

**Gra Spin Story to gra, która przenosi w świat fantazji, smoków i potworów. Gra rozwija kreatywność, wyobraźnię, umiejętności komunikacyjne i gwarantuje świetną zabawę.
Zawartość: 7 bączków, klepsydra, książeczka z instrukcją i wypowiedziami.**

Jeden gracz: Zakręć pierwszym bączkiem o nazwie „Location” (Lokacja), aby dowiedzieć się, gdzie zaczyna się Twoja historia – liczy się element, na którym bączek się oprze. Zakręć kolejnym bączkiem - „Hero” (Bohater), aby odkryć swoją Postać. Zakręć następnie bączkami „Arms”(Bronie), „Animals” (Zwierzęta) i „Magic”(Magia) – wszystkie te elementy będą potrzebne w Twojej opowieści. Jak w każdej przygodzie, napotkasz przeszkody. Zakręć kolejnym bączkiem, aby spotkać swojego „Enemy” (Wroga) i kręć, aby dowiedzieć się, jakie „Elements” (Przeszkody) staną na Twojej drodze.

Teraz, po wykręceniu siedmiu bączków, ustaw je w jednym rzędzie. Szkielet Twojej historii jest gotowy. Nadszedł czas, aby uruchomić wyobraźnię i wymyślić opowieść. Nie spiesz się i wczuj w sytuację swojego bohatera. Tylko przeznaczenie decyduje o tym, gdzie zacznie się historia i kogo spotkasz na swojej drodze. Jak zakończy się opowieść? No cóż... to zależy tylko od Ciebie. Nie ma limitu czasowego.

P.S. W dalszej części instrukcji znajdziesz opisy postaci i innych elementów gry, które dadzą Ci podstawę opowieści – możesz się na nich opierać, jeśli chcesz.

Wielu graczy: Wybierz kolejność graczy i usiądźcie według tej kolejności. Zdecydujcie, kto zaczyna. Zakręćcie wszystkimi siedmioma bączkami równocześnie. Kiedy wszystkie się zatrzymają, ustawcie je w jednym rzędzie. Szkielet historii Twojej grupy jest gotowy. Nadszedł czas, aby uruchomić wyobraźnię i wymyślić opowieść. Nie spiesz się i wczuj w sytuację swojego bohatera. Jeśli jesteście już gotowi, po prostu rozpocznijcie.

Przekręćcie klepsydrę - wtedy pierwszy gracz zaczyna opowieść. Jeśli zegar się zatrzyma, drugi gracz zaczyna historię w miejscu, gdzie pierwszy skończył. Gra toczy się do momentu, aż wszyscy gracze opowiedzą swoją część, historia dobiegnie końca i wszystkie elementy z bączków zostaną zawarte w historii.

Jeśli gracze w 2-3 osoby, możecie ustalić liczbę rund, które każdy z graczy zagra.

Opcja zaawansowana (1): Niech pierwszy gracz rozpocznie grę jednym bączkiem „Location”(Lokacja). Po pierwszej rundzie, każdy gracz będzie kręcił bączkiem, wybranym losowo z pudełka (bez podglądania) – dzięki temu opowieść może wzbogacić się o nowe lokacje, postaci itd.

Opcja zaawansowana (2): Zaproś do gry 3 Bohaterów „Heroes” (dzięki dwóm dodatkowym obrotom), niech dołączą do Twojej historii - ale do każdego dodatkowo zaproszonego Bohatera, musi dołączyć również dodatkowy Wróg („Enemy”).

Krótki przewodnik po zasadach opowiadania historii

1. Ważny jest czas, więc odpowiedz sobie na pytanie, kiedy dzieje się historia – w przeszłości, teraźniejszości czy przyszłości?
2. Każda postać/obiekt jest niepowtarzalny, więc daj sobie czas na opisanie go. Odpowiedz na pytania: skąd pochodzi? Jakie ma umiejętności? Może jest superszybki, ma magiczne moce albo zdolności przywódcze? Ile ma lat? Odpowiedzi na te pytania ożywią postać i sprawią, że historia nabierze charakteru i stanie się bardziej interesująca.
3. Daj sobie trochę czasu na przygotowanie. Pomyśl najpierw nad fabułą historii, szczególnie nad jej początkiem.
4. Niech Twój głos brzmi dźwięcznie, mów z pewnością siebie, w kierunku słuchaczy, nawiązuj przy tym kontakt wzrokowy. Unikaj niepotrzebnych przerywników typu „eee” czy „yyy”. Możesz siedzieć lub stać, ale zawsze z wyprostowanymi plecami. Wyjmij ręce z kieszeni i nie przestępuj z nogi na nogę. Takie opowiadanie jest trochę magiczne, bo jest bardzo osobiste, więc miej też osobisty kontakt ze słuchaczami. Mów do nich, a nie koło nich, a jeżeli ktoś nie słucha, skup się na kimś, kto ma Twoją uwagę.

