



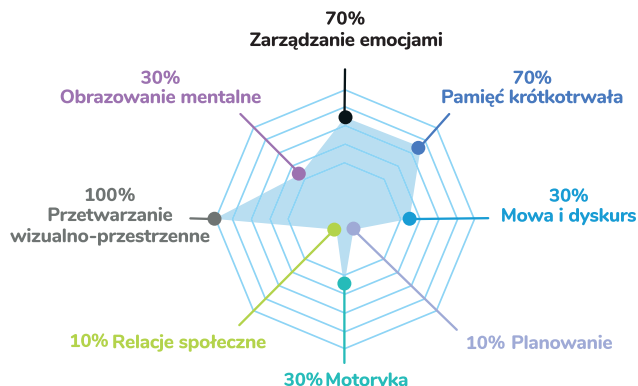
Instrukcja
str. 2-5

Co mówią nasi
eksperti?
str. 6-11



PARĘ SŁÓW OD TWÓRCÓW

Dobble Access+ to nowa wersja znanej na całym świecie gry **Dobble** wydanej przez Zygomatic i dystrybuowanej w Polsce przez Rebel.



Obrazowanie mentalne:

Obrazowanie mentalne oznacza wizualizowanie przedmiotu, konceptu, sytuacji itd.

Zarządzanie emocjami:

Zarządzanie emocjami oznacza kontrolowanie swoich emocji. Pozwala niwelować negatywne efekty emocji, ograniczać impulsywność i skupić się na tym, co nas uspokaja i uszczęśliwia.

Pamięć krótkotrwała:

Rozróżniamy kilka typów pamięci. Pamięć krótkotrwała przechowuje niewiele informacji przez bardzo krótki czas. Pamięć robocza pozwala nam przetwarzać te informacje. To dzięki tym 2 typom pamięci możemy planować, liczyć w pamięci i podejmować wiele innych działań.

Mowa i dyskurs:

Język mówiony pozwala wyrażać na głos pomysły, wykorzystywać poznane słownictwo, a także pracować nad dykcją i wymową.

Planowanie:

Planowanie wymaga zastanowienia się, jakie kroki zaprowadzą nas do celu. To dzięki niemu możemy się zorganizować i podejmować decyzje w trudnych sytuacjach.

Motyryka:

Motyryka to umiejętność angażowania mięśni w celu wykonywania ruchów, takich jak spacerowanie, bieganie czy jazda na rowerze. Rozwinięta motyryka mała oznacza sprawne używanie mięśni dłoni do wykonywania precyzyjnych ruchów, takich jak pisanie, rysowanie czy wiązanie sznurówek.

Relacje społeczne:

Relacje społeczne obejmują interakcje i komunikację z innymi, a także więzi, które tworzymy z poznanymi ludźmi.

Przetwarzanie wizualno-przestrzenne:

Przetwarzanie wizualno-przestrzenne to zdolność dostrzegania otaczających nas przedmiotów i orientowania się w przestrzeni.

Zawartość



65 Kart **Dobble**, w tym:

- 13 Kart o łatwym poziomie trudności – po 4 symbole na każdej,
- 21 Kart o średnim poziomie trudności – po 5 symboli na każdej,
- 31 Kart o zaawansowanym poziomie trudności – po 6 symboli na każdej,



Instrukcja (str. 2–5),
Co mówią eksperci? (str. 6–11).

Wieża



Cel gry

Na koniec gry mieć więcej kart niż pozostali gracze.



Przygotowanie do gry



- 1 Wybierz poziom trudności i weź odpowiedni stos kart (o łatwym, średnim albo zaawansowanym poziomie). Uważaj, żeby nie mieszać kart o różnym poziomie trudności!
- 2 Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Gracze kładą swoje karty przed sobą bez patrzenia na znajdujące się na nich symbole.

