

# CUDER

-jak człowiek „rodzi się” na planszy i z każdym ruchem zwiększa swoje możliwości - rozwija się. Stać się coraz mądrzejszy, coraz lepiej rozumie siebie i świat, poszukuje sensu gry.

Przechodzi czas, kiedy Cuder zastanawia się po co szuka najlepszej strategii, aby wygrać, aby być Cuderem na 100%? Wie że wygra, kiedy w pełni zintegrowany omijając pułapki wejdzie do Krainy szczęścia i harmonii - do **ARCHEZJI**.

Przyjemnie wraz z innymi szlachetnymi Cuderami siedzieć przy ogniu i być szczęśliwym...

## Abby Cuder długo był sprawny i „zdrowy”:

1. Nie składał Cudera ze zbyt dużej siły - bo złamiesz
2. Stery wciśkaj z wyczuciem - bo pękna
3. Po złożeniu nie skręcaj ster Cudera - bo ukrędzisz
4. Nie polewaj płynem - bo spęcznieje
5. Nie podpalaj - bo spłonie
6. Nie maluj - bo straci kolor
7. Nie rzucaj Cuderem - bo nie wróci cały
8. Nie próbuj pokonać - bo nie smaczny
9. Nie pożądaj Cudera, który nie jest Twój
10. Dbaj o Cudera - bo jest niepowtarzalny i nie ma drugiego takiego na świecie :)

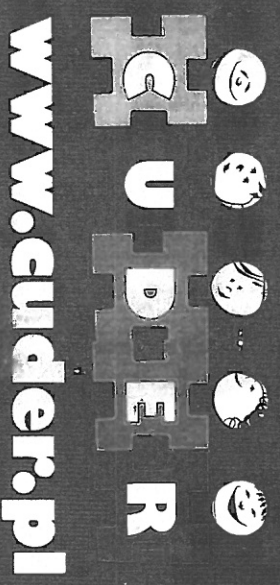
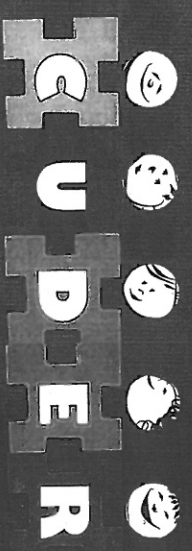
## autor gry:

Tomasz Gubala

## wydawca:

Studio Projektu i Realizacji SPECTRA  
[www.studiospectra.pl](http://www.studiospectra.pl)

# INSTRUKCJA Grupowej Gry Profilaktycznej



## CUDER - fabuła gry

Gra CUDER jest grą, która łączy cechy gry planszowych oraz fabularnych (Role Playing Game) – wymaga prowadzącego, czyli Mistrza Gry. Gra przeznaczona jest do rozgrywek szkolnych, rodzinnych, a także w grupach osób znających w każdym wieku.

Tak jak we wszystkich grach RPG istotą tej gry jest **rozwijanie swojej postaci**, nazwanej u nas Cudermem, poprzez chodzenie po świecie i zdobywanie doświadczenia. Modelem Cudera w grze jest drewniany pionek złożony z pięciu klocków oznaczonych odpowiednimi kolorami, symbolizującymi sfery człowieka, którymi gracz może zarządzać i je rozwijać. Są to Stery:

**Ciała (żółty), Umysłu (granatowy), Ducha (jasnoniebieski), Emocji (czerwony) oraz Relacji (zielony).** Nazwa głównej postaci - **CUDER** oraz całej gry pochodzi właśnie od pierwszych liter tych sfer.

