

# ŚWITCZ

na podstawie  
*Ballad i romansów*  
Adama Mickiewicza

instrukcja  
rozgrywki



gra edukacyjna  
połączona z platformą wiedzy:  
[mickiewicz.promocjaksiazki.pl](http://mickiewicz.promocjaksiazki.pl)

z+!mš

# ŚWITCZ

instrukcja rozgrywki

## CEL GRY

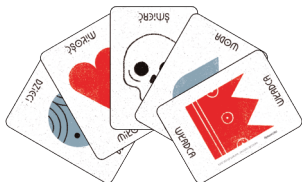
Celem gry jest wspólne tworzenie historii, wykorzystujących najbardziej charakterystyczne elementy Ballad i romansów Adama Mickiewicza. W tym celu gracze wykorzystują karty Motywów, przedstawiające te właśnie elementy. Oprócz nich, każdy gracz posiada kartę Ballady, nawiązującą do konkretnego utworu Mickiewicza i przedstawiającą pięć motywów w kolejności, w której pojawiają się w tej balladzie.

Grający tworzą wspólnie jedną historię, dokładając karty Motywów do Pola Opowieści – ale każdy stara się zagrywać je w taki sposób, by powstał wzór przedstawiony na jego karcie Ballady. Kiedy któremuś z graczy uda się ta sztuka, gra się kończy i grający podliczają punkty. Zwycięża osoba, która uzyska ich najwięcej.

## ELEMENTY GRY

### • 46 kart Motywów

Każda karta Motywu przedstawia charakterystyczny motyw, pojawiający się w wielu balladach Adama Mickiewicza. Oprócz ilustracji na kartach znajdują się oznaczenia, symbolizujące dany motyw, oraz cytaty z *Ballad* i *Romansów*.



### • 9 kart Ballad

Każda karta Ballady odpowiada jednej z ballad Adama Mickiewicza. Oprócz ilustracji znajduje się na niej tytuł i cytat z tej ballady oraz pięć symboli Motywów (identycznych jak na kartach Motywów), zgodny z porządkiem ich występowania w tym konkretnym tekście.

Na wszystkich kartach znajdują się ponadto kody QR: możecie przy ich pomocy przejść bezpośrednio do internetowej platformy wiedzy, by dowiedzieć się więcej o danej balladzie albo motywie!



### • Instrukcja

Niniejsza broszura: dowiedcie się z niej, jak grać!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie karty na dwie części – osobno **karty Ballad**, osobno **karty Motywów**.

Potasujcie 9 kart Ballad po czym rozdajcie po jednej karcie każdemu z graczy. Grający powinien obejrzeć dokładnie własną kartę i zapoznać się z umieszczonymi na niej symbolami – ale nie może pokazywać jej innym uczestnikom rozgrywki! Dlatego właśnie podczas zabawy kładzie ją przed sobą zakrytą. Może ją obejrzeć w dowolnej chwili.

Następnie potasujcie 46 kart Motywów i rozdajcie każdemu graczowi po 5. Pozostałe ułóżcie zakryte w zasięgu ręki – utworzą **Bibliotekę Motywów**.

Karty Motywów, które gracz otrzymał, formują jego **Wyobraźnię** – to znaczy, że grający może tych kart używać do tworzenia opowieści. Karty znajdujące się w Wyobraźni można trzymać w ręce, układając w wachlarzyk albo położyć w zasięgu ręki. Ważne, by nie pokazywać ich pozostałym graczom.

Kiedy instrukcja mówi, że gracz powinien **dobrać kartę**, grający zabiera górną kartę z Biblioteki Motywów i dodaje ją do swojej Wyobraźni. Gdy instrukcja nakazuje **użyć karty**, gracz wybiera jedną z kart znajdujących się w jego Wyobraźni i kładzie ją odkrytą w odpowiednim miejscu stołu.

