

Ty: Gra Fabularna Solo o Nadziei i Miłości w Polsce - Zasady

O czym jest gra?

Ty to gra fabularna dla jednego gracza, w której stworzysz współczesnego bohatera, pomagając mu się doskonalić i osiągać cele. Akcja gry nie toczy się jednak w starożytnych lochach, albo na statku kosmicznym, ale tutaj, dziś. Osią gry jest narracja tworzona przez rzuty i dokonywane wybory. Ich rezultaty zapiszesz na karcie postaci.

Równie ważne jest przy tym doskonalenie siebie. Na koniec każdego rozdziału, czyli epizodu z życia, stawiane są przed tobą opcjonalne zadania. Wykonasz je już nie na papierze, ale w rzeczywistym świecie.

Za wykonanie zadań otrzymujesz nagrodę w postaci punktów doświadczenia dla tworzonej postaci. Ten hybrydowy model rozgrywki – na papierze i w rzeczywistości – może pomóc ci w odkryciu nowych ścieżek. Może też pomóc ci w zdobyciu motywacji do działania oraz w podjęciu zmian w życiu. Albo po prostu zapewni ci więcej zabawy.

Oprócz tego, Ty możesz rozgrywać opcjonalnie, jako klasyczną grę fabularną solo o bardziej otwartej strukturze.

Gra kończy się wraz z ostatnim rozdziałem i podsumowaniem wyniku.

Czego potrzebujesz do gry?

Poza książką, którą właśnie trzymasz w dłoni (lub jej cyfrowym odpowiednikiem), do gry wymaganych jest zaledwie kilka rzeczy:

- Dwie kości sześćościenne, nazywane D6. Idealnie byłoby, gdyby miały różne kolory. Kilka kości przyspieszy rozgrywkę. Jeżeli grasz w gry fabularne (RPG), takie jak Dungeons & Dragons, możesz mieć także D4, kostkę czterościenną która również się przyda, ale nie jest niezbędna.
- Ołówek i gumka.
- Karta postaci. Znajdziesz ją na końcu książki.

Karta postaci

Kartę postaci znajdziesz na końcu książki. Możesz ją także ściągnąć ze strony mobinetgames.com i wydrukować. To arkusz, na którym zapisujesz cechy postaci i jej słabe oraz mocne strony. Kartę postaci będziesz uzupełniać, przeprowadzając bohatera przez rozgrywkę i tworząc jego historię.

1	Imię:		Płeć:	
	W związku z:		Singiel:	<input type="checkbox"/>
2	Zadowolenie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Posiadanie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Związek	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Prestiż	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	Zalety			
	<input type="checkbox"/> Artystyczny	<input type="checkbox"/> Introwertyczny	<input type="checkbox"/> Romantyczny	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Aseertywny	<input type="checkbox"/> Kreatywny	<input type="checkbox"/> Rozmarzony	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Buntowniczy	<input type="checkbox"/> Mający cel	<input type="checkbox"/> Spokojny	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Ciekawy	<input type="checkbox"/> Niezależny	<input type="checkbox"/> Tajemniczy	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Decyzyjny	<input type="checkbox"/> Opiekuńczy	<input type="checkbox"/> Uporządkowany	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Ekstrawertyczny	<input type="checkbox"/> Podekcytowany	<input type="checkbox"/> Uważny	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Energetyczny	<input type="checkbox"/> Pomocny	<input type="checkbox"/> Wrażliwy	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Gotowy do konfrontacji	<input type="checkbox"/> Popularny	<input type="checkbox"/> Wytrzymały	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Gotowy do przygód	<input type="checkbox"/> Pracowity	<input type="checkbox"/> Z poczuciem humoru	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Inspirujący innych	<input type="checkbox"/> Radosny	<input type="checkbox"/> Zorganizowany	<input type="checkbox"/>
4	Wady			
	<input type="checkbox"/> Bez połotu	<input type="checkbox"/> Nieasertywny	<input type="checkbox"/> Ponury	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Destrukcyjny	<input type="checkbox"/> Niepunktualny	<input type="checkbox"/> Próżny	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Dramatyczny	<input type="checkbox"/> Nieuczciwy	<input type="checkbox"/> Samolubny	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Leniwy	<input type="checkbox"/> Nudny	<input type="checkbox"/> Strachliwy	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Mściwy	<input type="checkbox"/> Ocenia innych	<input type="checkbox"/> Wątpiawy	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nałwy	<input type="checkbox"/> Pesymistyczny	<input type="checkbox"/> Wpada w gniew	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Narcystyczny	<input type="checkbox"/> Polega na innych	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	IPD:		6	Wynik:

