuca trzy dowolne karty OSL spośród posiadanych w ręku na stos kart odrzuconych.

7. Poczta – gracz może przekazać jedną lub dwie karty OSL dowolnym graczom, i/lub położyć je na wierzchu talii OSL w dowolnej kolejności.
8. Biblioteka – gracz ciągnie pięć kart z talii OSL, ogląda je (zapoznaje się z nimi), a następnie odkłada na wierzchu talii w dowolnej kolejności.

Uwaga! Jeśli w lokacji znajduje się karta problemu żaden gracz nie może jej odwiedzić i skorzystać z jej działania. Należy najpierw rozwiązać problem! Gracze mogą jednak wchodzić do takiej lokacji.

- Wymiana informacji – za jeden punkt akcji gracz może wymienić się kartami OSL z innym graczem/graczami, których pionki znajdują się w tej samej lokacji. Obydwaj gracze muszą zgodzić się na wymianę. Nie trzeba oddawać kart w zamian, można po prostu przekazać dowolną liczbę kart innemu graczowi.
- Rozwiązywanie problemu – za jeden punkt akcji gracz może podjąć próbę rozwiązania jednego z problemów symbolizowanych przez kartę problemu. Aby to zrobić pionek gracza musi znajdować się w lokacji, w której występuje problem. Każdy z problemów gracz może rozwiązać na dwa sposoby:

- **budując społeczność** – aby rozwiązać problem budując społeczność gracz musi wejść w relację z mieszkańcami. Symbolizuje to zagranie kart OSL odpowiadających właściwym grupom mieszkańców. Każda z kart problemów dotyczy wybranych grup mieszkańców.

Przykład 2. Karta „Konflikt seniorów z młodzieżą o osiedlowy skwer” dotyczy seniorów i młodzieży. Jeśli gracz odrzuci z ręki na stos kart odrzuconych dwie karty seniorów i jedną kartę młodzieży rozwiązuje problem budując społeczność. Kartę problemu należy zdjąć z planszy a w jej miejsce położyć w tej lokacji żeton społeczności.

Obecność żetonu daje graczom dwie korzyści:

- po pierwsze: przybliża ich do zwycięstwa,

- po drugie: rozwiązywanie kolejnych problemów w lokacji, gdzie społeczność jest zbudowana jest łatwiejsze. Aby rozwiązać problem w lokacji gdzie leży żeton społeczności gracz potrzebuje jednej, dowolnej karty OSL, symbolizującej relacje z mieszkańcami.

W żadnej lokacji nie może nigdy leżeć więcej niż jeden żeton społeczności. Dlatego jeśli gracz rozwiąże kolejny problem w lokacji gdzie społeczność jest już zbudowana otrzymuje inną nagrodę – żeton dodatkowego ruchu. Gracz może wykorzystać go, aby zyskać dodatkową akcję ruchu. Po użyciu żeton należy odłożyć do pudełka, jest on jednorazowy.

Specjalne umiejętności postaci – każda z postaci posiada unikatową cechę która „działa” przez całą grę. Cztery z nich pozwalają na łatwiejsze rozwiązywanie problemów konkretnych grup mieszkańców. Te cztery postaci, czyli ksiądz, nauczyciel, radny i pracownik organizacji pozarządowej dysponują wirtualną kartą OSL grupy mieszkańców, z którą najściślej współpracują. Oznacza to że np. nauczyciel zawsze potrzebuje jednej karty „Młodzież” mniej gdy rozwiązuje problem. Piąta postać, czyli pracownik socjalny – organizator społeczności lokalnej posiada umiejętność pozwalającą pomagać innym

postaciom rozwiązywać problemy. Gdy inna postać rozwiązuje problem, postać pracownika socjalnego – organizatora społeczności lokalnej działa dla niej jak dowolna karta OSL jeśli pracownik socjalny stoi w tej samej lokacji co postać rozwiązująca problem.