- 3 Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu. To Wasza talia.
- 4 Na początku gracze powinni uważnie przyrzeć się wierzchniej karcie ze stosu na środku stołu. Każdy może opisać znajdujące się na niej symbole.
- 5 Gdy wszyscy będą gotowi, możecie zacząć grę!



Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę i szuka symbolu łączącego jego kartę z wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy znajdzie taki symbol, głośno go nazywa.

Jeśli nazwał właściwy symbol, zabiera wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie.

Następnie każdy szuka symbolu łączącego jego kartę z nową wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu.

Uwaga! Na karcie gracza i karcie na środku stołu zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol.

Gra przebiega dalej w ten sam sposób do momentu wyczerpania się stosu.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy ostatnia karta ze stosu na środku stołu zostanie zabrana.

Każdy z graczy podlicza zdobyte karty.

Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu zwyciężają wszyscy remisujący gracze.

Studnia

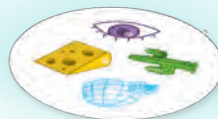


Cel gry

Być pierwszym graczem, który pozbedzie się wszystkich swoich kart.



Przygotowanie do gry



1 Wybierz poziom trudności i weź odpowiedni stos kart (o łatwym, średnim albo zaawansowanym poziomie). Uważaj, żeby nie pomieszać kart o różnym poziomie trudności!

2 Rozdaj graczom po tyle zakrytych kart, ile wynika z wybranego przez Was poziomu trudności (zgodnie z poniższą tabelą).

	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Łatwy	6	/	/
Średni	10	6	/
Zaawansowany	15	10	7

3 Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę – to studnia. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

4 Na początku gracze powinni uważnie przyjrzeć się odkrytej karcie ze studni na środku stołu. Każdy może opisać znajdujące się na niej symbole.

5 Gdy wszyscy będą gotowi, możecie zacząć grę!



Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i szuka symbolu łączącego jego kartę z wierzchnią kartą ze studni na środku stołu. Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, kładzie swoją wierzchnią kartę odkrytą na karcie studni na środku stołu, po czym odkrywa kolejną ze swoich kart.

Gra przebiega dalej w ten sam sposób – każdy gracz szuka symbolu łączącego jego wierzchnią kartę z nową wierzchnią kartą ze studni.

Uwaga! Na karcie gracza i karcie na środku stołu zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol.

Gracze kontynuują grę do momentu, aż któremuś z nich skończą się karty.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart, tym samym zostając zwycięzcą.

Zasady dla 1 gracza

W grze **Dobble Access+** dostępna jest również wersja rozgrywki dla 1 gracza wspieranego przez kilka pierwszych rund przez pomocnika.

Zasady nie różnią się od zasad rozgrywki wieloosobowej. Można, ale nie trzeba postępować zgodnie z następującymi rekomendacjami.

- **Gra ze stoperem:** W ten sposób można monitorować postępy w tempie znajdowania symbolu łączącego karty, grając na różnych poziomach trudności.

- **Krótkie rundy:** (z mniejszą liczbą kart) i próbując różnych poziomów trudności (rosnąco albo malejąco).

- **Korzystanie z kart, żeby nazywać kształty i kolory:** W ten sposób można ćwiczyć słownictwo i pamięć.

- **Wybór któregoś z zaproponowanych wariantów:** (Wieży albo Studni), kierując się preferencjami i umiejętnościami gracza.

