

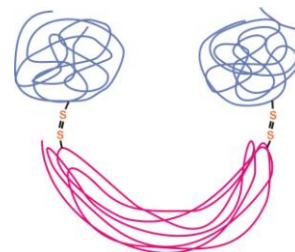
EUFORYNA

(NEUROBIOLOGIA UZALEŻNIEŃ)

KSIĘGA REGUŁ

WPROWADZENIE

Istnieje substancja, której działanie dane było poznać tylko nielicznym. Nazywa się *euforyna*. Istnienie *euforyny*, ze względu na jej zdolność wzbudzania niezrównanej w swojej sile euforii, owiane jest tajemnicą. Tajemnicę tę strzeże Zakon Euforynowców, do którego należy prowadzący niniejszy kurs, zwany Mistrzem Gry. Zakon jest skłonny pozwolić odczuć precudowne efekty działania *euforyny* każdemu, kto posiada określone predyspozycje oraz starannie się do tego aktu przygotowuje. Do wymogów określonych przez Zakon należy m.in. posiadanie mózgowia, w tym licznych struktur w poszczególnych jego rejonach oraz przebogatej wiedzy z zakresu działania różnych substancji psychotropowych. Ponieważ zapasy *euforyny* szybko się kurczą (jej synteza przez organizmy z rodziny *Euforynaceae* trwa niezwykle długo), Zakon postanowił, że w zależności od stopnia rozbudowania mózgu przydzielać będzie różne jej dawki tak, aby nagrodzić każdego adekwatnie do pracy włożonej w rozwój swojego mózgu i poziomu wiedzy tajemnej.



OGÓLNE ZASADY

Gracz pragnący odczuć działanie *euforyny* musi wykonywać różnego rodzaju zadania (obowiązkowe i nieobowiązkowe), za które uzyskuje punkty wiedzy, punkty akcji oraz nagrody. Wraz ze zdobywaniem kolejnych punktów wiedzy rośnie mózg Gracza, rozbudowując się o kolejne części. Punkty akcji służą do wzbogacania poszczególnych części mózgu o właściwe dla nich określone struktury, a także do wykupu niektórych zadań i innych dóbr. Im więcej struktur znajdzie się w mózgu Gracza, tym większą otrzyma on dawkę *euforyny*. Nagrody stanowią informację o szczególnych uzdolnieniach Gracza i pozwalają na zdobywanie dodatkowych punktów wiedzy i akcji.

ŻYCIE

Gracz rozpoczyna grę dysponując dwoma żywiami. Aby ukończyć grę należy zachować co najmniej jedno z nich. Życie traci się m.in. za nieobecność na zajęciach oraz nieuzyskanie minimum 50% możliwych do zdobycia punktów za wykonanie zadania obowiązkowego. Reanimacja (do zakupienia

w markecie) pozwala przywrócić utracone przez Gracza życie. Każde zachowane życie daje możliwość jednokrotnego podejścia do finałowej walki o *euforynę* (czyli podejścia do kolokwium).

ROZBUDOWA MÓZGU

Gracz rozpoczyna grę posiadając jedynie rdzeń kręgowy. Zdobywanie kolejnych punktów wiedzy pozwala na automatyczne podwyższenie rangi Gracza poprzez dobudowywanie kolejnych części mózgowia (kolejno rdzenia przedłużonego, śródmózgowia, międzymózgowia, kresomózgowia (jąder podstawy) i kory mózgowej). Tabela gry (*vide str. 3 i 4*) przedstawia poszczególne rangi (części mózgowia) wraz z minimalną liczbą punktów wiedzy wymaganą do ich osiągnięcia.

Ranga Gracza decyduje o zadaniach, do których może on uzyskać dostęp oraz o dobrach (m.in. strukturach mózgowia), które może wykupić. Gracz zajmujący daną rangę (posiadający określoną część mózgowia) może wykonywać zadania przypisane do tejże rangi oraz zadania przynależące do wszystkich niższych rang (części mózgowia).

