

# ECHA LASU

## Wstęp

Dawno, dawno temu, daleko poza granicami ludzkich siedzib, w przedwiecznym Lesie, skrzącym się zielenią listowia i wypełnionym głosami zwierząt, mieszkały opiekuńcze duchy, nazywane drzewilkami. Były to dzieci drzew, tajemnicze istoty trwale związane z matczynymi roślinami, których strzegły i które były ich domem. Populacja drzewilków rosła, a wraz z nią, dobrostan całego Lasu. I wówczas pojawił się Dym.

Dym był krwiożerczym, zachłannym bóstwem, wiecznie głodnym panem przemiany. Pochłaniał wszystko, co napotkał na swej drodze i odmieniał na modłę tych, którzy składali mu ofiary.

Ludzkość pokłoniła się przed Dymem, a Las padł pierwszą jego ofiarą. Nienasycone monstrum kawałek po kawałku, drzewo za drzewem, pożerało zielone puszcze i jasne bory, pozostawiając po sobie jedynie ciche i puste karczowiska. Wydawało się, że to koniec drzewilków, że wraz z drzewami i one odejdą na zawsze. A jednak, stało się inaczej.

Dym przetrawił drewno, odmienił je tak, jak chcieli tego ludzie, nadał pożądany przez nich kształt. W kształtach tych uwięzione zostały drzewilki. Odcięte od tętniącej życiem zieleni Lasu zapomniały o swoim pochodzeniu. Utraciły swoją tożsamość, a wraz z nią moce natury.

Nadchodzi czas, aby pomóc im uwolnić się od wpływu Dymu i przywrócić Leśnym ostępom nietkniętym przez chciwe monstrum. Echa Lasu wciąż jeszcze rozbrzmiewają w ich duszy, a znajome nuty budzą w nich dawne Więzy z matczynymi drzewami. Dzięki nim odzyskają własną naturę, przekroczą ostateczną granicę i odrodzą siebie i Las jako młode, przepelnione ożywcza duszą, siewki.

## O grze

Echa Lasu to edukacyjno-ekologiczna gra kooperacyjna z elementami rywalizacji, przeznaczona dla graczy w dowolnym wieku i dowolnej liczbie. Prawdopodobnie najlepiej będą bawili się młodzi miłośnicy przyrody i osoby z zacięciem plastycznym, ale ani jedno, ani drugie nie jest wymagane do czerpania przyjemności z gry.

## Przygotowanie

Do gry potrzebne będą papier (najlepiej w postaci starych, niepotrzebnych gazet, zapisanych zeszytów, lub zabazgranych kartek), nożyczki, czarny mazak lub kredka oraz poniższe zasady.

Z papieru każdy z graczy powinien wyciąć sylwetki trzech drzewilków (najlepiej, gdyby jeden gracz poświęcił w tym celu tylko jedną kartkę) mniej więcej wielkości pięści. Uwolnijcie tutaj swoją wyobraźnię, niech każda postać będzie inna i wyjątkowa. Jediną granicą powinna być dobra zabawa innych graczy – nie psujcie jej produkując szczególnie wulgarne dziwolągi. Jeżeli nie macie ochoty na kreatywną zabawę, odrysujcie swoje dłonie i wytnijcie tak powstałe kształty – to będą symbole Waszych drzewilków.

Teraz nazwijcie każdego ze swoich drzewilków unikalnym imieniem. Imię to musi zawierać w sobie Echo z jednej grupy opisującej cechy danego drzewa. Grupy to kora, korona, gleba oraz las. Możesz też posłużyć się metodą losową i wykorzystać w tym celu tabelę Echa Lasu z wariantu uproszczonego, przedstawionego w dalszej części opisu gry. Pamiętaj tylko, aby Echa nie powtarzały się w imionach Twoich drzewilków.

Poniżej znajdują się Echa przyporządkowane do grup.