Kilka słów o tym, jak powstało „Dobble”. Gra składa się z ponad 50 symboli na 55 kartach. Na każdej z nich znajduje się 8 symboli, w tym wyłącznie jeden odpowiadający dowolnej innej karcie. Jak to działa? „Dobble” opiera się na zasadzie interakcji, zgodnie z którą każde dwie linie przecinają się ze sobą w dokładnie jednym punkcie. W 1976 roku Jacques Cottereau postanowił uprościć słynną dowcipną zagadkę matematyczną nazywaną „Kirkmanowskim dylematem uczennic” lub „Dylematem dziewcząt”, która brzmi następująco: 15 uczennic szkoły z internatem codziennie wychodzi na spacer w trzysobowych rzędach. Co należy zrobić, aby każda z nich zetknęła się z tą samą towarzyszką tylko raz? Za pomocą technik wyprowadzonych z teorii kodowania korygującego zbudował struktury, które pozwoliły mu uogólnić problem. Matematycy dobrze znają te struktury, zwane „niepełnymi zbalansowanymi blokami”. Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottereau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odsonie. Pierwsza z nich, „Dziwny retriever”, została opublikowana w magazynach „Le Petit Archimede” („Młody Archimedes”) oraz „Pour la Science” („W imię nauki”).

Następnie matematyk zaprojektował drugą grę bazującą na rzucie pięcioelementowej siatki, której linie zostały zastąpione kartami, a punkty przecięcia ilustracjami insektów. Nazwał ją „Grą w insekty”. Polegała na odnalezieniu owada, który pojawiał się jednocześnie na dwóch kartach. Tak oto narodził się przodek gry „Dobble”!

Wiosną 2008 roku Denis Blanchot odnalazł kilka kart z gry o owadach stworzonej lata wcześniej. Pozytywnie zaskoczony mechaniką prototypu postanowił podjąć pracę z Jacques'em Cottereau, aby zmienić obiecujący pomysł w grę z prawdziwego zdarzenia. Zdaniem Denisa Blanchota trzeba było wymyślić



nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiałoby rozgrywkę opierającą się na refleksie i spostrzegawczości. Powinny zostać użyte symbole, które pozwolą na ich szybkie rozpoznanie, dzięki czemu będą zabawniejsze i łatwiejsze do zrozumienia. Płynność rozgrywki jest tutaj koniecznością. Zauważono również, że kart jest za mało (31), a gra zawiera mało różnorodnych symboli (6), grę rozwinięto więc do 57 kart zawierających po 8 znaków, co pozwoliło osiągnąć odpowiednią długość rozgrywki i niepowtarzalność partii (liczba rozkładów jest siedmiocyfrowa). Wciąż została do napisania instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostała przed nimi cała masa roboty. Denis Blanchot był odpowiedzialny za stworzenie wielu prototypów oraz przeprowadzenie próbnych rozgrywek – głównie z dziećmi. Na własne barki wziął też ciężar kontaktu z potencjalnymi wydawcami. Zespół Play Factory był zaangażowany w finalny etap prac nad grą, a wcześniej jesienią 2009 roku powstało takie „Dobble”, jakie znacie dzisiaj.

Wstęp

“ Podczas projektowania gier słuchamy naszych ekspertów. To dzięki ich wizji możemy dziś informować lekarzy, opiekunów i pacjentów o korzyściach płynących z grania w nasze tytuły i funkcjach poznawczych, które angażują.

Zespół **Access+** życzy udanych rozgrywek!



CHRISTOPHE DEBIEN
Psychiatra szpitalny

Christophe Debien to psychiatra zaangażowany w implementację francuskiego systemu monitorowania pacjentów Vigilans. Jest również odpowiedzialny za rozwijanie oddziału narodowego telefonu zaufania (3114) dla osób narażonych na próbę samobójczą, nad którym pieczę sprawuje szpital uniwersytecki w Lille.

“ Czy gry leczą? Być może. Ale z pewnością łagodzą nastrój, pomagają się rozwijać i uodparniać na pewne rzeczy.

To dlatego gry są tak popularnym narzędziem w placówkach opiekuńczych, gdzie wykorzystuje się je do rozwijania pamięci, pracy

nad podtrzymywaniem uwagi i wyobraźnią czy pobudzania motoryki osób starszych.