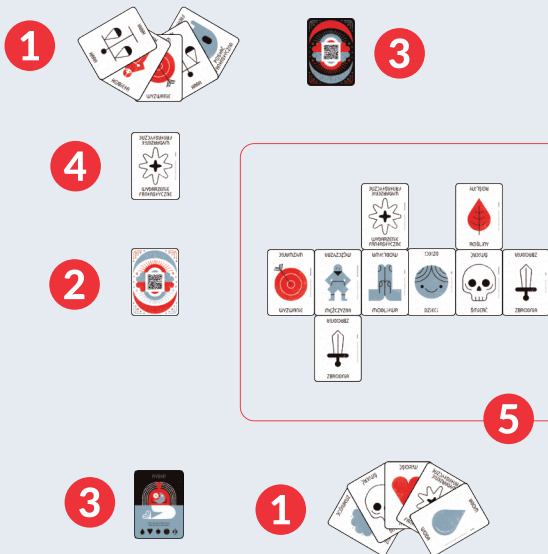
Na koniec wybierzcie pierwszego gracza. Może być to osoba, której data urodzenia jest najbliższa urodzinom Adama Mickiewicza (24 grudnia). Jako pierwsza wykonuje ona swoją turę, jak opisano niżej. Po niej grają kolejni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## OBSZAR ROZGRYWKI

Podczas gry grający wykładają będą na stół karty, tworząc ich określony układy. Stąd ważne jest, by odpowiednio podzielić miejsce.

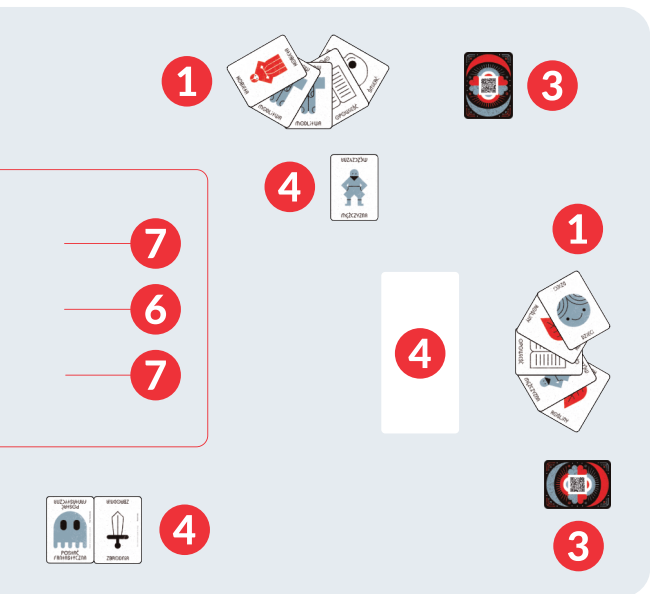
Początkowo znajduje się na nim tylko **Biblioteka Motywów** **2**, umieszczona tak, by każdy mógł łatwo do innej sięgnąć, ale by nie przeszkadzała w grze. Poza tym przed każdym graczem leży zakryta **karta Ballady** **3**. Grający trzymają też po kilka kart w ręce – to ich **Wyobraźnia** **1**.

W czasie gry stół się zapełni. Obok karty Ballady każdego gracza znajdzie się tor jego **Odrzuconych Pomysłów** **4**: tam wykładają się karty, z których użycia grający rezygnuje.



Pośrodku znajduje się **Pole Opowieści** **5**. Na początku jest puste, ale stopniowo się zapełni. W Polu Opowieści **6** znajduje się miejsce na trzy rzędy kart: znajdujący się pośrodku Wątek Główny oraz dwa rzędy Dopowiedzeń **7**, położone po jego dwóch stronach.

**Wątek Główny** to rząd kart wykładanych przez graczy na środku stołu, jedna obok drugiej. Towarzyszą mu **Dopowiedzenia**: dwa rzędy kart również wyłożonych przez graczy, ale umieszczonych są pod i nad Wątkiem Głównym. Zwróć uwagę, że kategorie *pod* i *nad* zależą przede wszystkim od tego, po której stronie Wątku Głównego siedzisz – na szczęście, nie mają znaczenia dla gry. Ważne, że rząd kart tworzących Wątek Główny jest otoczony dwoma rzędami Dopowiedzeń.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze kolejno rozgrywają swoje tury – to znaczy wykonują opisane poniżej czynności w wymienionej kolejności. Kiedy gracz zakończy turę, grę rozpoczyna osoba siedząca po jego lewej stronie – i tak aż do końca rozgrywki.

W swojej turze każdy gracz wykonuje następującą sekwencję czynności:

1. Odrzucenie pomysłu
2. Tworzenie opowieści
3. Odnowa Wyobraźni

### 1. Odrzucenie pomysłu

Najpierw gracz wybiera jedną kartę Motywu ze swojej Wyobraźni, by ją odrzucić. W tym celu umieszcza ją odkrytą na stole, obok leżącej tam zakrytej karty Ballady, a w kolejnych turach – obok już odrzuconych Motywów. W ten sposób powstaje tor Odrzuconych Pomysłów.