**Kora:** szara, biała, brązowa, gładka, łuszcząca się, bruzdowata

**Korona:** liście, igły, szyszka, orzech, żołądź, skrzydlak

**Gleba:** sucha, wilgotna, żyzna

**Las:** bór, grąd, łęg, ols, mieszany

Dla przykładu, imiona poszczególnych drzewilków jednego gracza mogą brzmieć: Szyszkownik Wielki, Wilgotniusz, Łęgina Bystra. Bądźcie kreatywni, jednak zadbajcie o to, aby imiona drzewilków nie zawierały odniesień do więcej niż jednego Echa. Napicie to imię na sylwetce drzewilka tak, aby było widoczne dla pozostałych graczy.

Gdy Wasze drzewilki są już gotowe weźcie jedną kartkę, najlepiej w standardowym formacie A4, choć jeżeli sylwetki Waszych duszków są dość duże, możecie powiększyć format do A3 lub nawet A2. Ta kartka symbolizuje Więź z drzewem. Możecie ozdobić ją poprzez przyklejenie suchych liści lub w jakikolwiek inny sposób.

W razie potrzeby poproście o pomoc dorosłych w przygotowaniu do gry.

Gdy każde z Was posiada już trójkę nazwanych drzewiłek oraz przygotowaliście kartę Więzi, możecie rozpocząć rozgrywkę.

## **Rozgrywka**

Gracze powinni wygodnie rozlokować się wokół karty Więzi, pod ręką mając swoje zakłete w kształtach z papieru drzewiłki.

Jeden z graczy musi wziąć na siebie rolę Narratora. Narrator wybiera jedną z Opowieści o Lesie. Opowieści opisują bliżej w kilku zdaniach dany rodzaj lub gatunek drzew. Opowieść składa się z Wątków – zdań lub akapitów, z których każdy zawiera jedno Echo odpowiadające Echu w imionach drzewiłek.

Od tej pory gra toczy się w turach. Każda tura składa się z trzech faz:

1. Fazy Wątku
2. Fazy Więzi
3. Faza Odpowiedzi

### **1. Faza Wątku**

W Fазie Wątku Narrator odczytuje lub parafrazuje Wątek Opowieści, począwszy od pierwszego z nich. Parafrazowanie Opowieści może być przydatne, gdy wracacie do gry po jakimś czasie i chcielibyście skorzystać ponownie z danej Opowieści. Jako Narrator możesz również opuścić dowolny z Wątków, aby przejść do następnego lub nawet wpleść nowe Wątki. Pamiętaj jednak, że Opowieść powinna być spójna i płynna.

Uwaga!: Ostatni Wątek zawiera Odpowiedź, która kończy Opowieść. Nie psuj sobie ani pozostałym graczom zabawy odczytując ostatni Wątek wcześniej niż to potrzebne.

### **2. Faza Więzi**

Po Fазie Wątku następuje Faza Więzi, w której zadaniem graczy jest reagowanie na zasłyszane Echo. Działają oni jednocześnie w swojej turze, umieszczając drzewiłki na karcie Więzi. Muszą starać się umieszczać je tak, aby w granicach Więzi zmieścić wszystkie drzewiłki swoje oraz innych graczy, które usłyszały Echo samych siebie w danym Wątku. Sylwetka drzewiłka w żadnym miejscu nie może nachodzić na innego drzewiłka jak również wystawać poza kartę Więzi.

Jeżeli któryś z graczy nie może zmieścić swojego drzewilka na karcie, dochodzi do **ubytku Ducha**. Taki drzewilek musi ulec Dymowi i utracić na zawsze część swojej tożsamości. Odbywa się to poprzez takie przycięcie jego sylwetki, aby zmieścił się w granicach Więzi. Wykrojony skrawek lub skrawki papieru odkłada się na bok, jako **Kształty Dymu**.

Jeżeli żaden z graczy nie dołożył drzewilka do Więzi, dochodzi do **rozpadu Więzi**. Należy przyciąć kawałek kartki symbolizującej Więż i odłożyć na bok, jako Kształt Dymu. Szerokość tak wykrojonego skrawka nie powinna być mniejsza od grubości palca. Jeżeli w wyniku przycięcia Więzi nie zmieści się na niej kształt drzewilka, odpowiedzialny za niego gracz musi dokonać wyboru: opuścić Więż lub przyciąć drzewilka w ten sposób, aby się na niej zmieścił.