Ale przecież gry robią o wiele więcej. Pozwalają przeżyć wspólne chwile w przestrzeni, w której wyniki są mniej istotne niż interakcje społeczne. Gracze uczą się rozpoznawać, akceptować i wyrażać swoje emocje oraz porównywać je z emocjami innych graczy. Uczą się przekazywać dalej pewne idee, również o sobie, a przede wszystkim tworzyć wspomnienia z innymi ludźmi. Gry pozwalają uciec od rzeczywistości. Zapewniają czas i przestrzeń, w których można zapomnieć o trudnościach codziennego życia albo nauczyć się, jak sobie z nimi radzić.

Dzięki nowej serii gier **Access+** ten rodzaj rozrywki staje się dostępny dla opiekunów i ich podopiecznych. Gry mogą zostać włączone do procesu opiekuńczego, ponieważ zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wszyscy – rodziny, terapeuci i pacjenci – mogli za ich pomocą wspólnie się rozwijać.

Czy gry leczą? Być może. Ale z pewnością mogą przysłużyć się dobrej opiece.. ”



PROF. PHILIPPE ROBERT
Profesor psychiatrii

Philippe Robert jest profesorem psychiatrii na Uniwersytecie Côte d'Azur i zawiaduje tamtejszym zespołem Kognitywistyki, Behawiorystyki i Technologii (CoBTek) oraz Wydziałem Terapii Mowy.

“ Trudności w utrzymaniu koncentracji, zapamiętywaniu, organizowaniu się, podejmowaniu rekreacyjnych i zawodowych działań, brak motywacji, obojętność emocjonalna, utrata zainteresowania relacjami z bliskimi... To wszystko mogą być oznaki rozmaitych chorób neurodegeneracyjnych, na przykład choroby Alzheimera i powiązanych z nią zaburzeń, jak również zaburzeń neuro-psychiatrycznych, na przykład stanów depresyjnych, zespołu stresu pourazowego czy schizofrenii.

Od wielu lat widzimy rosnące zainteresowanie personelu medycznego niefarmakologicznymi metodami interwencji w przypadku powyższych problemów. Takie działania dotyczą zarówno pojedynczych pacjentów, jak i całych grup. Opiekunowie i personel medyczny korzystają przy tym z najróżniejszych metod i narzędzi, w tym z gier planszowych!

W czerwcu 2021 roku grupa ekspertów, w której znaleźli się lekarze, badacze, opiekunowie, artyści i specjaliści od gier, zebrała się, żeby zdefiniować rolę, jaką gry planszowe mogą odegrać w takich interwencjach niefarmakologicznych. Według ich rekomendacji gry powinny być wykonywane przede wszystkim do stymulowania funkcji poznawczych, motywacji i pozytywnych emocji, a także do wspierania interakcji społecznych. W zależności od rodzaju i stopnia zaawansowania występującego problemu warto dostosować trudność gry, aby pacjent nie czuł się przez nią pokonany, a raczej zachęcony do odnoszenia sukcesów. Te rekomendacje zostały uwzględnione w procesie projektowania gier z serii **Access+**.

Gry planszowe nie są lekarstwem na choroby neurologiczne. Ich rola jest znacznie szersza – pomagają ludziom żyć lepiej.

Dobrej zabawy!

”





PELLETIER ANICK

Ortopedagożka, absolwentka pedagogiki i adaptacji społecznej

Anick Pelletier od 2003 roku pracuje z uczniami z niepełnosprawnościami, niedostosowanymi społecznie lub mającymi trudności w nauce. Jest założycielką kliniki Optineurones i twórczynią metody OptiFex. Prowadzi również wykłady i szkolenia, jest autorką książki *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* („Jak wykorzystywać gry planszowe w nauce i dobrze się bawić”) i 3 gier planszowych, prowadzi kanał OptiJeu na YouTube oraz zainicjowała projekt badawczy JEuMETACOGITE.

“ Obecnie gry planszowe mają swoje miejsce w naszych domach i odgrywają istotną rolę w budowaniu relacji rodzinnych i przyjacielskich. Korzyści płynące z grania są tym większe dla dzieci, jako że pomagają im rozwinąć kluczowe dla ich rozwoju umiejętności.