Wzbogacając poszczególne części mózgowia o struktury Gracz ma obowiązek obsadzania strukturami najpierw niższe części mózgowia, w pełni wypełniając je przypisanymi do nich strukturami. Zabronione jest kupowanie struktur należących do wyższych części mózgowia zanim nie wykupiło się wszystkich struktur należących do niższej jego części. Za nieprzestrzeganie tej zasady Mistrz Gry może ukarać Gracza odebraniem mu punktów akcji i/lub wiedzy. Wykaz struktur (a także innych dóbr) możliwych do zakupu przez Gracza zajmującego określoną rangę znajduje się tabeli gry (*vide str. 4*).

NARKOZADANIA

Tabela gry (*vide str. 3 i 4*) przedstawia wykaz rang i przypisanych do nich różnego typu zadań, wraz z danymi dotyczącymi kosztów dostępu do zadań i maksymalnych zysków za ich wykonanie (punktów wiedzy, punktów akcji oraz innych nagród).

Przy każdym z zadań określony jest również okres aktywności danego zadania, w ramach którego możliwy jest do nich dostęp i należy dane zadanie wykonać. Przekroczenie dozwolonego czasu skutkuje brakiem możliwości otrzymania zysku za wykonanie zadania, przy czym Gracz ma możliwość wykupu płukania żołądka, które pozwoli na przedłużenie czasu ukończenia zadania o tydzień (możliwość ta nie dotyczy zadań odbywających się na zajęciach oraz quizów narkowiedzy i narkoniespodzianek).

Jeśli za dane zadanie można uzyskać zarówno punkty wiedzy, jak i akcji, punkty te przyznawane są proporcjonalnie. W przypadku zadań obowiązkowych punkty akcji przyznawane są wyłącznie w przypadku uzyskania za zadanie minimum 50% możliwych do zdobycia punktów wiedzy.

RANGA 1	RDZEŃ KRĘGOWY	WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 0																
nazwa zadania	dostępność (tygodnie)														koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)
narkoteścik 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		10	5	♥
narkoteścik 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		10	5	♥
narkoteścik 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		10	5	♥👤
narkoshow	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20	10	
ćpun city	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		10	5	♥
drug wars	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		10	5	♥
psychostymulacja	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				★👤
narkowyzwania (x5)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	★		2-?	
narkociekawostki (x7)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		3		👤
narkopedia 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	2	6	4	
quiz narkowiedzy 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	3	8	8	♥
narkoniespodzianki (x?)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	?	?	?	?

RANGA 2	RDZEŃ PRZEDŁUŻONY	WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 35																
nazwa zadania	dostępność (tygodnie)														koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)
wynurzenia narkomana 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	5	15	15	
narkopedia 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	2	6	4	
quiz narkowiedzy 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	3	8	8	♥

RANGA 3	ŚRÓDMÓZGOWIE	WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 60																
nazwa zadania	dostępność (tygodnie)														koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)
narko-gierki-w-bierki	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	5	12	12	
quiz narkowiedzy 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	3	8	8	♥
narkopedia 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	2	6	4	
wynurzenia narkomana 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	5	15	15	👤

RANGA 4	MIĘDZYMÓZGOWIE	WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 85																
nazwa zadania	dostępność (tygodnie)														koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)
ciąg narkotykowy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	5	15	15	👤
quiz narkowiedzy 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	3	8	8	♥
narkopedia 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	2	6	4	

RANGA 5 KRESOMÓZGOWIE (jądra podstawy)										WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 115									
nazwa zadania		dostępność (tygodnie)								koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)						
apteczka narkomana 1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	4	5	10	
quiz narkowiedzy 5		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	2	8	8	

RANGA 6 KORA MÓZGOWA										WYMAGANIA (LICZBA P.W.) 140									
nazwa zadania		dostępność (tygodnie)								koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	zysk (inne)						
narkoszarady		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	3		12	
apteczka narkomana 2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	4	5	10	