### 3. Faza Odpowiedzi

Po skończonej Fazie Więzi gracze mogą podjąć decyzję o Odpowiedzi na Echo. Jeżeli zdecydują się Odpowiedzieć, muszą wskazać drzewo, którego dotyczy dana Opowieść.

Jeżeli dadzą prawidłową Odpowiedź, dochodzi do **uwolnienia drzewilków**. Odnajdują one w sobie Echa Lasu i dzięki Więzi z Naturą powracają na jej łono, wolne od drewnianych obiektów, w które zakłęła je złowroga moc Dymu. Wszystkie drzewilki zdejmują się z Więzi i odkłada na bok jako **Wolne Duchy**. Narrator może podsumować wiedzę o danym drzewie, zaprezentowaną poprzez Echa w Opowieści.

W przypadku błędnej Odpowiedzi dochodzi do rozpadu Więzi i należy przyciąć Więż zgodnie z zasadami. Gracze mogą próbować Odpowiadać do skutku, należy jednak pamiętać, że każda nieprawidłowa Odpowiedź zmniejsza szanse na ich wygraną.

Jeżeli gracze nie zdecydują się na Odpowiedź, tura kończy się.

### Dalsza gra

Następna tura ponownie rozpoczyna się od Fazy Wątku i odczytania kolejnego Wątku. Gra toczy się w ten sposób:

- do momentu udzielenia prawidłowej Odpowiedzi przez graczy,

- dopóki Opowieść się nie zakończy – wówczas gracze otrzymują Odpowiedź na Echo, którą mogą udzielić
- do chwili, w której Więż będzie mniejsza od najmniejszego drzewiłka – należy wówczas podsumować całą rozgrywkę i rozpatrzeć wygraną
- do momentu, gdy żaden z graczy nie będzie już posiadał drzewiłków do uwolnienia

Udzielenie prawidłowej Odpowiedzi na Echo w danej Opowieści pozwala na rozpoczęcie nowej, jeżeli gracze posiadają jeszcze drzewiłki. Możecie również zmienić Narratora, który dokona wyboru kolejnej Opowieści.

Jeżeli gracze nie posiadają już wyciętych kształtów, należy sprawdzić, czy udało im się wygrać.

## Wygrana

Przeliczcie Kształty Dymu oraz Wolne Duchy uzyskane w trakcie rozgrywki. Wygrana następuje w sytuacji, w której liczba Kształtów Dymu nie przekracza liczby Wolnych Duchów.

## Opowieści

Poniżej podano kilka przykładowych Opowieści. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, byś sam stworzył kolejne na potrzeby gry. Zadbaj o to, aby każdy Wątek twojej Opowieści zawierał w sobie Echo. Jeżeli nie będzie to Echo zaproponowane w tych zasadach gry, dodaje je po prostu do którejs z już istniejących grup lub utwórz całkiem nową (np. Korzenie). Niech gra zmienia się wraz z nabywaniem przez Ciebie i innych graczy wiedzy o przyrodzie. Pamiętaj jednak, że im więcej Ech mają do wyboru gracze, tym mniejsza szansa na ich wystąpienie w opowieści. Rozważ wówczas, czy nie umieścić w Wątku więcej niż jednego Echa, aby umożliwić graczom szybsze zapełnienie Więzi.

Każda opowieść powinna zawierać od trzech do pięciu Wątków. W poniższych opowieściach kolejne Wątki wypunktowano, oznaczając w nich gwiazdką (\*) Echa Lasu. Pamiętaj, że ostatni Wątek zawiera w sobie Odpowiedź. W poniższych przykładach jest ona oznaczona znakiem (O).

### a) Opowieść Świerku:

1. Gdy byłem jeszcze tylko młodą siewką, bór\* był niski, młody i pełen światła. To były czasy oddechu i pełnego werwy wzrostu.

2. Jednak nic nie mogło trwać wiecznie. Wkrótce nadszedł Dym. Jego głód był straszny. Siostry sosny, rosnące wokół mnie, padały pod jego naporem jedna za drugą. Byłem niższy, umknąłem więc jego uwadze. Szczepiłem się igłami\* z sąsiednimi braćmi. Spróbowaliśmy razem stawić mu czoła.