Gdy dziecko gra w grę planszową dobraną do jego wieku, odpowiednio atrakcyjną wizualnie, zapewniającą satysfakcję i rozrywkę, natychmiast otwiera się na nią emocjonalnie. Właśnie dzięki temu otwarciu się, dziecko wykorzystuje zasoby intelektualne i funkcje wykonawcze, nie czując przy tym, że wkłada w to wysiłek. Ze względu na swój wymiar społeczny gry pomagają dzieciom w przyjemny sposób rozwijać kompetencje społeczne. Dzieci muszą wykazać się elastycznością, aby otworzyć się na pomysły innych i dostosowywać reakcje do działań towarzyszy i zasad gry. Uczą się również angażować i wzmacniać swoje funkcje poznawcze i wykonawcze oraz umiejętności wymagane przez daną grę: kontrolowanie emocji i impulsów, planowanie, zapamiętywanie, posługiwanie się mową, myślenie logiczne, liczenie i tym podobne.

Udowodniono, że gry planszowe świetnie stymulują wspomniane funkcje u dzieci z zaburzeniami poznawczymi, rozwojowymi i innymi.

Gry dostosowane do potrzeb takich dzieci stanowią doskonałe narzędzie ewaluacyjne, aktywujące i terapeutyczne wspomagające ich rozwój.

Seria gier **Access+** powstała, aby wspierać rodziny i opiekunów w realizacji tych celów. Znajdują się w niej najróżniejsze gry dostosowane w taki sposób, aby rozgrywka była łatwiejsza. Są dobrym wprowadzeniem do gier społecznych, ponieważ mają uproszczone zasady, a także zostały zmodyfikowane pod względem wizualnym i taktycznym. Dzięki temu nie stanowią obciążenia mentalnego (nie wymagają od graczy żonglowania kilkoma conceptami naraz) i umożliwiają grę w określonych sytuacjach. Gry z tej serii zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wspierać terapię określonych zaburzeń poznawczych, wykonawczych, społecznych, behawioralnych oraz wspomagać uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się. Ponadto każda gra z serii **Access+** pozwala dziecku z łatwością otworzyć się emocjonalnie i przeżyć chwile czystej radości, jednocześnie łagodnie stymulując rozwój określonych funkcji i umiejętności, z którymi ma problem. ”



Funkcje poznawcze wykorzystywane w grze *Dobble Access+*

Uwaga i obserwacja

Dwa warianty gry **Dobble Access+** stymulują uwagę graczy, którzy muszą w skupieniu obejrzeć obecne w grze karty. Gracze muszą skierować **uwagę** na 2 karty i dokładnie je porównać, ignorując zewnętrzne bodźce. Muszą też szybko, dokładnie i strategicznie skanować wzrokiem zaprezentowane elementy wizualne (**obserwacja**).

Panowanie nad impulsywnością i elastyczność

Gracze muszą uważać, aby nie popełnić błędów analitycznych, gdy szybko skanują wzrokiem karty. Trzymanie mentalnej nogi na hamulcu i nie podejmowanie nagłych działań wymaga umiejętności panowania nad impulsami. Gra zapewnia graczom przestrzeń do introspekcji oraz sprawdzania, jakie decyzje i działania mentalne i fizyczne dają optymalne rezultaty.

Pamięć krótkotrwała i robocza

Oba warianty gry **Dobble Access+** wymagają od graczy przetwarzania informacji przechowywanych w **pamięci krótkotrwałej**. Po obejrzeniu ilustracji na 1 karcie gracze muszą zachować w pamięci krótkotrwałej uzyskaną informację wizualną (albo werbalną, jeśli głośno nazwą element, którego szukają), aby odnaleźć ją na kolejnej karcie. Korzystają z pamięci roboczej, aby połączyć informacje przechowywane w pamięci krótkotrwałej z tym, co dzieje się w grze, powtarzając lub wizualizując dane ilustracje.