Zacznij od wpisania imienia oraz płci bohatera. Dwa pozostałe pola – imię osoby w związku lub bycie singlem, uzupełnisz później.

Satysfakcja z życia, opisana przez cztery cechy. Będą się podnosić wraz z rozwojem rozgrywki i zależy od nich końcowy wynik.

Zadowolenie: Miara osiągniętego szczęścia, spokoju, dobrego nastroju i przeświadczenie o prowadzeniu udanego życia.

Związek: Miara relacji w związku. Udany związek inspiruje, napełnia energią i daje radość. Wspólnie łatwiej idzie się przez życie.

Posiadanie: Pieniądze zapewniają niezależność, możliwości i swobodę. Ta cecha jest ogólną miarą posiadania, zarobków i kapitału.

Prestiż: To pozycja, szacunek innych, status społeczny i pozycja zawodowa.

Zalety: Mocne strony charakteru. Dla ułatwienia, podczas gry mocne strony będą oznaczane na zielono, na przykład **Mający cel**.

Wady: Wszyscy mamy słabości. Podczas gry wady będą oznaczane na czerwono, na przykład **Nieasertywny**.

PD: Punkty doświadczenia. Punkty doświadczenia będziesz otrzymywać za wykonywanie zadań. Możesz je wymieniać na **Zalety** albo usuwać za nie **Wady**.

Wynik: Zdobyte punkty. Zapiszesz je na końcu gry.

Tworzenie bohatera

Grę rozpoczynasz od stworzenia bohatera. Zapisz imię i nazwisko, a następnie wykonaj instrukcje w rozdziale *Twoja osobowość*. Wybierz trzy z przedstawionych cech charakteru i zanotuj **Zalety** oraz **Wady**.

Przebieg gry

Na rozgrywkę składa się ponad dwadzieścia etapów, nazywanych rozdziałami. Wykonujesz je po kolei. Podążając za różnymi etapami życia, wykonujesz rzuty i podejmujesz decyzje określające twojego bohatera. Opcjonalnie, wykonujesz zadania za które otrzymujesz punkty doświadczenia. Wyniki zapisujesz na karcie postaci. Na rozgrywkę w każdym rozdziale składają się następujące elementy:

- Rozgrywka
- Zadania
- Rozwój
- Informacje dodatkowe

1. Rozgrywka

Przechodząc przez kolejne rozdziały, wykonaj rzut na każdą z tabel. Każda tabela zawiera informację o rzucie jaki musisz wykonać (1), wraz z ewentualnymi dodatkowymi instrukcjami. Dwie kości w różnych kolorach ułatwiają oznaczenie ich kolejności.

Na podstawie kolumny (2) odczytasz wynik rzutu.

Jak w większości gier fabularnych, D6 jest oznaczeniem kości sześciściennej.

D3 oznacza kość „trzyścienną”, czyli D6, podzieloną przez dwa. Wynik rzutu 1-2 oznacza 1, wynik 3-4 oznacza 2, a 5-6 to 3. Analogicznie, w przypadku D2 1-3 to 1, natomiast 4-6 to 2.

W przypadku rzutu D4, przerzucić wyniki 5 i 6. Alternatywnie, możesz użyć prawdziwej kości D4, posiadającej trójkątne ścianki. Jeśli w tabeli występuje D5, przerzucić ponownie wyniki 6 na tej kości.