Gracz nie może korzystać z kart, które umieścić na swoim torze Odrzuconych Pomysłów. Mogą one jednak inspirować innych – grającym wolno korzystać z kart na torach Odrzuconych Pomysłów **innych graczy**.

### 2. Tworzenie opowieści

Po odrzuceniu jednego Motywu na tor Odrzuconych Pomysłów gracz tworzy fragment konstruowanej wspólnie opowieści. To najważniejsza część gry, przebiegająca według opisanych poniżej zasad. Należy ją wykonać w następującej kolejności

#### a. Streszczenie

Najpierw gracz przypomina, co opowiedziała osoba grająca w poprzedniej turze. Nie musi użyć tych samych słów, dopóki przedstawi tę samą treść. Wyjątkiem od tej zasady jest pierwsza tura pierwszego gracza: w tym wypadku przechodzi się od razu do następnego kroku.

#### b. Opowiadanie

Teraz gracz wybiera jedną kartę Motywu znajdującą się w jego Wyobraźni albo na torze Odrzuconych Pomysłów innego gracza (ale nie na swoim!) i układa ją odkrytą przed sobą. Następnie improwizuje fragment wspólnie konstruowanej historii, przestrzegając przy tym dwóch reguł:

- Po pierwsze, we fragmencie wystąpić musi motyw znajdujący się na wybranej przez gracza przed chwilą karcie Motywu.

- Po drugie, fragment musi stanowić kontynuację poprzedniej, przypomnianej w poprzednim kroku części – nie może otwierać zupełnie nowej historii.

Fragment musi liczyć od jednego do kilku zdań i nie powinien być przesadnie długi. Poza tym opowiadający ma zupełną swobodę: może puścić wodze fantazji!

### c. Rozbudowa Pola Opowieści

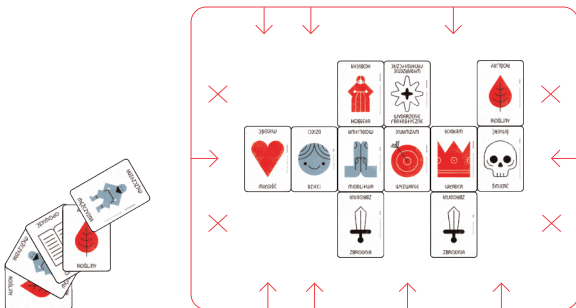
Jeżeli gracz wykorzystał motyw z wybranej w poprzednim kroku karty, może teraz dołożyć ją do Pola Opowieści, albo rozbudowując Wątek Główny, albo wykonując Dopowiedzenie.

By uczynić kartę częścią **Wątku Głównego** grający układa ją, odkrytą, **na prawo albo na lewo** od rzędu kart już tworzących Wątek Główny, tym samym go wydłużając.

By wykonać **Dopowiedzenie**, grający umieszcza odkrytą kartę **nad lub pod** kartą Wątku Głównego, w miejscu gdzie nie ma jeszcze żadnej innej karty. Tak zagrana karta **nie musi** znajdować się obok innych kart tworzących Dopowiedzenia – mogą tworzyć się między nimi przerwy. Musi natomiast sąsiedować z kartą Wątku Głównego.

W pierwszej turze gry pierwszy gracz **musi** użyć karty Motywu w **Wątku Głównym**.

We wszystkich kolejnych gracze mogą wybierać, czy uzupełniają Wątek Główny, czy wykonują Dopowiedzenie, o ile to możliwe. Jeżeli jednak pod i nad każdą kartą Wątku Głównego znajdują się zagrane wcześniej karty Motywów, gracz może tylko wydłużyć Wątek Główny, umieszczając kartę na jednym z jego końców.



## d. Wezwanie

Na koniec grający dodaje do powstałego właśnie fragmentu opowiadania jeszcze jedno zdanie, w którym pojawia się dowolny z 16 motywów występujących w grze i **wskazuje inną osobę przy stole**. Jeżeli w Wyobraźni wskazanego gracza znajduje się karta tego Motywu, musi ją natychmiast odłożyć na tor Odruconych Pomysłów (jeśli ma kilka kart tego Motywu, odkłada tylko jedną!).

## 3. Odnowa Wyobraźni

Na koniec tury wszyscy gracze, którzy mają w Wyobraźni mniej niż pięć kart Motywów dobierają ich z Biblioteki Motywów tyle, by posiadać pięć. Następnie gracz opowiadający sprawdza, czy może (lub musi) ogłosić ostatnią rundę, jak opisano niżej.