Świat, w którym żyje Cuder to plansza gry. Jest ona podzielona na **pięć obszarów**, odpowiadających kolorystycznie sferom Cudera. Obszary te oznaczają teorię w sposób szczególnie sprzyjający rozwojowi odpowiadającej im Stery: Cuder każdego gracza rodzi się w świecie w którymś z tych obszarów i ma to duży wpływ na sposób rozwoju, który dla danego Gracza będzie optymalny. Miejsce urodzenia wybierane jest losowo. Cuder wędrując po świecie rozwija się poprzez **Konfrontację z Miejscami**, które odwiedzi, a które rozmieszczone są na planszy w różnych obszarach. Odwiedzając konkretne Miejsca gracz decyduje się na podjęcie ryzyka, ponieważ **mogą one stanowić jednocześnie pułapki i szanse rozwoju dla Cudera.** Pozytywny wynik Konfrontacji z określonym Miejscem powoduje rozwój Cudera w jednej ze Sfer. Wynik negatywny oznacza stratę punktów w rozwoju lub brak możliwości rozwoju przez określony czas. Każde Miejsce można odwiedzić tylko raz w ciągu całej gry, dlatego gracz powinien się dobrze zastanowić czy poziom jego rozwoju pozwala mu w danej chwili na kolejne przejście konfrontacji z jakimś Miejscem, czy też powinien z odwiedzeniem go jeszcze zaczekać. Niezależnie od wrodzonych „uzdolnień” każdy Cuder powinien rozwijać się równomiernie we wszystkich sferach, ponieważ właśnie rozwój zrównoważony pozwala w pełni wykorzystać swój potencjał podczas Konfrontacji. Na planszy oprócz Miejsc znajdziemy też trzecie oraz mosty, szlaki i drogi, którymi Cuder może się poruszać. **Archezja to Kraina Pradzielów** - miejsce, w którym wszystko się zaczęło i tutaj też gra ma swój koniec.

## CEL GRY

Celem gry jest maksymalny rozwój Cudera. Wygrywa ten, kto w ustalonym czasie gry zdobędzie najwięcej punktów we wszystkich sferach łącznie. Możliwe jest zakończenie gry przed czasem, jeżeli komuś uda się rozwinąć swojego Cudera na 100% (każda sfera na 20 pkt) i wejść do Archezji.

## TECHNIKA GRY

### WARUNKI GRY

⚙️ Poza Mistrzem Gry w grze może brać udział od 2 do 6 graczy. W dużych grupach graczami mogą być zespoły kilkusobowe, które wspólnie zarządzają Cudermem (maksymalnie 30 osób).

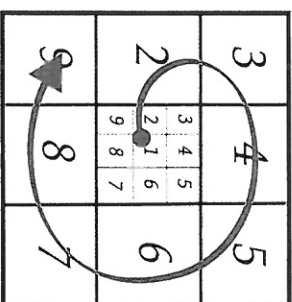
⚙️ Gracze wykonują swoje ruchy w turach (kolejkach) według kolejności, którą sami przyniją. Czas ruchu poszczególnego gracza nie może przekraczać 1 minuty.

⚙️ Całkowity czas gry można ustalić indywidualnie, natomiast nie może on być krótszy niż 5 godzin zegarowych. Proponowany czas gry to 5 spotkań po 1,5 lub 2 godziny. Można także wyznaczyć czas gry przez określoną liczbę tur – np 25.

### POCZĄTEK GRY

⚙️ Plansza gry jest podzielona na 9 dużych kwadratów, z których każdy podzielony jest na 9 średnich, a te składają się z 9 małych. Te najmniejsze nazywane są **Polami** i jest ich 729 na całej planszy.

⚙️ Kwadraty każdej wielkości są ponumerowane od 1 do 9 począwszy od środkowego, następnie idąc w lewo, a później zgodnie ze wskazówkami zegara. Dzięki temu podając trzy kolejne cyfry można precyzyjnie określić położenie każdego Pola.



⚙️ Miejsca rozmieszczone są na planszy w średnich kwadratach. Aby podjąć konfrontację z danym Miejscem trzeba stanąć na jego **Polu Wejścia**, które jest wyróżnione (zawsze znajduje się w **środkowym polu średniego kwadratu**).

⚙️ Obok graficznych symboli miejsc umieszczono kółeczko określające **Moc Miejsca** (liczba w kółku) oraz kwadracik określający wynik **Konfrontacji** gracza z miejscem (patrz konfrontacja z miejscem). Liczba w kwadraciku oznacza ilość straconych **Punktów Mocy Gracza** w przypadku przegranej konfrontacji, brak liczby oznacza stratę 5 PMG. Kolor kwadracika określa w jakiej sferze gracz traci punkty. Biały kwadracik oznacza BŁOK czyli zablokowaną możliwość zdobywania PMG przez jedną turę gry.

Gracz losuje miejsce urodzenia swojego Cudera poprzez trzykrotny rzut kostką dziesięciocenną. W razie wyrzucenia "0" rzuca jeszcze raz, tak aby otrzymać trzy cyfry, wyznaczające jego pole startowe. Przed narodzinami Cuder to dwie sfery Ciało i Duch dlatego dostaje po 5 PMG na każdą z nich.

Kolejne 5 PMG Cuder otrzymuje rodząc się, kolor obszaru w którym się rodzi wskazuje, na którą sferę przecznać te punkty. Oznacza to, że jeśli urodzi się w obszarze Ciała lub Ducha rozpoczyna rozgrywkę z tą sferą rozwiniętą na 10 PMG.

