



INSTRUKCJA

GRA STOLIKOWA



2-6



30 - 45 min



6+

Autor:
Karolina Habryło

Ilustracje
i projekt graficzny:
Angelika Harat

Główny tester:
Piotr Krzystek

Skład instrukcji:
Bartosz Chomik

Podziękowania dla:
testerów z Pracowni Młodych na Zachodniej
oraz Arka, Patryka, Bartosza, Grażyny i Magdy

Specjalne podziękowania za konsultację merytoryczną dla:
mgr inż. Tomasza Kuchty

Gra zweryfikowanej pod względem merytorycznym i objęta
patronatem przez:

Instytut Nafty i Gazu – Państwowy Instytut
Badawczy z siedzibą w Krakowie



INSTYTUT NAFTY I GAZU
– Państwowy Instytut Badawczy





Spis treści

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	2
ROLA BEGAMERA	3
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	3
CĘŁ ROZGRYWKI	4
PRZEBIEG ROZGRYWKI	4
KOLEJNOŚĆ ROZPOCZĘCIA ROZGRYWKI	7
ROZGRYWKI	7
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	8
TRYBY GRY	8
JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ	9



WPROWADZENIE



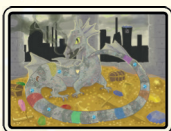
„Smok Smog” to nietuzinkowa, kooperacyjna gra dla dzieci, która pozwala przeżyć przygodę, a przy tym rozwijać wiedzę dotyczącą ekologii oraz znaczenia czystego powietrza dla zdrowia i życia.

Gra jest doskonałym narzędziem edukacyjnym dla nauczycieli i eko-doradców, którym zależy na żywym zainteresowaniu dzieci tematami ekologicznymi.

Życzymy udanej zabawy!



ELEMENTY GRY



Plansza do gry



Instrukcja



Koło fortuny



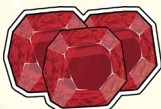
6 pionków



2 klasyczne kości



25 szafirów
z pytaniami



25 rubinów
z pytaniami



5 żetonów
smoczych łusek



5 żetonów
smoczych pazurów



5 żetonów
smoczych zębów



Ekoskrzynka lub
tuba na grę*

*wybrana wersja
gry



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



Etapy rozkładania planszy:

- ♦ Rozwińcie planszę na stole
- ♦ Połóżcie na planszy:
 - ♦ tyle klejnotów (rubinów i szafirów), iloma chcecie grać;
 - ♦ dwie kostki do gry;
 - ♦ koło fortuny
- ♦ Wybierzcie kolory pionków i ustawcie je na planszy w miejscach oznaczonych kolorami
- ♦ Wybierzcie najbardziej doświadczonego gracza na beGamera.
- ♦ beGamer kładzie dla siebie w dogodnym miejscu:
 - ♦ 5 żetonów smoczych tusek;
 - ♦ 5 żetonów smoczych pazurów;
 - ♦ 5 żetonów smoczych zębów





CĘŁ GRY



Celem gry jest wyzwolenie wiedzy, której pilnuje smok Smog. Stanie się to wtedy, kiedy wszystkie klejnoty znikną z planszy. Wyzwanie polega na tym, aby dzięki współpracy jak najszybciej przegonić smoka.

Graczom przyznawane są klejnoty za poprawne odpowiedzi. Gracze na koniec rozgrywki podliczają liczbę wszystkich zgromadzonych klejnotów. Ten, kto ma ich najwięcej, zyskuje na 24h tytuł „EkoMistrza” i w związku z tym, przez dobę należy się tak właśnie do niego zwracać.