Inne funkcje poznawcze

Niezależnie od zasad wybranego wariantu gracze muszą w czasie gry **regulować swoje emocje**, jako że nie wszyscy będą grać w tym samym tempie. To może wywołać irytację i frustrację oraz wahania nastrojów. Gracze wykorzystują też swój **zasób słownictwa**, aby dotrzeć do słów, których potrzebują do opisanie symboli i związanych z nimi skojarzeń. Osoby z deficytem leksykalnym mogą po prostu wskazać symbol palcem zamiast go nazywać. Gracze wykorzystują również **obrazowanie mentalne**, aby tymczasowo zachować obejrzone symbole w pamięci, a czasami również manipulować nimi w myślach, aby je ze sobą porównać. Planowanie wizualnych poszukiwań przed rozpoczęciem gry pomoże graczom szybciej kojarzyć i łączyć symbole.



MATHILDE TRO

Dyrektorka Wydziału Wsparcia Niefarmakologicznego – Korian (Francja)

W lutym 2014 roku Mathilde Tro jako studentka drugiego roku studiów magisterskich na kierunku psychologii specjalizująca się w gerontologii dołączyła do grupy Korian. Wcześniej pracowała w kilku domach opieki dla osób starszych, centrach opieki pooperacyjnej i rehabilitacyjnej oraz placówkach dla osób z zaburzeniami kognytywno-behawioralnymi. Pomogła wprowadzić wsparcie terapeutyczne na podstawie indywidualnych możliwości pacjenta z chorobą wieku starczego. Od 2021 roku stoi na czele Wydziału Wsparcia Niefarmakologicznego.

“ Granie jest ważne w każdym wieku! Grają dzieci i dorośli, więc dlaczego osoby starsze miałyby tego nie robić? Powszechne przekonanie, że gry i zabawki to domena dzieci, sprawia, że dla niektórych wykorzystywanie ich w pracy z seniorami jest czymś nie do pomyślenia. A przecież gry mogą być świetnym narzędziem wspierającym osoby starsze mierzące się z problemami neurodegeneracyjnymi. Gdy opiekun gra z seniorem, ramy tej interakcji są osadzone w grze. Nie ma już osoby potrzebującej opieki i osoby, która ją tą opieką otacza – są tylko gracze, których obowiązują te same zasady i którzy oczekują mile spędzonego czasu. Ponieważ w kontekście gry istnieje przyzwolenie na popełnianie błędów, nie stanowią one o porażce, o ile oczywiście gra została dostosowana do możliwości seniora. Dostosowanie (i odpowiednie przygotowanie) gry to klucz do skutecznej rozgrywki dla wszystkich zaangażowanych. Taka gra może służyć jako narzędzie do stymulowania i podtrzymywania umiejętności, a gdy choroba będzie w bardzo zaawansowanym stadium – do wysuwania na pierwszy plan przyjemności i wspólnej zabawy. Trzeba jednak uważać, żeby nie wpaść w pułapkę infantylizowania seniora, który jest pod naszą opieką. Starsze osoby wciąż muszą być w stanie demonstrować wolną wolę, niezależnie od stopnia zaawansowania zaburzenia, z którym się mierzą. Dlatego to oni powinni wybierać grę, w którą zagrają, i decydować, jak będzie przebiegać rozgrywka. Rolą profesjonalnego opiekuna jest postępować zgodnie z ich oczekiwaniami, wspierając się grami z serii **Access+**.





CÉDRIC GUEYRAUD

Doktor pedagogiki, kierownik francuskiego Narodowego Centrum Kształcenia w Zawodach Związanych z Grami i Zabawkami (FM2J) i wykładowca na Uniwersytetach Lyon I i Lyon II

Cédric Gueyraud zarządza Narodowym Centrum Kształcenia w Zawodach Związanych z Grami i Zabawkami (FM2J), prowadzi szkolenia oraz przygotowuje profesjonalistów i opiekunów, którzy chcą wdrożyć gry do opieki nad osobami wymagającymi szczególnej troski. Jest autorem kilku publikacji naukowych, w tym pracy doktorskiej pod tytułem „Jeu et maladie d’Alzheimer” („Gry a choroba Alzheimera”).