Niektóre wyniki posiadają dodatkowe instrukcje, umożliwiając zyskanie dodatkowych zalet lub zdobycie wad, albo odwołują cię do innych rozdziałów. Wykonaj je zgodnie z instrukcjami.

Zaznacz ołówkiem wynik rzutu w tabeli po prawej stronie (3). Nie ma to bezpośredniego wpływu na liczbę punktów, jednak będzie przydatne dla graczy wykonujących zadania lub dla tych, którzy grają w ramach klasycznego doświadczenia gry RPG solo.

Twoje zainteresowania to:

1

(D4 + D6)

Jeśli jesteś *Kreatywny*, możesz wybrać zamiast rzucać w tabeli. Jeśli jesteś *Energetyczny*, masz więcej zainteresowań: rzuć 2 razy.

2

3

D4	D6	Wynik	
1	1	Malowanie kwiatów i zwierząt akwarelami. Wymaga cierpliwości.	✓

Na przykładzie podanym powyżej, rzucaś dwoma kośćmi. Jeśli na kości D4 wyrzucisz 1, a na kości D6 również 1, odczytujesz pierwszy wynik z tabeli.

Następnie wykonaj rzut dla kolejnej tabeli, stosując się do instrukcji w każdej z nich. Zapoznaj się uważnie z tymi instrukcjami, wykonując polecenia.

Dodaj lub usuń **Zalety** i **Wady** dla każdego dotyczącego ich rezultatu, notując je na karcie postaci. W niektórych przypadkach wybierasz pomiędzy dwoma lub więcej zaletami.

Każdą zaletę lub wadę można otrzymać raz. Jeżeli otrzymałeś drugi raz tą samą zaletę lub wadę, nie dopisuj nic dodatkowo.

2. Rozwój

Rozwój



Dodaj +1 do Posiadania, jeśli jesteś **Uporządkowany**.

Dodaj +1 do Związku, jeśli jesteś **Ekstrawertyczny**.

Przykład rozwoju.

Każde doświadczenie rozwija. Po wykonaniu wszystkich rzutów, możesz zwiększyć wysokość cech zgodnie z tabelą Rozwój. Musisz do tego posiadać odpowiednie cechy. Zwiększ wysokość cech, zgodnie z instrukcjami. W przykładzie podanym powyżej, dodasz +1 do Posiadania, jeśli posiadasz zaletę **Uporządkowany** oraz +1 do Związku, jeśli posiadasz zaletę **Ekstrawertyczny**.

3. Zadania

-  Przejrzyj listę hobby z poprzedniej strony i zastanów się, które z nich odpowiadałyby ci najbardziej i dlaczego? +5 PD.
-  Idź do biblioteki i wypożycz jakąś książkę. Przeczytaj ją później. +5 PD lub +10 PD jeśli to twoja pierwsza wizyta i musiałeś wypełnić druczek, żeby się zapisać.

Przykład zadań.

Na koniec każdego rozdziału znajdziesz listę zadań do wykonania – w rzeczywistym świecie. Za wykonanie zadań otrzymasz punkty doświadczenia. Są całkowicie opcjonalne, a więc tylko od ciebie zależy, czy chcesz je zrealizować. Możesz wykonać jedno zadanie, dwa, wszystkie, lub nie wykonywać ich w ogóle.

Wykonanie zadań może jednak pomóc ci w zdobyciu nowych umiejętności, rozwinięciu się albo zyskaniu motywacji do działania. Zadania mogą wymagać od ciebie trochę inicjatywy i nieco wysiłku, ale wiele z nich wcale nie jest trudne!

Zadań nie musisz wykonywać od razu. Niektóre z nich wymagają więcej czasu. W takim przypadku zakreśl zadania które chcesz wykonać i postaraj się zrobić je w najbliższych dniach. Przyznaj sobie PD za zadania zaplanowane do wykonania.

