

WPROWADZENIE

„Uniwersytet” to planszowo-karciana gra towarzysko-edukacyjna. Jej motywem przewodnim było upamiętnienie 100. rocznicy rozpoczęcia działalności Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II. Uczelnia jest równolatkiem odrodzonej Rzeczypospolitej Polskiej.

W ramach obchodów Jubileuszu Niepodległości oraz stulecia Uniwersytetu zapraszamy w podróż po historii KUL i Lublina, opartą na źródłach historycznych i okraszoną elementami akademickiej codzienności.

Uczestnicy gry wcielą się w studentów KUL z okresu II Rzeczypospolitej. Spróbują odnaleźć własną drogę do osiągnięcia upragnionego celu – uzyskania wyższego wykształcenia. Podczas rozgrywki będą zmagać się z różnymi przeciwnościami, wezmą udział w przedwojennym życiu akademickim i staną się świadkami ważnych wydarzeń z dziejów Uniwersytetu oraz Miasta.

Zapraszamy do zapoznania się z instrukcją oraz życzymy miłych wrażeń.

KATOLICKI
UNIWERSYLET
LUBELSKI
JANA PAWŁA II

KUL
1919



Sponsorem Głównym gry
jest Lubelski Węgiel
„Bogdanka” S.A.



LUBELSKI WĘGIEL
„BOGDANKA”
SPÓŁKA AKCYJNA

Części składowe gry:

Instrukcja;

Plansza;

Kostka dziesięciościenna;

7 kart postaci (Korporant, Legionista, Pensjonarka,
Polonistka, Prawnik, Zakonnik i Birbant);

32 znaczniki;

7 pionków;

10 kart roku;

169 kart wydarzeń

(124 w talii „Uniwersytet” i 45 w talii „Miasto”);

Karta wyników rzutu kostką;

Tor etapów i tor punktów zwycięstwa.



CEL GRY

Uczestnicy rozgrywki wcielają się w studentów Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Mają do wyboru 7 postaci: Korporanta, Legionistę, Pensjonarkę, Polonistkę, Prawnika, Zakonnika i Birbanta.

Celem gry jest zdobycie określonej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ):

w grze dla 2–3 osób: 10 PZ,

w grze dla 4–6 osób: 7 PZ,

w grze dla 4–6 osób (opcja z Birbantem): 5 PZ.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie odpowiednią liczbę PZ. Grę należy jednak doprowadzić do końca etapu, żeby wszyscy gracze mieli równe szanse. Może się bowiem zdarzyć, że również inni osiągną wymaganą liczbę PZ. Remisy rozstrzygane są według zasady przedstawionej poniżej.

Jeżeli po zakończeniu gry (ostatni etap V roku) nikt nie uzyska wymaganej liczby PZ, wówczas zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu należy zsumować poziomy wiedzy, sprawności, wytrwałości i pieniędzy. Gracz, który osiągnął najwyższy wynik, jest zwycięzcą.

Stan PZ zaznaczany jest na torze punktów zwycięstwa, który umieszczono na osobnej karcie wraz z torem etapów.

Możliwe jest zakończenie gry przed czasem. Zwycięzcą zostaje gracz, który w dowolnym etapie zdobędzie określoną liczbę PZ.

POSTACI W GRZE

ZAKONNIK

HISTORYCZNIE – w grze symbolizuje społeczność duchownych studentów KUL w okresie dwudziestolecia międzywojennego. Stanowili oni ważną grupę zarówno pośród studentów, jak i wykładowców, a przedstawiciele męskich i żeńskich zgromadzeń obejmowali odpowiedzialne funkcje, m.in. we Władzach Uniwersytetu, czy też organizacjach studenckich.

W GRZE – do najsilniejszych stron Zakonnika należy jego wytrwałość. Już w momencie rozpoczęcia rozgrywki jest ona wysoka (5 pkt), a dodatkowo postać może powtórzyć nieudany rzut podczas modlitwy w Kościele Akademickim, który owocuje zwiększeniem wartości współczynnika wytrwałości. Równie mocną cechą Zakonnika jest Wiedza (początkowo wynosi 5 pkt), ponadto Zakonnik nigdy nie oszukuje, więc trudniej mu zaszkodzić. Do słabych punktów postaci należy jej niewielka aktywność (dlatego warto zadbać o jej podnoszenie w trakcie partii).