Dodatkowo każdy Cuder otrzymuje talent czyli 5 PMG. Losuje jedną z pozostałych nie rozwiniętych u niego sfer, na którą nalicza te punkty.

Rozgrywkę Cuder rozpoczyna z 20 PMG.

### SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ PO PLANSZY

Gracze poruszają się po planszy po Polach (małych kwadratach). Ruch po planszy odbywa się w **Turach** (kolejkach). To, jak daleko Cuder może się przemieścić w jednej Turze jest określone przez tzw. **PUNKTY RUCHU (PR)**.

W każdej turze Cuder ma do wykorzystania maksymalnie 9 PR (punktów ruchu).

Cuder rozpoczyna swoją podróż po świecie od Pola swojego urodzenia, skąd wędruje po sąsiadujących ze sobą w pionie lub poziomie Polach. Nie można bezpośrednio przechodzić po polach na skos.

Cuder może poruszać się po planszy w dwójaki sposób:

1. Ruch po drodze, lub szlaku. Poruszając się wzdłuż drogi lub po szlaku jeden PR odpowiada przesunięciu o jedno pole. Chcąc w jednej turze przemieścić się o 9 pól nie można ani raz stanąć na polu przez które nie przebiega droga lub szlak.
2. Ruch bezdrożem. Gracze mogą poruszać się poza drogą i szlakami, jednak ich ruch jest wtedy trzy razy wolniejszy – wejście na każde Pole bezdrożne kosztuje 3 PR. Idąc całą turę bezdrożem można więc przejść maksymalnie 3 pola.

Powyższe sposoby można w jednej turze łączyć, jednak nie można przekroczyć w sumie 9 PR. Należy także pamiętać, że każde przesunięcie kosztuje gracza tyle PR ile wynika z pola, na które chce się on przemieścić. Tak więc jeżeli Cuder wchodzi z bezdroża na drogę lub szlak to zużywa tylko 1 PR, natomiast w odwrotnej sytuacji zużywa 3 PR.

Cuder nie może zatrzymać się na Polu Wejścia, jeżeli otrzymał BLOK – czasowo zablokowaną możliwość rozwoju (o tym więcej w przebiegu konfrontacji).

### PRZEBIEG KONFRONTACJI Z MIEJSCAMI I JEJ KONSEKWENCJE

Gracz podejmuje konfrontację z Miejscem, jeżeli staje na jego Polu Wejścia.

To, czy gracz zwycięsko wyjdzie z konfrontacji z Miejscem, zależy od tego czy jego **MOC** w danej chwili będzie większa od **MOCY MIEJSCA**.

MOC MIEJSCA jest podana na planszy na polu wejścia.

MOC GRACZA jest sumą trzech składników:

$$\begin{aligned}
 & \text{1. Punkty Rozwoju} * \\
 & + \\
 & \text{2. Twoje punkty z koloru,} \\
 & \text{na którym stoisz} ** \\
 & + \\
 & \text{3. wynik rzutu kostką} ***
 \end{aligned}$$

\* - punkty rozwoju to suma punktów ze wszystkich sfer Cudera  
\*\* - ilość punktów, które aktualnie posiadasz w sferze koloru, na którym stoisz  
\*\*\* - czynnik losowy (liczby nieparzyste są odejmowane, a parzyste dodawane)

Podczas **Konfrontacji „0”** na koscie traktowane jest jak „10”, a nie neutralnie jak podczas losowania Miejsca Urodzenia.

Jeżeli MOC GRACZA w konfrontacji będzie większa od MOCY MIEJSCA to jego Cuder rozwija się o 5 pkt. w tej sferze, którą gracz wybierze, pod warunkiem, że poda uzasadnienie – wyobrazony przykład konkretnej sytuacji, w której dane Miejsce może rozwinąć wybraną sferę. O poprawności uzasadnienia decyduje Mistrz Gry. Gdy uzna on, że uzasadnienie nie było prawidłowe wtedy zdobyte punkty przepadają.

Jeżeli natomiast MOC GRACZA będzie mniejsza od MOCY MIEJSCA wtedy Cuder traci 5 pkt. lub otrzymuje BLOK – traci możliwość Konfrontacji w 2 następujących turach. W wyniku remisu podczas Konfrontacji Cuder ani nie traci ani się nie rozwija.