3.1 Punkty doświadczenia

Za wykonane zadania otrzymujesz punkty doświadczenia (PD). Zapisz je na karcie postaci. Każde 10 punktów doświadczenia możesz wymienić na jedną zaletę albo usunąć wadę. Punkty doświadczenia możesz wymieniać na zakończenie każdego rozdziału.

4. Informacje dodatkowe

Na koniec każdego rozdziału znajdują się dodatkowe informacje i przydatne wskazówki, oparte o badania. Jeśli chcesz zapoznać się z wynikami badań, odnośniki do artykułów znajdziesz w bibliografii na końcu książki.

Następnie przejdź do kolejnego rozdziału, chyba że instrukcje wskazują inaczej.

Kilka słów o zaimkach

Zaimki to dzisiaj gorący temat. Nie chodzi nam jednak o dyskusje o płci, ale o uwagę językową. Konstrukcja języka polskiego wymaga określenia płci.

Większość rozdziałów została napisana w rodzaju męskim, ale jeżeli twoja bohaterka to kobieta, przyjmij że są one kierowane do kobiet. Jeśli na przykład rezultat rzutu brzmi: „W pracy *poznałeś* wielu ludzi”, przyjmij że brzmi on: „W pracy *poznałaś* wielu ludzi”.

Zakończenie

Po ukończeniu ostatniego rozdziału przejdź do Zakończenia i podlicz punkty. Informację i podsumowanie wyników znajdziesz na końcu książki.

Opcjonalnie: Klasyczne doświadczenie gry fabularnej solo

Gry fabularne solo opierają się na wyobraźni, stawiając cię jednocześnie w roli mistrza gry, jak i gracza. Są to ćwiczenia z kreatywności, umiejętności pisania i zabawa rozwijająca wyobraźnię. Ale to także refleksja, która może ci pomóc lepiej zrozumieć siebie, a może nawet zapewni jeszcze więcej pomysłów, energii i motywacji do działania.

Poniższe zasady są opcjonalnym, dodatkowym trybem gry, w stylu klasycznej rozgrywki solo RPG.

Jeżeli chcesz jeszcze rozszerzyć doświadczenia z rozgrywki, spróbuj wcielić się w twojego bohatera. Rozegraj grę tak samo jak w standardowej rozgrywce. Jednak na koniec każdego wykonanego rozdziału, zapisz od siebie kilka zdań na podstawie uzyskanych wyników.

Zastanów się, co byś zrobił znajdując się w tej sytuacji? Jak rozegrałbyś te doświadczenia? Co czujesz?

- Opisz to w dowolny sposób, z którym czujesz się najlepiej:
- Opisz historię bohatera z pierwszej osoby,
- Spisz opowieść w formie pamiętnika,
- Napisz kilkudzaniowe fragmenty w formie opowiadań,
- Po prostu wyobraź sobie przygody, przeżywając je jako introspekcję,
- Załóż bloga, na którym przedstawiś swojego bohatera jako prawdziwą osobę. Bloga założysz w pięć minut w serwisach takich jak Blogspot lub Wordpress, a przy okazji zdobędziesz nowe umiejętności.

Dodaj sobie +20 PD, jeśli zdecydowałeś się na to klasyczne doświadczenie gry fabularnej solo.

Wyrocznie

Podjmując decyzje w trakcie gry, możesz wykorzystać *wyrocznię*. To mechanika gier fabularnych solo, wykorzystująca rzuty kością, aby dać odpowiedzi na pytania, albo pomagać w tworzeniu fabuły.

Jeżeli stajesz przed wyborem, który wymaga odpowiedzi na pytania, rzuć D6.

Wyrocznia: Odpowiedź na pytanie	
D6	Wynik rzutu
1	Tak, ale...
2	Nie, ale...
3	Tak.
4	Nie.
5	Tak i...
6	Nie i...

Jeśli na przykład zastanawiasz się, czy chcesz zakończyć związek i się rozstać, skorzystaj z tej *wyroczni*. Wyrzucając 1, uzyskujesz odpowiedź że **tak, ale** wiążą się z tym komplikacje. Na przykład:

Rozstaliście się, ale nie możesz od razu się wyprowadzić,

Rozstaliście się, ale przywiązanie trzyma cię mocno,

Rozstaliście się się, ale nie pozostajesz długo singlem.