LEGIONISTA

HISTORYCZNIE – odpowiada licznemu gronu studentów i pracowników KUL, którzy zasilili szeregi Wojska Polskiego już u progu Niepodległości. W pierwszym roku istnienia odrodzonej Polski na front walk o wschodnie granice państwa trafiło ok. 150 studentów (z czego blisko połowa podjęła służbę ochotniczo). Z kolei w 1939 roku na terenie KUL stacjonował oddział ochotniczy, współtworzony przez młodzież akademicką.

W GRZE – Legionista jest szybki i sprawny (na początku rozgrywki posiada 5 pkt). Doskonale radzi sobie w pojedynkach i w tańcu, ale nieco gorzej w nauce (bazowo 3 pkt). Z tego powodu warto zatroszczyć się o podniesienie współczynnika wiedzy.



POLONISTKA

HISTORYCZNIE – polonistki w okresie międzywojennym stanowiły najliczniejszą grupę wśród studentek KUL. Wykształcenie humanistyczne było niezbędne do podjęcia odpowiedzialnej pracy w szkołach, a także pozwalało na świadome obcowanie z literaturą polską i światową.

W GRZE – Polonistkę cechuje przede wszystkim czytanie (wiedza początkowo sięga 5 pkt) i wytrwałość (5 pkt). Świetnie odnajduje się również podczas publicznej recytacji wierszy czy w tańcu. Zamyślona i zacytana ma niższe parametry ruchu, dlatego należy zatroszczyć się o współczynnik sprawności.



PRAWNIK

HISTORYCZNIE – dwudziestolecie międzywojenne to okres, kiedy studia prawnicze należały do prestiżowych. Podobnie było w KUL, gdzie prawnicy dominowali wśród młodzieży męskiej. Nie zawsze były to umysły ściśle, prawo w KUL studiowali także przyszli poeci oraz żołnierze Wojska Polskiego.

W GRZE – prawnik na początku rozgrywki ma wyrównane współczynniki (sprawność, wiedza i wytrwałość – po 4 pkt). Należy jednak zwrócić uwagę, by nie zaniedbać równomiernego rozwoju, co mogłoby spowodować znaczne osłabienie bohatera. Jest erudyta, a zatem doskonale radzi sobie w wyzwaniach oratorskich i świetnie zna łacinę. Dodatkowo rozpoczyna rozgrywkę, dysponując sporym zapasem gotówki.



PENSJONARKA

HISTORYCZNIE – wśród studentek KUL w międzywojniu znalazły się również absolwentki żeńskich szkół prywatnych. Grzeczne, ułożone dziewczęta doskonale radziły sobie w akademickich realiach.

W GRZE – największym atutem Pensjonarki jest jej wytrwałość (6 pkt). Owocem prywatnej edukacji jest również duża wiedza bazowa (5 pkt), z którą postać przystępuje do gry. Dobre maniere nie pozwalają jednak na pośpiech, stąd niewielka sprawność wpływająca na punkty ruchu (2 pkt). Bohaterka dysponuje także zapleczem finansowym i talentem do poezji.



KORPORANT

HISTORYCZNIE – po I wojnie światowej zrzeszenia studenckie, zwane korporacjami, stały się popularne na polskich uniwersytetach. Należeli do nich studenci zorganizowani w sposób hierarchiczny i wyróżniający się charakterystycznymi czapkami (deklami) i szarfami (bandami). „Korporacje” hołdowały różnym ideom wychowawczym młodzieży, promując postawy patriotyczne, etykę chrześcijańską i koleżeństwo.

W GRZE – korporant jest sprawny i posiada sporą wiedzę (obydwa współczynniki po 4 pkt). Nie brak mu także wytrwałości (5 pkt), a zasady organizacji nie pozwalają na oszukiwanie podczas egzaminów. Dbą również o umiejętności z zakresu jazdy konnej czy szermierki. To postać zrównoważona, ale należy pamiętać, że zaniedbanie któregokolwiek z parametrów może być brzemienne w skutki.