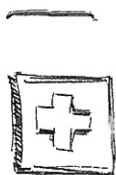
Po zakończeniu Konfrontacji Cuder nie może już dalej wędrować w tej Turze – niezależnie od ilości PR, które wykorzystał.

**Wszelkie wątpliwości rozstrzyga Mistrz Gry, który zawsze ma rację**

## TABELA MIEJSC

MIEJSCE	MOC WEJŚCIA	WYNIK KONFRONTACJI/		POLE WEJŚCIA
		POZYTYWNY	NEGATYWNY	
<b>obszar CIAŁA</b>				
Punkt medyczny	17	+5	-5	951
Góry	22	+5	-5	281
Studio fitness	59	+5	-5	271
Galeria handlowa	72	+5	-5	931
Karczma	95	+5	-10	911
<b>obszar UMYŚLU</b>				
Szkoła	18	+5	BLOK	861
Rzemieślnik	23	+5	BLOK	761
Podróże	51	+5	-5	741
Internet	60	+5	-5	781
Biblioteka	65	+5	BLOK	721
<b>obszar DUCHA</b>				
Źródło	15	+5	-5	361
Kaplica	20	+5	BLOK	341
Médzrec	39	+5	BLOK	241
Las	55	+5	-5	371
Zamek	113	+10	BLOK	891
<b>obszar EMOCJI</b>				
Kino	19	+5	-5	521
Jaskinia	31	+5	-5	451
Dyskoteka	52	+5	-5	541
Stadion	60	+5	-5	561
<b>obszar RELACJI</b>				
BIAŁY dom	16	+5	5	121
Biwak	27	+5	-5	141
Przystan	41	+5	-5	621
CZARNY dom	67	+5	BLOK	641
Internet	85	+5	-10	161

## OPIS MIEJSC NA MAPIE



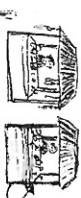
**PUNKT MEDYCZNY** ratuje zdrowie, pomaga w chorobie, wzmacnia w kryzysowej sytuacji, opatruje rany powstałe w skutek długiej podróży. Nieumiejętne korzystanie z dobrodziejstw medycyny prowadzi do uzależnienia od leków, poczucia braku kontroli i świadomości, a w konsekwencji do śmierci „Cudera”.



**GÓRY** są miejscem rozwoju fizycznego ciała. Ale również wędrując w grupie przyczynia się do rozwoju relacji, przyjaźni, umiejętności wspólnego, pięknego przeżywania emocji. Góry mają też charakter mistyczny. Przeżycia związane z osiągnięciem szczytu możemy rozpatrywać w kategorii duchowej. Istnieje duże niebezpieczeństwo, że ryzykując bez odpowiednich umiejętności ani przewodnika, możemy zgubić się w górach, zbroczyć ze szlaku. Góry wymagają od nas pokory i rozważli.



**STUDIO FITNESS** to miejsce przede wszystkim rozwoju fizycznego ciała. Daje odprężenie, poprawia kondycję i samopoczucie. Zagrożeniem w tym miejscu może być niezdrowy kult ciała, stosowanie używek, które w konsekwencji niszczą rozwój cielesny.

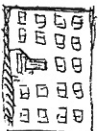


**GALERIA HANDLOWA** jest miejscem, które ze względu na swoją specyfikę jest punktem zagrażającym niedojrzałemu „Cudera”owi”. Jest miejscem wielu zagrożeń. Tam bowiem rozwita zakupoholizm, materializm, prostytucja, kult ciała i własnego wyglądu. Z drugiej zaś strony można w niej rozwijać swoje pasje związane z projektowaniem, modą, stylizacją.



**KARCZMA** nas żywi - jest miejscem, gdzie możemy się posilić w drodze. Nawracac znajomości, spotkać się z drugim człowiekiem i pogłębiać relacje. Niestety jest miejscem, w którym bardzo mocno działa czynnik zagrażający w postaci alkoholu i utraty kontroli nad własnym zachowaniem.



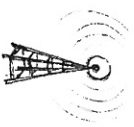


**DOBRA SZKOŁA** istnieje po to, aby w atmosferze mądrości, wzajemnego szacunku i poszanowania wolności towarzyszyć uczniom na drodze poznawania i spełnienia siebie. Wykorzystywanie nauczania jako szansy na wszechstronny rozwój, wydobywanie możliwości, rozwijanie samoświadomości, pogłębianie i korzystanie z wiedzy prowadzi do radości z życia zgodnego z wartościami. Tego wszystkiego możemy jednak nie doświadczyć, jeżeli zaniedbamy naszą edukację. Jeśli podjęliśmy do nauki w sposób nieodpowiedzialny. Zaniedbania w sferze edukacji zamykają nam drogę do pełni szczęścia.