Jeżeli natomiast szukasz ogólnej idei pasującej do rozdziału, możesz wykorzystać tę tabelę, rzucając D6 + D6.

Wyrocznia: Idea						
D6	D6	Wynik rzutu		D6	D6	Wynik rzutu

1	1	Przeszłość	4	1	Początek
1	2	Przyjaźń	4	2	Noc
1	3	Praca	4	3	Spóźnienie
1	4	Wolność	4	4	Zysk
1	5	Pieniądze	4	5	Plan
1	6	Aktywność	4	6	Równowaga
2	1	Inni	5	1	Przeciwności
2	2	Zabawa	5	2	Pech
2	3	Wróg	5	3	Propozycja
2	4	Stres	5	4	Pomoc
2	5	Przygoda	5	5	Zaufanie
2	6	Uczucia	5	6	Zdrada
3	1	Miłość	6	1	Szczęście
3	2	Rozsądek	6	2	Przemoc
3	3	Przyszłość	6	3	Zgoda
3	4	Porażka	6	4	Sława
3	5	Zmiana	6	5	Strata
3	6	Sukces	6	6	Nadzieja

Kontynuując przykład powyżej, jeżeli zdecydowałeś się, że chcesz się rozstać, ale zastanawiasz się nad powodem, skorzystaj z *wyroczeni*. Jeśli na przykład wyrzuciłeś 1 i 3, przyczyną mogła być **praca**. Możesz to zinterpretować jako:

Rozstaliście się, bo poznałeś kogoś w pracy. Uwiodła cię.

Przeniosłeś stres z pracy do związku; nie udało ci się go utrzymać.

Awansowałeś, ale musisz wyjechać do innego miasta. Ona nie chciała tego zrobić. Rozstaliście się.

Kolejny typ wyroczni odpowiada na pytanie: jak? Rzuć D6+D6, jeśli chcesz uzyskać opis sposobu, nastroju, sytuacji albo innego przymiotnika lub przysłówka, który chcesz wygenerować dla twojego opisu.

Wyrocznia: Jak?						
D6	D6	Wynik rzutu		D6	D6	Wynik rzutu
1	1	Odważnie		4	1	Hojnie
1	2	Ponuro		4	2	Szybko
1	3	Spokojnie		4	3	Zdrowo
1	4	Bezpiecznie		4	4	Ciekawie
1	5	Nieostrożnie		4	5	Irytująco
1	6	Wesoło		4	6	Namiętnie
2	1	Chłodno		5	1	Lojalnie
2	2	Szaleńczo		5	2	Szybko
2	3	Nieustępliwie		5	3	Tajemniczo
2	4	Niebezpiecznie		5	4	Naturalnie
2	5	Efektywnie		5	5	Miło
2	6	Cudownie		5	6	Dziwnie
3	1	Entuzjastycznie		6	1	Oficjalnie
3	2	Uczuciowo		6	2	Częściowo
3	3	W pełni		6	3	Pozytywnie
3	4	Łagodnie		6	4	Kłótliwie

3	5	Szczęśliwie	6	5	Głośno
3	6	Ekscytująco	6	6	Wolno

Pozostając w kręgu tego samego przykładu, jeżeli zdecydowałeś się, że chcesz się rozstać i znasz już powód, ale chcesz poznać, jak przebiegło rozstanie skorzystaj z *wyroczeni Jak?* Oto kilka przykładów:

Wyrzuciłeś 1 + 3: Rozstaliście się **spokojnie**. Przegadaliście całą noc. Ustaliliście szczegóły jej wyprowadzki. Pomożesz jej spakować rzeczy. Pozostaniecie przyjaciółmi.

(3 + 6). Rozstaliście się **namiętnie**. Klóciliście się cały dzień. A na pożegnanie kochaliście się całą noc. Rano zabrałeś swoje rzeczy. Zastanawiasz się do dziś, czy inne pary też się tak rozstają.