5. Koniec historii powinien być wyraźnie zaznaczony, tak, żeby słuchacze sami zauważyli, że to już ten moment. Można na przykład zwolnić tempo mówienia i użyć szablonowej frazy typu „żyli długo i szczęśliwie”, „i to by było na tyle” czy „ja też tam byłem, miód i wino piłem”.

Dodatkowe porady

1. Możesz udawać mimikę, głos, gestykulację czy postawę ciała Twojej postaci.
2. Niech w Twojej historii pojawi się odrobina ryzyka – niech bohater stanie na granicy życia lub śmierci albo stanie przed szalonym wyborem.
3. Kiedy w Twojej historii dwie postacie ze sobą rozmawiają, udawaj każdą z nich przez obracanie głowy.
4. Nie spiesz się. Mów na tyle wolno, żeby historia skupiała uwagę słuchaczy, ale nie za wolno, żeby się nie rozpraszała.
5. Baw się tonem i głośnością swojego głosu. Używaj pauz.
6. Gestykuluj, ale tylko wtedy, kiedy pomaga to w wyrażeniu historii. Użyj gestów do przyspieszenia akcji. Nie bój się ich wyolbrzymiać! (pokaż, na przykład, jak wróg upada po precyzyjnym strzale z łuku Elfa). Gestykulacja przykuwa uwagę.
7. Znajdź (choćby w Internecie) mówców i bazarzy – podłap od nich trochę techniki, posłuchaj, w jaki sposób mówią i jak się zachowują w trakcie opowiadania.

Do rodziców

Jung, uznany psycholog, twierdził, że spontaniczne opowiadanie wypływa z podświadomości, podobnie jak sen. Ta gra zachęca do opowiadania historii i porusza wyobraźnię, która w naszych czasach zbyt często jest ograniczona przez telewizję, gry komputerowe i telefony komórkowe. Korzyści ze swobodnego opowiadania są ogromne. Po pierwsze, to świetna zabawa! Po drugie, gra rozwija zdolności komunikacyjne i nieszablonowe myślenie, tak samo jak poprawia artykulację i uczy publicznego wypowiadania się. Psycholodzy zgadzają się z tym, że opowiadanie wymyślanych na bieżąco historii pozwala na uwolnienie lęków i frustracji, a dzięki temu uwalnia emocje i oczyszcza duszę.

Bohaterowie

Krasnolud: Mimo, że niski, to bardzo silny z niego wojownik. Lubi się pośmiać i cieszyć się życiem, ale jest też zacięty w walce.

Elf: Szybki i śmiertcionośny łucznik, zjednoczony z naturą. Jest ekspertem w dziedzinie kamuflażu. Sojusznik ludzi.

Wróżka: Posiada magiczne supermoce. Potrafi zdjąć klątwę i przywrócić wiarę w siebie. Dobroduszna i łagodna.

Król: Urodzony przywódca. Charyzmatyczny. Jednoczy i motywuje żołnierzy i sojuszników, gdy jest ku temu powód. Jest bardzo pamiętliwy.

Rycerz: Mistrz licznych sztuk walki i technik bitewnych. Zbroja czyni go niepowstrzymanym, ale też nieco spowalnia. Wierny aż do śmierci – przyjmuje rozkazy i przestrzega ich aż do końca.

Czarodziej: Mądry i życzliwy. Potrafi zauważyć ukryte zamiary. Kiedy zajdzie potrzeba, umiejętnie włada mieczem. Potrafi wykorzystywać elementy natury, ma władzę nad fauną i florą.

Wrogowie

Cyklop: Olbrzym, który porusza się nadzwyczaj szybko. Potężny, ale leniwy. Jeśli chce, może atakować strumieniem lasera z oka.

Potwór: Szybki i potężny. Jego krzyk paraliżuje. Chowa się pod ziemią i atakuje z zaskoczenia. Nie ma żadnych sojuszników.

Wilkołak: Pół wilk, pół człowiek. W czasie pełni księżyca zmienia się w drapieżnika, który ściera na proch wszystko, co stanie mu na drodze. Ma niezwykle czuły węch.

Ork: Doskonały wojownik i przywódca. W czasie bitwy robi się jeszcze potężniejszy. Zagrożenie dla całej rasy ludzkiej.

Czarnoksiężnik: Przebiegły i okrutny. Władca czarną magią. Potrafi zmienić dzień w noc, a noc w dzień. Trzyma się w cieniu, niezauważony. Tworzy sieci kłamstw i chaosu.

Wampir: Władca nocy, szybki i potężny, jednak umiera w świetle dnia. Wysysa życie z żywych stworzeń. Potrafi zamienić się w nietoperza.

Magia

Zwój: Ujawnia sekrety. Zna drogę do nieskończonej mocy.

Karty: Zmieniają fabułę. Przewidują zakończenie. Wprowadzają w błąd...