LEGENDA

- zad. obowiązkowe, z automatycznym dostępem, wykonywane na zajęciach
- zad. nieobowiązkowe, z automatycznym dostępem, wykonywane na zajęciach
- zad. nieobowiązkowe, z koniecznością wykupu dostępu, wykonywane na platformie
- zad. nieobowiązkowe, z koniecznością uzyskania dostępu, wykonywane na platformie lub poza nią
- zad. nieobowiązkowe, z koniecznością wykupu dostępu, wykonywane poza platformą
- nagroda dla grupy (zespołu)
- nagroda indywidualna
- nagroda indywidualna za cykl zadań
- kryształki
- P.W.** punkty wiedzy
- P.A.** punkty akcji

poziom	nazwa dobra	koszt (P.A.)
RANGA 1	reanimacja	15
	płukanie żołądka	5
RANGA 2	jądra szwu	5
	miejsce sinawe	5
RANGA 3	brzusne pole nakrywki	5
	istota szara okołowodociągowa	5
RANGA 4	wzgórze	5
	podwzgórze	5
RANGA 5	jądro półleżące	5
	ciało migdałowe	5
	jądro ogoniaste i skorupa	5
RANGA 6	zakręt obręczy	6
	hipokamp	6
	kora czuciowa	6
	kora ruchowa	6
	kora przedczołowa	6
	kora oczodołowa	6

NARKOTEŚCIK

Narkoteścik składa się z pytań otwartych i sprawdza wiedzę zdobytą podczas spotkania o charakterze wykładowym. Narkoteściki odbywają się na początku zajęć 2, 3 i 4, każdorazowo z materiału wykładowego omawianego na poprzednim spotkaniu (odpowiednio na spotkaniu 1, 2 i 3).

Grupa, która uzyska najlepszy wynik w każdym z narkoteścików uzyska nagrodę dodatkową. Nagroda trafi wówczas do wszystkich członków danej grupy, którzy brali udział w zadaniu. Gracze, którzy indywidualnie uzyskają najlepszy łączny wynik ze wszystkich trzech narkoteścików otrzymają nagrodę dodatkową.

NARKOSHOW

Narkoshow to prezentacja wybranej (wylosowanej) grupy substancji psychoaktywnych. Wykaz tematów wraz z terminarzem zamieszczony jest w dodatku do niniejszej książki reguł (*vide str.* 10). Narkoshow prowadzony jest w parach. Forma prezentacji jest całkowicie dowolna (może nią być prezentacja multimedialna, ale i film, przedstawienie teatralne, piosenka itd.).

Każda prezentacja powinna zawierać następujące elementy dotyczące charakterystyki substancji: historia odkrycia i stosowania substancji, efekty jednorazowego (okazjonalnego) przyjęcia substancji, efekty chronicznego przyjmowania substancji, efekty przedawkowania, objawy zespołu odstawiennego, mechanizm działania substancji, w tym mechanizm w jakim substancja wywołuje uzależnienie. Każda prezentacja powinna opatrzona być wykazem źródeł, z których prezentujący korzystali podczas opracowywania tematu.

Ocenie podlega zarówno wartość merytoryczna (poprawność, wyczerpanie tematu, wykaz źródeł i ich jakość) jak i jasność oraz atrakcyjność przekazu (w tym estetyka, przejrzystość przekazu, przedstawienie danych w postaci schematów, wykresów, rycin, a nie litego tekstu). Mistrz Gry może przyznać dodatkowe punkty za kreatywność.

Obowiązkiem każdego Gracza jest przestać za pośrednictwem platformy plik PDF zawierający prezentację (opis i nazwa pliku powinny zawierać numer tematu w postaci dwucyfrowej oraz nazwisko Gracza oddzielone podkreślnikiem, np. 05_kowalski).