Na tym tura się kończy – pracę nad opowieścią przejmuje kolejny gracz, siedzący po lewej stronie dotychczasowego. Jeżeli nie ma już kart w Bibliotece Motywów, gracze pomijają ten etap.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Celem gry jest doprowadzenie do sytuacji, w której w Polu Opowieści znajdują się karty Motywów ułożone w takiej kolejności, jak porządek symboli na karcie Ballady. Karty **nie muszą występować w tym samym rzędzie** (liczy się zarówno karty umieszczone w Wątku Głównym, jak w obu Dopowiedzeniach) i **nie muszą ze sobą sąsiadować: mogą rozdzielać je inne Motywy**. Ważne, że pojawiają się w odpowiedniej kolejności!

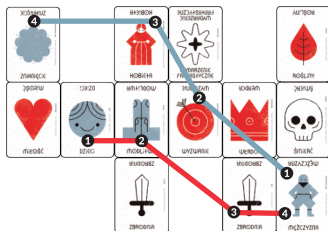
Kierunek również nie ma znaczenia: kolejność wyznaczyć można od prawej do lewej albo od lewej do prawej. Istotne jest natomiast, by karty następowały po sobie. To znaczy, że karta Motywu należąca do Głównego Wątku i oba sąsiadujące z nią z góry i z dołu Dopowiedzenia zajmują tę samą pozycję i ustalając kolejność Motywów liczy się tylko jedna z nich.



— Powrót taty



— Pani Twardowska





**Uwaga:** zakończenie gry następuje również wtedy, gdy gracze zużyją wszystkie karty Wyobraźni oraz karty z pola Odrzuconych Pomysłów.

## Ostatnia runda

Kiedy w Polu Opowieści znajdują się **cztery z pięciu** Motywów, których symbole umieszczono na karcie Ballady gracza i to we właściwej kolejności, ten gracz może **na koniec swojej tury** odkryć swoją kartę Ballady i ogłosić ostatnią rundę.

Co ważne, cztery Motywy konieczne do rozpoczęcia ostatniej rundy nie muszą sąsiadować ze sobą na karcie Ballady – to znaczy, ustalając porządek Motywów grający może pominąć jeden z symboli z karty Ballady: krańcowe, albo środkowe.

Jeżeli w którymś rzędzie Pola Opowieści znajduje się wszystkie pięć Motywów z karty Ballady gracza, ułożone we właściwej kolejności, ten gracz **musi** na koniec swojej tury odsłonić swoją kartę Ballady i ogłosić ostatnią rundę.

Po ogłoszeniu ostatniej rundy wszyscy gracze rozgrywają jeszcze jedną turę. Kiedy kolejka wróci do gracza, który odsłonił kartę Ballady, ten już nie gra – zamiast tego gra kończy się. Wszyscy gracze odsłaniają swoje karty Ballady i należy podliczyć punkty.

## Punktacja

Jeżeli w Polu Opowieści znajdują się dwa Motywy w kolejności identycznej, jak na karcie Ballady, gracz otrzymuje 2 punkty (kolejność określa się w sposób opisany w części *Zakończenie gry*). Za każdy kolejny Motyw w tej kolejności grający dostaje 1 dodatkowy punkt – maksymalnie 5 punktów.

Każda karta Motywu, która jest elementem kolejności z karty Ballady **oraz** posiada cytaty z właściwej ballady warta jest ponadto 1 dodatkowy punkt.

Grę zwycięża gracz, który uzyskał najwięcej punktów.

## JAK OPOWIADAĆ

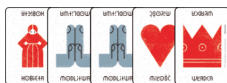
Ważnym elementem gry jest wspólne opowiadanie historii. Tworząc ją pamiętajcie, że karty Motywów stanowią tylko inspirację dla waszej własnej twórczości. Historia, którą wspólnie stworzycie – fragmentaryczna i zapewne niedokończona – nie musi wiązać się z treścią żadnej ballady Adama Mickiewicza, chociaż powinna toczyć się w świecie znanym Ballad i romansów!

Możecie zatem poprowadzić opowieść w zaskakującym kierunku, póki używacie szesnastu występujących w grze motywów.

## PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Jasio i Karusia zaczynają grać w Świtez! Zaczynać będzie Karusia, urodzona 1 listopada. Jej kartą Ballady jest Rękawiczka – co znaczy, że musi doprowadzić do sytuacji, w której w Polu Opowieści znajdą się kolejno karty Motywów: Władca, Wyzwanie, Kobieta, Mężczyzna i Kara.

W jej Wyobraźni znajdują się początkowo karty Motywów: Kobieta, dwie Modlitwy, Miłość, i Władca: pierwszy motyw z jej karty Ballady!



Karusia zaczyna zatem grę. Na początek pozbywa się jednej Modlitwy, umieszczając go na torze Odrzuconych Pomysłów. Następnie umieszcza w Wątku Głównym kartę Władcy i rozpoczyna opowieść:

*Był ongi w Litwie potężny książę, który miał jedną córkę.*

Ma nadzieję, że historia potoczy się w kierunku starań o rękę krasawicy, więc pojawiają się karty Wyzwania i Kobiety. Na wszelki wypadek dodaje więc wezwanie:

*By znaleźć dla niej godnego małżonka, postawił przed kandydatami do ręki księżniczki surowe Wyzwanie.*

Wskazuje Jasio, który – istotnie! – ma w ręce kartę tego motywu, więc musi odłożyć ją na swój tor Odrzuconych Pomysłów. Następnie oboje uzupełniają karty Motywów, tak by mieć ich pięć: Karusia losuje Zbrodnię i Postać Fantastyczną, a Jaś Wydarzenie Fantastyczne.



Jasio oczywiście domyśla się planu Karusi i postanawia pokrzyżować jej szyki. Odrzuca Roślinę na swój tor Odrzuconych pomysłów i dodaje do Wątku Głównego kartę Śmierci i opowiada:

*Potężny książę ogłosił turniej, w której nagrodą była ręka jego jedynej córki.*

W ten sposób streszcza dotychczasowy przebieg historii. Następnie dodaje swoją, zaskakującą część:

*Ze wszystkich stron przybywali kandydaci do ręki księżniczki, moi i bitni witezie. By podjąć ich godnie, książę wyprawił w swoim dworzyszczu wielką ucztę – a gdy wszyscy już dobrze pojedli i popili, w posiadanie wziął ich sen, brat śmierci. Wtedy właśnie do dworu zakradł się nikczemny rywal księcia, który od dawna miał chrapkę na jego dziedzinę i podłożył ogień pod wielką salę. W pożodze zginął władca i wszyscy kandydaci do ręki księżniczki.*

Zadowolony z siebie Jasio postanawia dodatkowo skomplikować Karusi życie, dodając wyzwanie:

*Z pożaru ocalała jedna tylko Kobieta: sama księżniczka.*

Ponieważ Karusia ma w ręce kartę z motywem Kobiety, musi ją odłożyć na swój tor Odrzuconych Pomysłów – nie będzie mogła z niej skorzystać.



Znów dobierają karty Motywów do 5. I zaczyna się kolejna tura Karusi, która na początek odkłada na tor Odrzuconych Pomysłów kartę Postaci Fantastycznej, na które nie ma dobrego pomysłu.

Teraz stoi przed wyborem: w swojej turze może albo wykorzystać znajdującą na torze Odrzuconych Pomysłów Jasia kartę Wyzwania i włączyć ją do Głównego Wątku, albo zagrać któryś z motywów, które ma w ręce. Decyduje się na to drugie, by zbić Jasia z tropu. Dokłada do Wątku Głównego kartę Modlitwy i opowiada:

*W pożarze dworu zginął i księżę, i wszyscy zalotnicy. Księżniczka, jedyna ocalała z pożogi, odnalazła zwłoki swego ojca i pochowała je, wylewając przy tym wiele gorzkich łez i modląc się żarliwie.*

Następnie wskazuje Jasia i dodaje

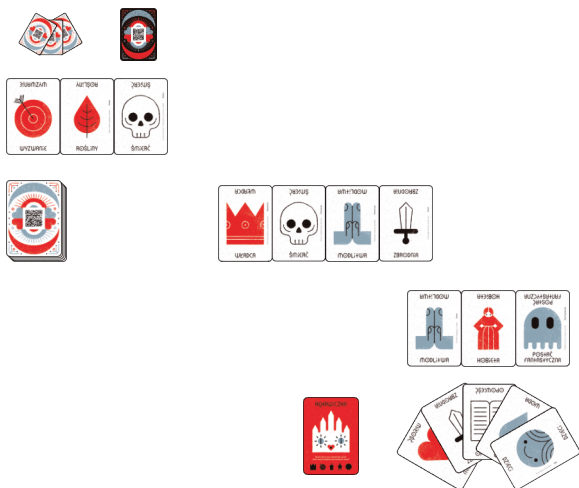
*Poprzysięgła następnie, że winnego pożaru nikczemnika nie minie Kara.*

Niestety, tym razem się nie udaje: Jasio nie ma karty Kary, więc nie musi jej odłożyć.



