



CHALLENGE

INSTRUKCJA

**GRA
STOLIKOWA**



2-4



8+



30-45 min.

AUTOR:

Piotr Krzystek

ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY

**Bartosz
Chomik**

**SKŁAD
INSTRUKCJI**

Bartosz Chomik

TESTY:

Magdalena Sumera

Magdalena Majcher



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	2
Elementy gry	2
Rola beGamera	2
Przygotowanie gry	3
Cel gry	4
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	5

WPROWADZENIE

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać do tego, że bardzo ważnym jest segregowanie śmieci. Pomaga ono chronić nam środowisko i oszczędzać surowce, które dzięki segregacji możemy przetworzyć i wykorzystać ponownie. Od wielu lat kolorowe kontenery towarzyszą nam, pomagając nam w segregacji odpadów. Zasada wydaje się prosta. Do niebieskich wrzucamy papier, do żółtych plastik i metal, do zielonych szkło, do brązowych odpady organiczne, a do czarnych te materiały, których przetworzyć już niestety się nie da. Ale czy na pewno? Czy rozbite lustro mogę wrzucić do zielonego pojemnika? Gdzie powinien trafić karton po mleku? Gdzie wrzucić załuszczonego papieru? A baterie? Co z zepsutą szczoteczka elektryczną? Odpowiedzi na te i inne pytania znajdziecie w niniejszej grze. Życzymy udanej zabawy!

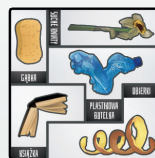
ELEMENTY GRY



Instrukcja



Karty kontenerów
(dwustronne)





Żetony odpadków

ROLA BEGAMERA

BEGAMER to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest czytać pytania, sprawdzać odpowiedzi. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki

i dobrą atmosferę zabawy. BEGAMER może być również rotacyjny. Wtedy jest nim osoba znajdująca się po lewej stronie od osoby, która rozgrywa swoją turę. Jest on wtedy również graczem jednak, musi być obiektywny w swoich działaniach.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Na początku gracze wybierają w który wariant chcą rozegrać. Do wyboru mają wariant łatwiejszy oznaczony  oraz ten dla graczy bardziej wymagających oznaczony . Gdy gracze wspólnie zdecydują, który wariant gry wybierają, tasują **KARTY KONTENERÓW** i rozdają je między graczy, tak by każdy z graczy miał po jednej karcie odpowiadającej niebieskiemu, zielonemu, żółtemu, czarnemu i brązowemu koszu na śmieci.

Następnie na środek rozsypane zostają **ŻETONY ODPADKÓW** w taki sposób, by każdy je widział i miał do nich dostęp. Ważne by każdy żeton był ułożony awerssem do góry, czyli tak by widoczny był obrazek z odpadkiem i jego nazwa.



CEL ROZGRYWKI

Zadaniem graczy jest w jak najkrótszym czasie uzupełnić wszystkie puste pola na swoich **KARTACH KONTENERÓW**. Ten z zawodników, który uzupełni wszystkie jako pierwszy wygrywa. Jeżeli z jakichś powodów nie będzie możliwym uzupełnienie wszystkich miejsc na karcie kontenerów to wygrywa osoba, która uzupełni najwięcej **KART KONTENERÓW**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najmłodszy lub osoba, która ostatnio wyrzuciła śmieć do odpowiedniego kosza. Ewentualnie pierwszego gracza można wytonić w inny sposób, po prostu wybiercie kogoś i już. Potem kolejka idzie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Gracze począwszy od pierwszego z nich wybierają jeden z **ŻETONÓW ODPADKÓW** i deklarują, na którą **KARTĘ KONTENERÓW** chcieliby ją położyć. Następnie sprawdzają rewers tego **ŻETONU ODPADKÓW**, który powie im czy właściwie przyporządkowali żeton. Jeżeli udało się im to zrobić właściwie. Układają go na właściwej **KARCIE KONTENERA** w sposób jaki uznają za właściwy. Bardzo ważne jest to, że żeton musi w całości mieścić się na pustych polach karty. Nie może nachodzić na inne żetony, czy wychodzić poza białe pole do zapewnienia. Jeżeli przyporządkowanie było błędne, **ŻETON ODPADKU** wraca na swoje miejsce. Po dokonaniu wyboru, niezależnie czy trafnego czy nie, tura przechodzi na następnego gracza i tak aż do zakończenia rozgrywki.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy któryś z graczy wypełni wszystkie swoje puste pola na wszystkich **KARTACH KONTENERÓW**, oznacza to że jest to ostatnia tura. Jeżeli pierwszą osobą, która uzupełniła wszystkie swoje puste pola na kartach kontenerów był gracz rozpoczynający grę, pozostali mają prawo dokończyć tę rundę. Analogicznie wygląda sytuacja gdy wszystkie pola uzupełni osoba, która startowała jako druga czy trzecia. Zawodnicy, którzy dobierali po nich żetony, mogą dokończyć rundę. Wygrywa zawodnik lub zawodnicy, którzy wypełnią pola na swoich wszystkich kartach kontenerów. Jeżeli z jakichś powodów nie będzie możliwym uzupełnienie wszystkich miejsc na karcie kontenerów, to wygrywa osoba, która uzupełniła najwięcej **KART KONTENERÓW**.

Zobacz inne nasze gry z serii

beEko



beGame.pl