ĆPUN CITY

Ćpun city to seria zadań z zakresu zagadnień poruszanych na zajęciach 1 - 8. Zadania wykonywane są zespołowo. Każdy 4-osobowy zespół ma do wykonania kilka zadań w określonym czasie. Pod uwagę brana jest zarówno poprawność merytoryczna, jak i czas wykonania zadań.

DRUG WARS

Drug Wars to forma debaty, w której Gracze podzieleni na zespoły, przy użyciu argumentów merytorycznych starają się przekonać obserwatorów debaty do tezy, której mają za zadanie bronić. Ocenie dokonywanej przez Mistrza Gry podlega dobór argumentów, ich ilość i trafność. Każdy członek zespołu ma obowiązek zabierać głos w debacie. Wygrany zespół, czyli ten, który przekonał większą część obserwatorów do swojej tezy, otrzymuje nagrodę dodatkową. Losowanie tematów debat, bronionych tez i składów zespołów zostanie przeprowadzone na zajęciach.

PSYCHOSTYMULACJA

Psychostymulacja polega na pobudzaniu własnego i cudzych umysłów do pracy poprzez zabieranie cennego głosu w dyskusji, wniesienie konstruktywnej uwagi czy zadanie pytania wnoszącego coś do dyskusji. Za każdą taką aktywność Mistrz Gry przyznaje kryształek, który należy zachować. Kryształki są bowiem walutą służącą do kupowania Narkowyzwań. Po zakończeniu zajęć obowiązkiem Gracza jest zanotowanie w tabeli udostępnionej przez Mistrza Gry liczby zdobytych podczas zajęć kryształków. Zagubienie kryształków oznacza ich przepadek – Mistrz Gry nie wydaje zamienników. Gracze, którzy uzyskają najwięcej kryształków (liczą się wszystkie zdobyte kryształki bez względu na to czy zostały wydane, czy zostały przez Gracza zachowane) podczas wszystkich zajęć otrzymają dodatkową nagrodę.

NARKOWYZWANIE

Narkowyzwanie to zadanie wykonywane podczas zajęć lub poza nimi. Liczba punktów akcji, którą można zdobyć za dane narkowyzwanie uzależniona jest od skali trudności zadania. Walutą służącą do kupowania dostępu do narkowyzwania są kryształki. Mistrz Gry każdorazowo opisuje rodzaj zadania (bez podawania treści), nagrodę możliwą do zdobycia oraz cenę wyjściową. W przypadku gdy Graczy chętnych do wykupienia dostępu do zadania jest więcej niż jeden, Mistrz Gry przeprowadza licytację. Każdy Gracz może wykonać 5 narkowyzwań.

NARKOCIEKAWOSTKA

Narkociekawostka ma formę krótkiego wystąpienia, podczas którego Gracz przedstawia informacje wykraczające poza tematykę prezentacji wygłaszanej przez innych Graczy. Ciekawostka dotyczyć powinna treści poruszanych podczas danych zajęć. Każdy Gracz może wziąć siedmiokrotnie udział w zadaniu, przy czym może to zrobić tylko na tych zajęciach, podczas których on sam nie wygłasza prezentacji oraz tylko jeden raz na każdych zajęciach. Liczba zdobytych punktów uzależniona jest od wagi i przydatności przekazanej informacji oraz klarowności przekazu.

NARKOPEDIA

Narkopedia to encyklopedia podstawowych pojęć z zakresu neurobiologii uzależnień. Po wykupieniu dostępu, zadaniem uczestnika kursu jest opisanie wybranego hasła (z dostępnych w danym momencie) przy wykorzystaniu maksymalnie 1500 znaków (łącznie ze spacjami). Liczba haseł jest ograniczona i o wykupieniu hasła decyduje zasada „kto pierwszy, ten lepszy”.