„Dobry rzemieślnik roboty swojej się nie wstydzi!” – to prawdziwa lekcja odpowiedzialności za własne działania. Szkoła uczciwości i rzetelności. Daje prawdziwą radość i zadowolenie z wytworów własnej działalności. To idea przygotowania człowieka do pracy zawodowej, ale także idea pomysłowego oraz skutecznego udziału człowieka w tej pracy. **RZEMIOSŁO**, zawód rozumiany tylko jako środek do wzbogacenia się, odbiera radość z wykonywanej pracy, prowadzi do wypalenia zawodowego i frustracji. Odbiera poczucie zadowolenia.



W trakcie **PODRÓŻY** poznajemy świat, ludzi, ich kulturę i sposób życia. Obserwujemy podział na warstwy i grupy społeczne. Z każdej podróży możemy wyciągnąć odpowiednie wnioski i przeanalizować swoje własne życie. Możemy naśladować te dobre cechy, które dostrzeżemy. Dzięki temu nasze dotychczasowe życie będzie mogło ulec pewnej transformacji. Zdarza się też, że podróż bywa ucieczką od trudnych, bolesnych sytuacji. Wtedy jesteśmy narazeni na przyjmowanie nieprawidłowych wzorców zachowań. Nasza nieukształtowana duchowość będzie wystawiona na ciężką próbę fascynacji innymi kulturami, niekoniecznie sprzyjającymi naszemu duchowemu rozwojowi.



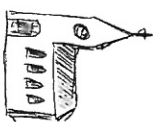
**INTERNET** bez wątpienia jest doskonałym źródłem informacji. Jest to ogromna baza danych zawierająca teksty, grafiki, dźwięki, niezliczoną ilość stron edukacyjnych, encyklopedii, programów naukowych. Ale internet nie gwarantuje jasnych i dokładnych informacji. Często mamy do czynienia z błędną definicją fundamentalnych pojęć. Przykładowo miłość mylona jest z zachowaniem czy zauroczeniem, a wolność z samowolą.



W **BIBLIOTECE** możemy zdobywać wiedzę o świecie i o nas samych. Czytając rozwijamy pamięć, intelekt i wyobraźnię. Czytanie pomaga szukać celu swojego życia. Ryzyko w bibliotece istnieje, jednak obecność mądrego dorosłego często chroni.



**ŹRÓDŁO** jest miejscem, które oczyszcza, daje nowe chęci, nowe inspiracje do życia. Odwiedziny w tym miejscu zwykle pobudzają do rozwoju. Źródło jest miejscem poznania dobra i zła. Dobro rozwija, ale trafiając na zło wpadamy w pułapkę.



**KAPLICA** jest miejscem sakralnym, w którym łatwo spotkać pytania o cel i sens swoich działań (mierzymy się z pytaniami!), a nawet całego życia. Dlatego też jest to miejsce szczególnie sprzyjające rozwojowi sfery ducha. Osoba nieprzygotowana na konfrontację z tymi pytaniami może odwiedzając kaplicę zablokować w sobie chęć rozwoju na pewien czas.



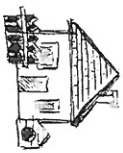
**MĘDRZEC** jest mądrym przewodnikiem i zycielskim nauczycielem sztuki życia. Mistrzem i autorytetem, który jednak osoby nieprzygotowane może przytłaczać.



**LAS** to miejsce, w którym doświadczamy ciszy i spokoju. W kontakcie z naturą łatwiej jest uporządkować swoje myśli i rozumienie świata. Zagrożeniem w sferze umysłu może być stworzenie iluzji – fałszywych definicji i wyobrażeń o rzeczywistości.



**ZAMEK** jest metaforą cech rycerskich: odwagi, wierności, przyjaźni, patriotyzmu, współpracy drużynowej. Jest miejscem stabilnym, bezpiecznym dającym poczucie wspólnoty. Takim miejscem w naszym życiu może być np. dom kultury, świetlica, klasa, każde miejsce, gdzie współdziałamy z innymi ludźmi. Jeśli nie będziemy dbali o wspólnoty, w których dojrzewamy, wprowadzając pokój i radość w takich miejscach może dojść do zatracenia wartości i zamiast rozwijać się w nich, będziemy ulegać degradacji duchowej.