3. Dym trząsał posadami Lasu, aż łuski\* mojej kory sypały się na ziemię. Przetrwaliśmy jednak, zaś Dym, zmęczony żerowaniem, odszedł. Przez długi czas Las oczekiwał w trwodze jego ponownego nadejścia, jednak nic takiego się nie wydarzyło.

4. Wkrótce odetchnęliśmy znowu pełną piersią, obrodziliśmy szyszkami\*, by nowe pokolenia mogły zająć miejsca tych, które odeszły.

5. Pamięć tamtych wydarzeń jest jednak żywa we mnie. Drzewiłki proszą, bym opowiadał im o czasach minionych. Jako stary świerk (O), który niedługo przewróci się pod naporem burzy, chętnie spełniam ich życzenie...

### **b) Opowieść Dębu:**

1. Dym to niegroźny potworek. Nie wiem, czemu inni tak się go lękają. Być może ich korzenie nie sięgają w żyzną\* glebę tak głęboko jak moje. Widzicie, trzeba mieć oparcie w pewnych zasadach.

2. Odwiedził mnie raz, przysiadł pod moimi rozłożystymi konarami, schronił się w cieniu moich liści\* i odbyliśmy krótką rozmowę.

3. Próbował namówić mnie do współpracy, chciał, abym wskazał najsłabsze drzewa, abym wydał mu na żer swoich współpracowników. W odpowiedzi spuściłem mu na głowę parę twardych żołądździ\* i tyle go widziałem.

4. Jakem dąb (O), większego robaka od Dymu w trakcie swojego tysiącletniego żywota nigdy nie spotkałem.

### **c) Opowieść Klonu:**

1. Może nie jestem tak stary jak Dąb, a moja kora nie zdążyła jeszcze złuszczyć\* się jak kora Świerku, ale wiem jedno – Dym wróci.

2. My drzewa, żyjemy setki lat, zapuszczając korzenie w wilgotnej\* ziemi, czerpiąc siłę ze słońca i pnąc się ku górze coraz wyżej i wyżej.

3. Podobnie Dym, powiększa się i gęstnieje, a by rosnąć, potrzebuje pożywienia. Na szczęście Wiatr jest naszym sprzymierzeńcem. Porywa nasze skrzydlaki\*, nasze dzieci, ku nowym, niezbadanym krainom, nietkniętym jeszcze przez Dym. Rozwiewa jego moc w naszym królestwie.

4. My, klony (O), jesteśmy pragmatycznymi drzewami. Nie mamy złudzeń, ale wznosimy się na skrzydłach nadziei.

## Warianty gry

### a) Wariant uproszczony

Ten wariant pozbawiony jest Narratora, potrzebna jest do niego jednak jedna kość sześcienna. Zamiast odczytywania Opowieści i poszukiwania w nich Echa Lasu, gracze co turę losują Echo z poniższej tabeli. Muszą w tym celu wykonać dwukrotny rzut kością (lub dwoma kostkami, jeżeli są w ich posiadaniu), z których jeden będzie odpowiadał za cyfrę dziesiątek, a drugi - jedności.

Nie rozpatruje się Fazy Odpowiedzi w zwyczajny sposób, choć gracze mogą zdecydować, że zgromadzone drzewiłki rzeczywiście posiadają Więź ze wskazanym przez nie drzewem. Zamiast tego, jeżeli gracze podejmą się Odpowiedzi, wykonuje się rzut kością. Jeżeli wynik na kości jest równy lub mniejszy liczbie drzewiłków na karcie Więzi, można je uwolnić. W przeciwnym razie dochodzi do rozpadu Więzi. A zatem im więcej drzewiłków podaży za Echem i odnajdzie Więź, tym większa szansa na to, że uda im się powrócić do Lasu. Pozostały przebieg rozgrywki pozostaje bez zmian.