Gracze znów dobierają do 5 kart. Jasio uśmiecha się pod nosem i w swojej turze dokłada do odrzuconych pomysłów Śmierć, a do Wątku Głównego dodaje kartę Zbrodni, ciągnąc historię:

*Pochowawszy ojca, księżniczka jęta szukać sposobu, by zemścić się na krzywdzicielu. By zebrać konieczne środki i tym bardziej dokuczyć nikczemnikowi, który tymczasem zajął ziemie nieszczęsnego księcia, skrzyknęła wokół siebie ostatnich wiernych swemu ojcu rycerzy i pospołu zapadli w puszcze, gdzie stali się bandą zbójców, bez litości rabując kupców i bogaczy w dziedzinie niegodziwego podpalacza.*



Kiedy przychodzi jej kolej, Karusia postanawia skorzystać ze znanej legendy! Na Odrzucone Pomysły odkłada Dzieci. Potem sięga po leżącą na torze Odrzuconych Pomysłów Jasia kartę Wyzwania i umieszcza ją w Omówieniu, nad kartą Śmierci Wątku Głównego. Dodaje przy tym:

*Księżniczka i jej towarzysze zmuszeni zostali do rozbójnictwa i choć okazali się w tym fachu celować, nie znaleźli sposobu, by zbliżyć się do wroga i wymierzyć mu sprawiedliwość. Tak było aż do chwili, gdy uzurpator ogłosił, że w jego zamczysku*

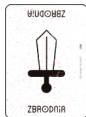
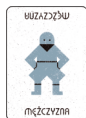
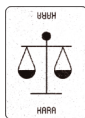
odbędzie się turniej łuczniczy: księżniczka postanowiła, że stanie do niego w przebraniu i w stosownej chwili przesyje serce łotra strzałą!

Dzięki temu dwa Motywy z karty Ballady Karusi znalazły się na swoim miejscu: Główny Wątek zaczyna się od Władcy, a zaraz potem, w Omówieniu, leży Wyzwanie! Teraz pora na Kobiety...



Przygody osieroconej księżniczki dopiero się zaczynają!

## KARTY MOTYWÓW I ICH SYMBOLE



# ŚWIŁCZ



Wejźd do fantastycznego świata *Ballad i romansów*.

Spotkasz tu wielkie namiętności, tajemnicze zniknięcia i krwawe zbrodnie, okrutnie, choć sprawiedliwie ukarane. Daj się zainspirować i z romantycznych motywów stwórz swoją własną opowieść. Zbierz punkty i wygraj!

A jeśli będziesz chciał porównać własną wersję, z tym co stworzył Adam Mickiewicz, wejźd na stronę [www.mickiewicz.promocjaksiazki.pl](http://www.mickiewicz.promocjaksiazki.pl), zapoznaj się z oryginałami i dowiedz się o nich wielu interesujących i zaskakujących rzeczy.



ADMONDO

**Wojciech Rzadek**

mechanika gry

**dr hab. Tomasz Majkowski**

konsultacja groznawcza

**dr hab. Paweł Bukowiec**

opracowanie merytoryczne

**Biserka Cejović**

konsultacja metodyczna

**Anna Pałosz**

ilustracje i opracowanie graficzne

Koncepcja i realizacja:

**Agencja Promocyjna OKO**

ul. Bluszczowa 11

30-439 Kraków

[www.agencjaoko.pl](http://www.agencjaoko.pl)



 20  
minut

 2-6  
graczy

 8+  
lat



Dziękujemy Teatrowi Łalek Rabio  
za pomoc w realizacji projektu  
[www.teatr.rabio.pl](http://www.teatr.rabio.pl)

Wydrukowano w Polsce

**MEDIA GOLD**  
[www.mediagold.com.pl](http://www.mediagold.com.pl)



**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego**

Dofinansowano ze środków  
Ministerstwa Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego  
pochodzących z Funduszu  
Promocji Kultury

Patronat honorowy



Partner



Patron medialny