QUIZ NARKOWIEDZY

Quiz sprawdza wiedzę zdobytą podczas zajęć. Quiz przeprowadzany jest na platformie w uzgodnionym z Graczami czasie. Zakres materiału sprawdzanego w quizie oraz czas na rozwiązanie quizu podany jest przy opisie zadania na platformie. Grupa, która uzyska najlepszy wynik w każdym quizie uzyska nagrodę dodatkową. Nagroda trafi wówczas do wszystkich członków danej grupy, którzy brali udział w zadaniu. Gracze, którzy indywidualnie uzyskają najlepszy łączny wynik ze wszystkich pięciu quizów otrzymają nagrodę dodatkową.

NARKONIESPODZIANKA

Narkoniespodzianki to zadania różnego typu pojawiające się niespodziewanie. Informacje o aktywacji zadania niespodzianki oraz sposobie i wymogach dostępu do zadania, a także treści zadania i zysków za jego rozwiązanie podawane są bądź na zajęciach, bądź na platformie.

WYNURZENIA NARKOMANA

Wynurzenia narkomana mają formę wywodu na wskazany temat z wykorzystaniem naukowych faktów zdobytych podczas zajęć i/lub dzięki pracy własnej. Tematy wynurzeń podawane są przy opisie zadania na platformie. Minimalna objętość wynurzeń to 4000 znaków (ze spacjami). Wynurzenia w formacie PDF należy przesłać za pośrednictwem platformy (nazwa i opis pliku: wn1_nazwisko lub wn2_nazwisko w zależności od numeru edycji zadania). Gracze, którzy wezmą udział w obydwóch edycjach wynurzeń i uzyskają w każdej z nich co najmniej 50% możliwych do uzyskania punktów, otrzymają nagrodę dodatkową.

NARKO-GIERKI-W-BIERKI

Zadaniem Gracza jest stworzenie gry planszowej, karcianej lub innej nawiązującej do tematyki zajęć, dzięki której inni Gracze, biorąc w niej udział, będą mogli powtórzyć wiedzę zdobytą podczas kursu. Gra musi być tak skonstruowana by mogły w niej wziąć udział co najmniej 4 osoby. Ocenie podlega zarówno sam pomysł, jak i jego wykonanie, a także wartość edukacyjna gry.

CIĄG NARKOTYKOWY

Ciąg narkotykowy to seria krótkich powiązanych ze sobą zadań, w których rozwiązanie danego zadania uzależnione jest od prawidłowego rozwiązania poprzedniego. Kolejne zadania wykonywane są zarówno on-line, jak i poprzez przesyłanie ich do Mistrza Gry. Gracze, którzy najszybciej ukończą ciąg narkotykowy uzyskają nagrodę dodatkową.

APTECZKA NARKOMANA

Zadaniem Gracza jest stworzenie ulotki informacyjnej dotyczącej określonej (wybranej spośród dostępnych) substancji psychotropowej na wzór ulotki informacyjnej dołączanej do leków. Ulotka ma mieć format A4 i zawierać następujące elementy: nazwę substancji, wygląd fizyczny substancji lub produktu ją zawierającego, dawkowanie, jakie wywołuje efekty, jakie są działania niepożądane, jakie są interakcje z innymi substancjami itp. Ulotkę w formacie PDF należy przesłać za pośrednictwem platformy (nazwa i opis pliku: an1_nazwisko lub an2_nazwisko w zależności od numeru edycji zadania).

NARKOSZARADY

Zadaniem Gracza jest stworzenie krzyżówki, krzyżówki panoramicznej, sudoku lub innego rodzaju łamigłówek związanej z tematyką kursu. Ocenie podlega zarówno sam pomysł, jak i jego wykonanie, a także wartość edukacyjna.

FINAŁOWA WALKA O EUFORYNĘ

Do finałowej walki o *euforynę* (kolokwium) mogą podejść tylko Ci Gracze, którzy uzyskali z każdego z zadań obowiązkowych co najmniej 50% możliwych do zdobycia punktów wiedzy. Niespełnienie tego wymogu skutkuje niezaliczeniem kursu.