11-12	kora szara	43-44	żołądź
13-14	kora biała	45-46	skrzydlak
15-16	kora brązowa	51-52	gleba sucha
21-22	kora gładka	53-54	gleba wilgotna
23-24	kora łuszcząca się	55-56	gleba żyzna
25-26	kora bruzdowata	61	bór
31-32	liście	62	grąd
33-34	igły	63	łęg
35-36	szyszki	64	ols
41-42	orzech	65-66	las mieszany

## **b) Wariant rywalizacji**

W tym wariacie drzewilki są zdesperowane w walce o wolność. Gracz, który jako pierwszy uwolnił wszystkie swoje drzewilki w sytuacji, gdy pozostałe warunki wygranej zostały spełnione (liczba Wolnych Duchów większa od liczby Kształów Dymu), zostaje zwycięzcą.

Każdy z graczy w rozgrywce rywalizacji dysponuje dodatkową akcją, którą może wykorzystać w Fazie Więzi – **cięcie za wyjęcie**. Drzewilek gracza, który używa tej akcji, natychmiast ulega ubytkowi Ducha. Następnie gracz wskazuje drzewilka, który musi natychmiast opuścić Więź.

Pamiętajcie, że „cięcie za wyjęcie” to broń obosieczna, może bowiem znacząco zwiększyć liczbę Kształów Dymu, a co za tym idzie, uniemożliwić wygraną w ogóle. Musicie wyważyć dobro ogółu oraz własne cele.

Wariant rywalizacji i wariant uproszczony można stosować razem – dobrze się wzajemnie uzupełniają.

## **c) Mniej graczy**

Jeżeli graczy jest mało (2-3 osoby) może okazać się, że wybrana przez Narratora Opowieść nie będzie zawierała odpowiedniego Echa. W takiej sytuacji Narrator powinien przyspieszyć Opowieść, w jednej Fazie Wątku rozpatrując po 2 lub nawet 3 Wątki. W wariacie uproszczonym przekłada się to na losowanie 2 lub 3 Ech z tabeli.

## **d) Dla leniwych**

Jeżeli fabularna oprawa, aspekt edukacyjny, zabawa z nożyczkami i tworzenie postaci drzewilków od podstaw nie są dla Ciebie, możesz posłużyć się tym wariantem.

Do rozgrywki potrzebna będzie talia kart. Poszczególnym kolorom należy przyporządkować odpowiednie drzewa (np. trefl – dąb, pik – świerk, kier – lipa, karo – topola). Talie należy podzielić na trzy stosy:

- stos kart numerowanych od 2 do 6 będzie Talią Odpowiedzi
- stos kart numerowanych od 7 do 10 utworzy Talię Drzewilków
- stos figur oraz asów stanowił będzie Talię Echa



Każdy z graczy losuje trzy karty z Talii Drzewilków jako swoje drzewilki. Należy wyznaczyć obszar Więzi. Więź posiada miejsce na sześć kart.

W Fazie Wątków gracze mogą dociągnąć i odkryć wierzchnią kartę z Talii Echa, bądź też bez odkrywania dołożyć kartę do obszaru Więzi jako dodatkowe pole, powiększając ją na przyszłość. W tym drugim przypadku nie rozpatruje się Fazy Więzi.

W Fazie Więzi każdy z graczy może położyć kartę drzewilka w kolorze figury z Talii Echa w obszarze Więzi. Jeżeli nie ma wystarczającej ilości miejsca na karty bądź też żaden z graczy nie jest w stanie dołożyć do Więzi żadnej karty, gracze muszą odłożyć jedną kartę Echa na stos kart odrzuconych – Kształtów Dymu.

Jeżeli wyciągniętą z Talii Echa kartą jest as, należy jako Kształty Dymu odłożyć tyle kart, ile drzewilków w kolorze asa znajduje się na obszarze Więzi. Sam as również zostaje Kształtem Dymu.

Następnie w Fazie Odpowiedzi gracze decydują o dociągnięciu karty z Talii Odpowiedzi. Aby uwolnić drzewilki znajdujące się na obszarze Więzi, muszą wyciągnąć kartę o numerze mniejszym lub równym liczbie kart na obszarze Więzi.

Rozstrzygnięcie następuje, jak w przypadku innych wariantów, gdy żaden z graczy nie będzie posiadał na swojej ręce kart drzewilków.

## **Uwagi końcowe**

Szanuj zieleni, segreguj śmieci i utylizuj zużyte surowce. Makulatura też może dostarczyć masę zabawy!

**Autor: Paweł Królak**