(5+1). Rozstaliście się **naturalnie**. Nie było dramy. Pożegnaliście się, a po tym ona poszła do pracy. Zostawiłeś jej klucz pod wycieraczką. Nie pojawiłeś się więcej. Może nie łączyło was wiele.

Jeszcze jednym rodzajem wyroczeni, który możesz wykorzystać jest Miejsce. Użyj tej tabeli, jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej na temat miejsca ważnego dla twojej fabuły – domu w którym przebywasz, miejsca pracy w którym rozgrywają się biurowe dramy, cichego zakątka pod miastem, o którym wiesz tylko ty.

Rzuć jeden lub dwa razy, aby dowiedzieć się więcej o miejscu akcji.

Wyroczenia: Miejsce					
D6	D6	Wynik rzutu	D6	D6	Wynik rzutu
1	1	Ożywione	4	1	Nowoczesne
1	2	Ciepłe	4	2	Głośne
1	3	Chłodne	4	3	Intrygujące
1	4	Spokojne	4	4	Ważne
1	5	Nietuzinkowe	4	5	Imponujące

1	6	Dziwne	4	6	Przerażające
2	1	Podjrzane	5	1	Znajome
2	2	Bezpieczne	5	2	Nostalgiczne
2	3	Wiejskie	5	3	Ogromne
2	4	Miejskie	5	4	Ciasne
2	5	Zrujnowane	5	5	Niebezpieczne
2	6	Ciche	5	6	Ładne
3	1	Stare	6	1	Jasne
3	2	Otwarte	6	2	Przestronne
3	3	Zajęte	6	3	Opuszczone
3	4	Nowe	6	4	Artystyczne
3	5	Naturalne	6	5	Wygodne
3	6	Zwyczajne	6	6	Sentymentalne

Ostatni rodzaj wyroczni jakiej możesz użyć jest cel. Tej wyroczni możesz użyć, aby odkryć motywacje bohatera niezależnego albo uzyskać wyjaśnienie, dlaczego twoja postać tak postąpiła.

Wyrocznia: Cel					
D6	D6	Wynik rzutu	D6	D6	Wynik rzutu
1	1	Osiągnięcie	4	1	Prawda
1	2	Pomoc	4	2	Miejsce
1	3	Odpowiedź	4	3	Miłość
1	4	Zerwanie z czymś	4	4	Wspomnienia
1	5	Przeznaczenie	4	5	Przedmiot

1	6	Odkrycie	4	6	Pieniądze
2	1	Obowiązek	5	1	Ulga
2	2	Ego	5	2	Spokój
2	3	Ucieczka	5	3	Władza
2	4	Bogactwo	5	4	Odpowiedź
2	5	Wolność	5	5	Zemsta
2	6	Wina	5	6	Próba
3	1	Szczęście	6	1	Podróż
3	2	Honor	6	2	Praca
3	3	Nadzieja	6	3	Wiedza
3	4	Tożsamość	6	4	Rozwój
3	5	Niezależność	6	5	Sława
3	6	Życie	6	6	Odnowa

Kiedy wykorzystywać wyrocznie?

Wyroczni możesz użyć, aby uzyskać odpowiedź na pytanie, posunąć fabułę do przodu, wygenerować sytuację, dać sobie podpowiedź. Wykorzystuj *wyrocznie* tak często, albo tak rzadko jak chcesz. To twoja gra.

Zakończenie sesji

Grę w trybie gry fabularnej możesz rozegrać w jednej, albo w kilku sesjach. Na koniec ostatniej sesji, przeczytaj na głos napisaną historię.

Odpowiedz sobie na kilka pytań. Zastanów się, co możesz dzięki niej dla siebie zyskać? Jakie wnioski wysnujesz? Czy możesz się porównać z bohaterem? Co zrobiłbyś od niego lepiej? Czy utożsamiasz się z nim?

Do zakończonej historii dopisz epilog.