“ Każdy może mieć w sobie ducha zabawy, jednak u ludzi żyjących z niepełnosprawnością albo chorobą wieku starczego ten duch jest uśpiony. Opiekunowie oraz pracownicy służby zdrowia muszą się postarać, żeby go obudzić.

To kluczowe, aby osoby wymagające szczególnej troski miały dostęp do gier i korzyści płynących z grania. Gry tworzą przestrzeń do wolności, niezależności i kreatywności, co sprzyja osiągnięciu poczucia spełnienia. Dla opiekunów i innych profesjonalistów gry stanowią dobro kultury, wsparcie edukacyjno-terapeutyczne i są czynnikiem prospołecznym. Nie trzeba zmieniać celu gry, aby osiągnąć dodatkowe zamierzenia. Wprost przeciwnie! Im bardziej rozrywkowa jest gra, tym lepsze samopoczucie wywołuje w graczach.

Pracownicy opieki zdrowotnej i opiekunowie, których pacjenci mierzą się z określonymi słabościami, czasami mają skłonności do nadawania grom dodatkowych celów. Tak zmodyfikowane gry mogą być zbyt poważne i dydaktyczne, żeby gracze mogli czerpać z nich radość. Trudność może też sprawić wybór odpowiedniej gry. Jeśli opiekunowie wybiorą zbyt trudną grę, mogą ulec pokusie pomagania graczom... Choć mają dobre intencje, powinni pamiętać, że „dobra” gra to taka, którą gracz wybrał albo zaakceptował i która wymaga jak najmniejszej pomocy opiekuna. Seria gier **Access+** pomaga pacjentom wymagającym szczególnej troski budować samoocenę i cieszyć się większą autonomią, zapewniając przy tym świetną rozrywkę. Pacjenci dobrze się bawią, nie zdając sobie sprawy, jak wiele korzyści ta zabawa im zapewnia.

W grach z tej serii można znaleźć najróżniejsze wyzwania na wielu poziomach trudności, dzięki czemu rozrywkę można dostosować do wszystkich graczy. ”



Podziękowania

Chcielibyśmy podziękować zespołom Korian i CoBTek za ogrom wsparcia w tym projekcie i na różnych etapach testowania. Prof. Philippe Robert, Léa Martinez i zespół naukowców rzucili światło na korzyści płynące z gier planszowych, przyczyniając się do utworzenia tej serii gier. Dziękujemy studiu Zygomatic za współpracę przy dostosowywaniu wspaniałych tytułów z ich katalogu do naszych założeń. Dziękujemy Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette i zespołom Asmodee z całego świata za wsparcie i oddanie.

Pytania dotyczące zakupionych gier należy kierować do dystrybutora. Karty zostały stworzone z materiałów umożliwiających częste czyszczenie.

Twórcy

Autorzy: Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves i I. Polouchine, z udziałem Atelier de Libellud.

Wydawca: Studio Access+

Kierownik studia: Mikaël Le Bourhis

Kierowniczka marki: Sarah Favaron

Kierowniczka projektu: Aurélie Raphael

Dyrektor artystyczny: Yannick Da Veiga

Projektantka graficzna: Allison Machepey

Producentki: Christelle Aujard and Sandrine Vuccino



Znajdź nas na www.accessplus-asmodee.com
i na kanałach społecznościowych **Access+**



Autorzy: Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves i I. Polouchine.

Spot it! i Dobble są zastrzeżonymi znakami towarowymi Asmodee Group.

© Asmodee Group, 2022. Wszystkie prawa zastrzeżone.