Kryształowa kula: Zdradza przyszłość i wyjawia to, co ukryte. Może stać się źródłem potężnego laserowego strumienia.

Sowa: Przychodzi z niespodziewaną pomocą. Jest niewidzialna. Atakuje w nocy i podpowiada sprytne rozwiązania.

Eliksir: Hipnotyzuje i neutralizuje wrogów. Dostarcza nadludzkiej mocy.

Zatrute jabłko: Nasączone paraliżującym jadem, niweluje supermoce.

Przeszkody

Wir: Sieje spustoszenie i demoluje wszystko, co stanie mu na drodze. Potrafi przepłynąć do innych akwenów. Wciąga swoich wrogów, nawet z dużej odległości.

Błyskawica: Niszczy broń wroga i przenika jego zbroję. Zamienia zamki w popiół.

Zaćmienie: Wywołuje zupełną ciemność. Oślepia, gdy ktoś na nie patrzy. Znak do ataku dla ciemnej strony mocy.

Ogień: Stanowi nieprzekraczalną barierę. Może przybierać różne kształty. Porusza się z wiatrem.

Lawina: Tworzy barierę. Zasypuje i zatapia całe obszary i niszczy wszystko, co spotka na drodze. Zatrzymuje akcję.

Grad: Nadchodzi niespodziewanie, ale gdy nadejdzie, jego wielkość i siłę można kontrolować. Przy maksymalnej sile może zaatakować na tyle ostro, że wyeliminuje całą armię.

Broń

Proca: Potrafi wystrzelić wszystko – od kamienia do bomby, i to w różnych rozmiarach. Może strzelać jednocześnie w trzech kierunkach.

Bumerang: Lata szybko i wraca do ręki, która go rzuciła. Niszczy wszystko, co spotka na swojej drodze. Potrafi podzielić się na dwie części i zmienić kierunek lotu.

Łuk: Wyposażony w strzały z niewiadomego źródła. Strzela na olbrzymie dystanse, a nawet potrafi zakręcić strzałę.

Miecz: Ma ponad 1000 lat, jest niezniszczalny i niesamowicie ostry. Jego moc rośnie wraz z odwagą tego, kto nim włada.

Młot: Niewielu jest w stanie go podnieść. Rzucony, niszczy wszystko w co uderzy i wraca do właściciela. Raz uderzył w ziemię, wywołując trzęsienia ziemi, a także panikę i chaos w szeregach wroga.

Shuriken: Lata bardzo szybko, przecinając powietrze z głośnym świstem. Nikt nie jest w stanie uciec przed wymierzoną przez niego sprawiedliwością... co warto przekazać nieprzyjacielowi.

Lokacja

Peleryna-niewidka: Zakładając ją, stajesz się niewidzialny. Można w niej pójść wszędzie. Na rozkaz porusza się samodzielnie.

Fontanna: Woda z niej przywraca siły i supermoce. Nurkując w niej, można wpłynąć w podwodne korytarze.

Jaskinia: Nieskończona, niebezpieczna i ciemna. Jeżeli skręcisz w złą odnogę, przygotuj się na spotkanie z gigantycznymi robalami. Są w niej schowane skarby i bronie. Potrafi sama zamknąć wejście.

Wydrążone drzewo: Teleport do innych królestw. Most między wymiarami. Jego korzenie wyposażają bohatera w nowe moce.

Magiczne lustro: Zdradza tajemnice wroga, jego silne i słabe strony. Gdy w nie wejdiesz, stawisz czoła swoim wewnętrznym demonom. To przekleństwo czy błogosławieństwo?

Zamek: Najsilniejsza władza w królestwie, ale również najbardziej zagrożone miejsce. Gdy wpadnie w niepowołane ręce, całe królestwo może pójść w gruzy.

Zwierzęta

Opancerzony koń: Szybki i nieustraszony. Skacze nad urwiskami. Wierny tylko swojemu panu – każdego innego, kto zechce go dosiąść, zrzuci z siodła.

Jednorożec: Pojawia się i znika na życzenie. Dziki, niewinny i łagodny. Jego róg potrafi uleczyć chorobę i odtruc skażoną wodę.

Wilk: Doskonały tropiciel. Rozumie ludzką mowę i przekazuje wiadomości. Jest samotnikiem, ale wataha jego przyjaciół zawsze kręci się w pobliżu.

Wąż: Potrafi się wydłużyć na życzenie. Pluje jadem na dużą odległość. Zmienia swoje ubarwienie, dzięki czemu świetnie się kamufluje.

Smoczątko: Spadło z podniebnego gniazda. Jest zaciekle poszukiwane przez rozwścieczoną matkę. Z minuty na minutę rośnie w wielkość i siłę. Złonie ogniem. Nie może wpaść w niepowołane ręce.

Latający smok: Ogromne i potężne stworzenie, niepokonane w bitwie. Złonie ogniem. Lepiej unikać jego pazurów.