BIRBANT

HISTORYCZNIE – symbolizuje młodzieńca, który bardziej dba o uciechy i codzienne przyjemności niż o obowiązki wynikające z bycia studentem. Balując przez większość czasu, jest duszą towarzystwa i rocznikowym hulaką oraz bawidamkiem.

W GRZE – ruch Birbanta zależy od jego samopoczucia (rzut kostką – zob. opcja gry z Birbantem w Zasadach Gry). Studentom, którym zależy na zdobyciu dyplomu, powinni trzymać się od niego z daleka. Gdy Birbant spotka studenta lub studentkę, może próbować odciągnąć ich od nauki (a co za tym idzie, odebrać punkty zwycięstwa), wykorzystując swój urok osobisty i perswazję. Jego celem nie jest ukończenie studiów, ale raczej niedopuszczenie, by innym się to udało.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy:

a) Wykonuje rzut kostką.

Gracz z najwyższym wynikiem jako pierwszy losuje (lub wybiera) swoją postać. Potem kolejni, zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. W tej samej kolejności gracze wykonywać będą ruchy (powinni zająć miejsca przy planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Kolejność w trakcie gry może ulec zmianie w wyniku zagrania kart wydarzeń.

b) Umieszcza znaczniki na wyróżnionych polach swojej karty postaci.

KORPORANT		PKC. RUCHU							
	I	II	III						
SPRAWNOŚĆ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WIEDZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WYTRWAŁOŚĆ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
PENIĄDZC	0	1	2	3	4	5	6	7	8

... posiada modyfikator -1 do czasu wykonania postępowania (PRZEMIANA WYKONCZOWYK)
... nie dotyczy go sama „PRZEMIANA WYKONCZOWYK”

POLONISTKA		PKC. RUCHU							
	I	II	III						
SPRAWNOŚĆ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WIEDZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WYTRWAŁOŚĆ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
PENIĄDZC	0	1	2	3	4	5	6	7	8

... posiada modyfikator -1 do czasu podczas wykonania postępowania
... posiada modyfikator -1 do czasu podczas wykonania postępowania

Pola określają przynależne danej postaci punkty sprawności, wiedzy, wytrwałości i pieniędzy. Każdy startuje z innym poziomem tych współczynników. W trakcie rozgrywki będzie on ulegał zmianom.

Uwaga: Birbant posiada o jeden współczynnik więcej, dlatego do tej postaci przypisane są znaczniki w kolorze fioletowym.

c) Ustawia swój pionek na polu AULA, skąd wszyscy rozpoczynają rozgrywkę (uczestniczą w immatrykulacji).

ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na etapy, trymestry i lata. Każdy rok składa się z 3 trymestrów oraz 6 etapów (kolejek).

Kolejność czynności w ramach jednego roku:

1. ROZPOCZĘCIE ROKU

Przed rozpoczęciem 1 etapu każdego roku najmłodszy z graczy losuje kartę z talii kart roku. Działa ona przez wszystkie 6 etapów (kolejek) danego roku i dotyczy wszystkich graczy. Wyjątek stanowi karta „Zakończenie remontu Kościoła Akademickiego”, która działa do końca gry.

2. ROZGRYWKA

Fazy ruchu poszczególnych graczy w etapach 1.–6. Dla zachowania porządku na początku każdego etapu (kolejki) przesuwamy znacznik na torze etapów. W ramach fazy ruchu przewidziane są:

- opcjonalne zagranie karty specjalnej (z gwiazdką),
- ruch pionka na planszy,
- wyciągnięcie karty lub rzut kostką.

3. ZAKOŃCZENIE ROKU (po 6. etapie)

- podniesienie przez każdego z graczy współczynnika wiedzy o 1 pkt (odzwierciedla to postępy w zdobywaniu wykształcenia),
- możliwość wymiany przez każdego z graczy 4 zł na 1 pkt wiedzy (odzwierciedla to inwestycję w podręczniki, korepetycje itp.),
- wymiana 5 punktów wiedzy na 1 PZ,
- przeniesienie znacznika na 1. etap kolejnego roku na torze etapów.