Każda zdobyta struktura mózgowia zwalnia Gracza z konieczności podejmowania walki w 1 z 15 potyczek wchodzących w skład finałowej walki o *euforynę* (czyli odpowiadania na 1 z 15 części kolokwium), która zostaje uznana za wygraną (czyli zaliczoną). Poszczególne potyczki (części kolokwium) mają różną wagę – w zróżnicowany sposób wpływają na wynik finałowej walki o *euforynę* (kolokwium).

Poniższa tabela przedstawia poszczególne struktury mózgowia (kolumna A), odpowiadającą im liczbę równoważących pytań wchodzących w skład kolokwium (B), gwarantowaną ocenę końcową, którą zdobywa Gracz w zależności od liczby zgromadzonych struktur (C) oraz liczbę dodatkowych poprawnych odpowiedzi niezbędnych do uzyskania wyższej oceny (D).

struktura (A)	licz. pyt. (B)	gwar. ocena (C)	dod. popr. odp. (D)
miejsce sinawe	5	2,0	+36
jądra szwu	5	2,0	+31
brzuszne pole nakrywki	5	2,0	+26
istota szara okołowodociągowa	5	2,0	+21
wzgórze	5	2,0	+16
podwzgórze	5	2,0	+11
jądro półleżące	5	2,0	+6
ciało migdałowe	5	2,0	+1
jądro ogoniaste/skorupa	5	3,0	+12
kora czuciowa	6	3,5	+7
kora ruchowa	6	3,5	+1
kora przedczołowa	6	4,0	+3
kora oczodołowa	6	4,5	+5
zakręt obręczy	6	5,0	0
hipokamp	6	5,0	0

Kolokwium składa się z łącznie z 81 pytań. Powyższe dane dotyczące gwarantowanej oceny i liczby dodatkowych koniecznych do poprawnego rozwiązania pytań oparte są na standardowym przeliczniku procenta poprawnych odpowiedzi na ocenę (51% - ocena 3,0; 61% - ocena 3,5; 71% - ocena 4,0; 81% - ocena 4,5; 91% - ocena 5,0).

PREZENTACJE I MATERIAŁY DODATKOWE

Prezentacje oraz inne materiały będą dostępne na stronie www.homunculus.ug.edu.pl/wg (zakładka: *neurobiologia uzależnień*; hasło: *euforyna*).

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Mistrz Gry może wprowadzać nowe dobra i nagrody, inne niż tylko te, które zapisane są w tabeli gry. Mistrz Gry zastrzega sobie możliwość dokonywania w wyjątkowych sytuacjach zmian w regułach gry. Rozstrzygnięcie spraw nieuregulowanych w niniejszej Księdze należy do Mistrza Gry po zasięgnięciu opinii studentów.

KONTAKT:

Wojciech Glac

Katedra Fizjologii Zwierząt i Człowieka

Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego

e-mail: wojciech.glac@biol.ug.edu.pl

WYKAZ TEMATÓW NARKOSHOW

Poniższa tabela zawiera dane dotyczące numeru narkoshow (kolumna A), grupy substancji (B), poszczególnych substancji, które powinny zostać omówione (C) oraz numer zajęć, na których narkoshow jest prezentowany.

nr show (A)	grupa substancji (B)	poszczególne substancje* (C)	nr zajęć (D)
01	stymulanty I	amfetamina, kokaina, efedryna	4
02	stymulanty II	kofeina, teofilina, teobromina	4
03	psychodeliki I	MDMA, LSD, tryptaminy	5
04	psychodeliki II	ketamina, fencyklidyna	5
05	nikotyna		6
06	depresanty sedatywne I	barbiturany, beznodiazepiny	7
07	depresanty sedatywne II	etanol	8
08	opioidy	morfina, heroina, metadon	10
09	kannabinole	tetrahydrokannabinol	11
10	dopalacze	piperazyna, mefedrol, tramadol	12
11	psychodeliki III	atropina	12

* osoby prezentujące mogą dowolnie rozszerzyć listę omawianych substancji należących do danej grupy