Przykład 3. W lokacji znajduje się karta problemu „Bariery architektoniczne”, aby rozwiązać ten problem budując społeczność potrzeba dwóch kart „Osoby niepełnosprawne” i jednej karty „Seniorzy”. W lokacji znajduje się pionek pracownika socjalnego – organizatora społeczności lokalnej i pionek postaci księdza. Gracz kierujący księdzem wykonuje swój ruch. Jako że ksiądz dobrze współpracuje z seniorami karta „Seniorzy” nie jest mu potrzebna. Dodatkowo obecność pracownika socjalnego – organizatora społeczności lokalnej zastępuje mu dowolną kartę OSL. Wystarczy więc że gracz kierujący księdzem zagra jedną kartę „Osób niepełnosprawnych” i rozwiązuje problem budując społeczność. W lokacji znajduje się już żeton zbudowanej społeczności więc gracz kierujący postacią księdza otrzymuje w nagrodę żeton dodatkowego ruchu.

- **używając decyzji administracyjnych** – gracz może również rozwiązywać problemy na drugi sposób. Jeśli nie ma wystarczającej liczby właściwych kart OSL symbolizujących relacje z mieszkańcami może zamiast nich użyć kart decyzji administracyjnych. Karty decyzji administracyjnych dzielą się na trzy rodzaje związane z dzielnicami miasta. W każdej dzielnicy znajdują się cztery lokacje (przypominają o tym małe ikony dzielnicy na polach lokacji). Gracz rozwiązując problem w takiej lokacji, może użyć decyzji administracyjnej z tej konkretnej dzielnicy zamiast dowolnej karty/kart OSL symbolizujących relacje z mieszkańcami.

Jednak jeśli do rozwiązania problemu użyto choć jednej decyzji administracyjnej społeczność nie zostaje zbudowana i w tej lokacji nie układa się żetonu społeczności. Rozwiązywanie problemów z użyciem decyzji administracyjnych nie przybliży więc graczy do zwycięstwa, ale w niektórych sytuacjach może być to konieczne, by choć na chwilę pozbyć się problemu.

Przykład 4. Gracz kierujący postacią radnego chce rozwiązać problem „Bezradność samotnych matek” w lokacji „Szkoła”. Cecha radnego sprawia, że potrzebuje on jednej karty „Dorośli” mniej, aby rozwiązać ten problem. Niestety nie ma on żadnych kart OSL symbolizujących relacje z mieszkańcami. Zagrywa więc dwie karty decyzji administracyjnych „Osiedle z wielkiej płyty” i zdejmuje kartę problemu z planszy. Nie zbudował w ten sposób społeczności, ale problem zniknął z lokacji i graczemogą znów odwiedzić szkołę.

Karty narzędzi OSL

Każdy z graczy na początku gry otrzymuje trzy karty narzędzi OSL. Te karty to specjalne, jednorazowe działania, jakie gracz może wykonać raz w przeciągu całej rozgrywki. Gracz może zagrać dowolną liczbę kart narzędzi OSL w swoim ruchu i nie zużywa to jego punktów akcji. Co ważne gracze nie mogą mówić sobie nawzajem o swoich kartach narzędzi OSL, ani ustalać kiedy, która powinna być zagrana. Decyzję o zagranie karty narzędzia gracz musi podjąć samodzielnie.

Niektóre z narzędzi OSL wpływają na stałe na jakąś lokację na planszy. Aby zaznaczyć to, gracz po użyciu narzędzia powinien położyć właściwy żeton narzędzia OSL w tej lokacji.

Zakończenie rundy

Gdy wszyscy gracze wykonają swój ruch lub spasują rozpoczyna się kolejna runda gry. Należy przesunąć znacznik rund na kolejne pole na torze i przejść ponownie do fazy pojawiania się problemów.

Zakończenie gry

Gra może zakończyć się na trzy sposoby:

- Jeśli na planszy pojawi się szósty żeton społeczności przed upływem ósmej rundy gry - gra natychmiast kończy się zwycięstwem graczy!
- Jeśli upłynie ósma runda gry, a na planszy znajduje się mniej niż sześć żetonów społeczności - gra kończy się porażką graczy.
- Jeśli w dowolnym momencie gry karta problemu znajdzie się w Urzędzie Miasta lub Ośrodku Pomocy Społecznej - gra natychmiast kończy się porażką wszystkich graczy.

Wariant zaawansowany

Jeśli gracze chcą większego wyzwania można zwiększyć poziom trudności gry. W wariantcie zaawansowanym do zwycięstwa potrzeba aż ośmiu żetonów zbudowanej społeczności na planszy.