4. Powtórzenie schematu czynności na kolejnym roku studiów.

PLANSZA I ZASADY RUCHU

Plansza do gry w sposób schematyczny przedstawia siedzibę KUL w okresie międzywojennym oraz niektóre miejsca ówczesnego Lublina.

Ruch odbywa się poprzez przemieszczenie pionka postaci z jednego pola na drugie z zachowaniem oznaczonych na planszy kierunków ruchu (strzałki oraz ślady). Każda z postaci (za wyjątkiem Birbanta) dysponuje określoną pulą punktów ruchu (od 1 do 3), która wynika ze współczynnika sprawności, np. na początku gry Legionista ma 3 punkty ruchu, co oznacza, że może przesunąć pionek o wybraną liczbę pól – od 1 do 3. Pula punktów ruchu może ulegać zmianom wraz ze wzrostem lub spadkiem poziomu sprawności danej postaci.



KORPORANT

PKC RUCHU	I	II	III						
SPRAWNOŚĆ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WIEDZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WYTRWAŁOŚĆ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
PENIĘDZE	0	1	2	3	4	5	6	7	8

— posiada modyfikator — I do testu sprawności podczas pojedyńku „SPRAWA HONOROWA”
— nie dotyczy go karta „PRZYTYKAWI NA SCYGANIE”

W ciągu pierwszych trzech lat studenci poruszają się tylko po polach Uniwersytetu, oznaczonych kolorem granatowym.

Od początku IV roku studiów gracze mogą również poruszać się po polach Miasta, oznaczonych kolorem pomarańczowym.

Dwie lokacje Miasta mogą zostać czasowo otwarte wcześniej, na skutek wylosowania odpowiednich kart roku.

Jeżeli w wyniku zagrania karty wydarzeń (np. uczestnictwa w pojedynku) postać znajdzie się na polu należącym do Miasta – kiedy lokacje te są zamknięte – powinna, po wypełnieniu wszystkich warunków zawartych na karcie wydarzeń, jak najkrótszą drogą powrócić na teren Uniwersytetu.

KARTY POSTACI

Każda z postaci posiada określony poziom współczynników, takich jak: sprawność fizyczna, wiedza, wytrwałość oraz dysponuje pewną ilością pieniędzy. Wartość sprawności i wiedzy nie może w trakcie rozgrywki spaść poniżej 1 punktu. Jeżeli student posiadający ostatni punkt sprawności lub wiedzy miałby go utracić, zamiast tego obniża poziom swojej wytrwałości o 1 pkt.

Wytrwałość oddaje zapał do nauki i determinację do studiowania. Spadek jej poziomu do zera oznacza porzucenie studiów i odejście z Uczelni, czyli przegraną.

Sprawy finansowe zostały w grze odzwierciedlone symbolicznie. Każda z postaci rozpoczyna rozgrywkę, posiadając pewną ilość gotówki. Ich poziom może spaść do zera. Jeżeli jednak student miałby utracić kolejną złotówkę, wówczas za każdym razem obniża poziom swojej wytrwałości o 1 pkt.

W momencie, gdy gracz musi – np. w wyniku zagrania kart wydarzeń – przeprowadzić test poziomu danego współczynnika, wykonuje rzut kostką (K10). Wynik mniejszy lub równy wartości danego współczynnika oznacza test udany. Niekiedy na wynik rzutu wpływ mają dodatkowe modyfikatory uwzględnione w kartach postaci.

Przykład: Legionista, który na początku gry dysponuje 5 pkt sprawności wylosował kartę „Wieczorek taneczny”, skutkuje koniecznością przeprowadzenia testu sprawności. Wynik rzutu kostką K10 to 6 oczek (we wszystkich elementach gry „0” na kostce oznacza 10 oczek). Normalnie oznaczałoby to niepowodzenie, ale Legionista, jako wytrawny tancerz, posiada modyfikator – I do rzutu podczas „Wieczorku tanecznego” (zob. karta postaci). Dzięki temu test zakończy się powodzeniem, gdyż od wyrzuconej liczby oczek odejmujemy 1.