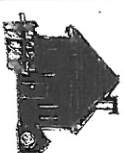
**DOM**, w którym relacje oparte są na miłości, gdzie każdy ma prawo być sobą i wyrażać swoje myśli, uczy nas dojrzałe kochać. Tutaj uczymy się dbać o siebie i swój rozwój, ponieważ możemy stawiać sobie wymagania, nie obawiając się krytyki ani porażek. Zagrożeniem może być naiwna miłość bez wymagań.



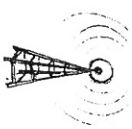
**BIVAK** jest jednym z tych miejsc, gdzie mamy okazję pogłębiać wzajemne relacje i cieszyć się wspólnie spędzonym wolnym czasem. Tutaj możemy poznać się lepiej nawzajem, poznać swoje poglądy i opinie, upodobań i priorytetów. Ale także poznać samego siebie - swoje słabe i mocne strony, swoje wady i zalety. Najlepiej poznajemy siebie i innych w sytuacjach trudnych i ekstremalnych, wymagających opanowania, rozsądku i logicznego myślenia.



**PRZYSTAŃ** jest miejscem, gdzie można rozwijać swoje zainteresowania i pasje, szukać naturalnych sposobów na radość. Jest też miejscem, gdzie można przycumować, przystanąć, pomysleć... nad sobą, nad życiem, nad jego wartościami.



**DOM**, w którym relacje oparte są na lęku, gdzie osoba silniejsza, nie licząc się z pozostałymi stara się nimi zawiadnąć i decydować o życiu każdego z mieszkańców tego domu. W tym miejscu dominują bolesne emocje, które blokują przeżywanie i poznanie świata. Nie można tutaj swobodnie wyrażać własnych poglądów i dyskutować o ich poprawności. Aby nie hamować swojego rozwoju trzeba opuścić to miejsce.



Dzięki **INTERNETOWI** możemy kontaktować się z ludźmi na całym świecie. Nawiazując nowe relacje i utrzymywać bliskość z osobami, z którymi nie mamy kontaktu na co dzień. Zagrożenie relacji pojawia się wówczas, gdy nie potrafimy być blisko z ludźmi w realnym świecie, kiedy z kolegą z klasy wolimy rozmawiać za pomocą portalu społecznościowego niż bezpośrednio w klasie. Niebezpieczeństwo pojawia się w momencie, kiedy kontakty wirtualne przedkładamy nad rzeczywiste, a aby być blisko drugiej osoby musimy się schować za monitorem komputera lub zakładać maskę.



**KINO** jest miejscem, gdzie z bezpiecznej pozycji uczymy się przeżywać różne emocje, patrząc na grę aktorów. Zagrożeniem w sferze emocji jest nieumiejętność oddzielenia filmu od realnego życia i fikcji od rzeczywistości.



**JASKINIA** jest miejscem, gdzie jest ciemno. Tutaj zmysł wzroku jest wyłączony. Gdy wyłączymy zmysły uczymy się lepiej nazywać i rozumieć swoje emocje. Zbyt silne emocje mogą być niebezpieczne i wywoływać agresję.



**DYSKOTEKA** to miejsce, w którym jak gąbka wodą nasiąkamy muzyką i wyrażamy ją poprzez ruch i taniec. Na dyskotecę uczymy się nawiązywać relacje chłopak - dziewczyna. Dyskoteka jest też miejscem wielu zagrożeń w sferze ciała: nikotyna, alkohol, narkotyki, niebezpieczne relacje.



Na **STADIONIE** wyrażamy silne emocje, uczymy się współprzeżywać je z innymi ludźmi. Dużym zagrożeniem jest poddanie się emocjom tłumy w sposób niekontrolowany. Emocje na stadionie mogą totalnie zawiadnąć człowiekiem.

## MISTRZ GRY I JEGO ROZWÓJ

Każdy mistrz staje się autorytetem dla graczy, poprzez swój rozwój w pięciu sferach. Pomocą dla Mistrza gry mogą być szczegółowe podpowiedzi i rady udzielane przez bardziej doświadczonych graczy oraz autorów gry na stronie: [www.cudera.pl](http://www.cudera.pl), biorąc udział w rozmowach na forum lub mailowo.

Na stronie CUDERA zamieszczamy definicje miejsc, prowadzenie mistrza gry oraz najnowsze anegdoty.

**POWODZENIA W GRZE  
a przede wszystkim w życiu  
życzą autorzy**

**CUDERA**