KARTY WYDARZEŃ I POLA Z KOSTKA

Przemieszczając się pomiędzy lokacjami (np. Aula, Dziekanat itd.), gracze za każdym razem wykonują jedną z dwóch czynności:

- na polach oznaczonych kostką wykonują rzut K10, którego wynik sprawdzają w tabeli wyników dla poszczególnych lokacji (Akademik, Biblioteka, Dziekanat, Mensa),
- na pozostałych polach wyciągają kartę wydarzeń właściwą dla danej lokacji (z talii Uniwersytetu lub z talii Miasta).

Na planszy znajdują się dwie lokacje szczególne. Są to:

– Kościół Akademicki (KA) – na polu KA w ciągu całej rozgrywki można losować kartę z talii Uniwersytet. Ponadto od momentu, kiedy wylosowana została karta roku „Zakończenie remontu KA”, zamiast wyciągnięcia karty wydarzeń, na polu KA można podjąć próbę podniesienia swojej wytrzymałości poprzez „modlitwę”. Wykonuje się wówczas rzut kostką. Wynik 1, 3 lub 7 oznacza wzrost wytrzymałości o 1 pkt.

– Akademik – zasadniczo należy do lokacji Uniwersytetu i na jego polu od I roku studiów wykonuje się rzut kostką. Od IV roku Akademik jest również polem Miasta, na którym można wyciągnąć kartę z talii Miasto. Studenci kończący swój ruch na polu Akademik od początku IV roku studiów mogą wybrać rzut kostką K10 lub losowanie karty z talii Miasto.

Karty wydarzeń dzielą się na zwykłe, których efekty należy wprowadzić natychmiast oraz specjalne (oznaczone gwiazdką), które student może zagrać od razu albo zachować „w rękę” i wykorzystać przed własnym ruchem lub w obronie przed niekorzystnym wydarzeniem. Niedozwolone jest posiadanie więcej niż 4 kart specjalnych „w rękę”. Po ewentualnym wylosowaniu piętej, jedną z nich należy odrzucić. Podczas swojej kolejki można zagrać tylko jedną kartę specjalną.

Karty wydarzeń nie działają na postaci, które w danym momencie tracą kolejkę (utrata kolejki warto zaznaczyć, np. poprzez „przewrótce” pionka postaci).

OPCJA GRY Z BIRBANTEM (4–6 graczy)

Niezależnie od rodzaju uczelni i kierunku studiów, na każdym roku zdarza się osoba, której głównym dążeniem nie jest zdobywanie wiedzy, ale samo studiowanie. Chcąc wcielić się w taką postać, jeden z graczy może zdecydować się na grę Birbantem. Jego głównym celem nie jest zdobywanie PZ (jakkolwiek może to robić i zwyciężyć na ogólnych zasadach obowiązujących wszystkich studentów), ale doprowadzenie do sytuacji, w której żaden z graczy nie ukończy studiów do ostatniego etapu gry (nie zdobędzie 5 PZ). W takim przypadku zwycięzcą rozgrywki zostaje Birbant.

Birbant posiada dodatkowy współczynnik (urok osobisty), który pozwala mu na podjęcie próby odciążenia innego studenta od nauki. Może to uczynić za każdym razem, kiedy zakończy ruch na polu, na którym znajduje się inny pionek, który jest aktywny (nie traci akurat kolejki). Birbant za pomocą rzutu K10 przeprowadza wówczas test swojego uroku osobistego. Powodzenie testu oznacza, że gracz traci 1 PZ. Niedozwolone jest podjęcie takiej próby na terenie Kościoła Akademickiego. W Bibliotece test uroku osobistego obciążony jest modyfikatorem +1, natomiast w Ogrodzie Saskim –1.

W przeciwieństwie do innych graczy, Birbant nie posiada stałych punktów ruchu. Chcąc określić, o ile pól musi się poruszyć, w każdej kolejce wykonuje rzut K10, a wynik dzieli przez 2 (zaokrąglając w dół). Jeśli Birbant wyrzuci na kostce 5 lub 10 oczek, może dowolnie zmienić miejsce na planszy (w ramach dostępnych lokacji).

Birbant nie może używać kart specjalnych, które odbierają PZ innym graczom.