PRZEBIEG ROZGRYWKI



Wprowadzenie do rozgrywki (omawiamy fabułę gry)

Do miasta zawitał drapieżny archozaur. Imię jego Smog, podaje się za dalekiego krewnego smoka, który swego czasu siął postrach wśród mieszkańców Krakowa, pilnując skarbów królewskich w podwawelskiej grocie. Smog jest ogromny, a jego wpływ jeszcze większy. Z nozdrzy bucha mu toksyczna para, obfitująca w szkodliwe dla ludzi i środowiska gazy cieplarniane. Mówi się, że pojawienia się Smoga ma bezpośredni wpływ na zmiany klimatu, zwane globalnym ociepleniem. Niejeden już próbował z nim walczyć, jednak stare sprawdzone metody nie działają. Smog odmawia zjedzenia owcy, w której brzuchu ukryta jest siarka, nie daje się również przekupić. Wieść gminna niesie, że istnieje jeden jedyny sposób na pozbycie się Smoga i odzyskanie czystego powietrza. Należy wyzwolić wiedzę, której usilnie strzeże. Jeśli wiedza ta stanie się powszechna, to ludzie zrozumieją, jakie działania prowadzą do kryzysu klimatycznego, a smok nie mając już nic do ukrycia, uleci w zapomnienie.

Uwalniając skrywane przez Smoga nauki, możecie przyczynić się do poprawy powietrza.

Jeśli macie w sobie wystarczająco dużo odwagi i ciekawości, rzućcie wyzwanie Smogowi, rozpoczynając grę.

P.S. Smok Smog bardzo nie lubi być łaskotany. Im więcej będziecie chodzić po jego ogonie i grzbiecie, tym szybciej go przegonicie.

Plansza składa się z 36 pól



Pola specjalne:



6 kolorowych pól
startu

Gracze ustawiają
pionki na kolorowych
polach na planszy.

Każdy pionek startuje
z pola w wybranym
kolorze.



3 pola specjalne
(oznaczone symbo-
lem smoczych tusek,
zębów i pazurów,
po 5 z każdego
rodzaju)

Po wejściu na to
pole otrzymujesz od
beGamera odpowiedni
żeton do jednorazo-
wego wykorzystania
w dowolnym momen-
cie gry



18 pól pytań

Wszystkie pytania
odczytuje beGamer.

Klejnót otrzymuje się
za udzieloną w pełni
poprawną odpowiedź
na pytanie.

Ważne: niektóre
pytania mają więcej
niż jedną prawidłową
odповідź!

Wartość poszczególnych żetonów:



Łuska smoka – gracz nie może Ci zabrać klejnotu z pytaniem,
gdy stanie na tym samym polu, na którym jesteś Ty



Smoczy pazur – pozwala na zmianę pytania



Smoczy ząb – jeśli odpowiesz na pytanie częściowo poprawnie to i dostaniesz w nagrodę klejnot.



6 pól smoczych akcji (wymagających użycia koła fortuny)

Pola smoczych akcji, zagrywane przez kręcenie kołem fortuny:



Smok kichnął – skaczesz pionkiem na najbliższe pole z pytaniem i możesz od razu na nie odpowiedzieć.



Smok machnął ogonem – wybieś się do góry i skaczesz pionkiem na dowolne pole. Jeśli wybierzesz pole z pytaniem, możesz na nie od razu odpowiedzieć.



Smok otworzył oko – musisz się schować. Postaw pionek na polu, na którym uważasz, że smok Cię nie dostrzeże. Jeśli to pole z pytaniem, możesz na nie od razu odpowiedzieć.



Smok buchnął ogniem – idziesz trzy pola do przodu lub do tyłu. Jeśli wybrałeś pole z pytaniem, możesz na nie od razu odpowiedzieć.



Smok odwrócił głowę – możesz podejrzeć dowolne pytanie. Zapamiętaj odpowiedź, bo ta wiedza może Ci się przydać.



Smok zaczął chrapać – zamieniasz miejsce swojego pionka na planszy, z pionkiem najbliższego gracza.

KOLEJNOŚĆ ROZPOCZĘCIA ROZGRYWKI

Każdy z graczy wykonuje rzut kostką z oczkami. Kolejność wyznaczają wyniki rzutu od najwyższego wyniku do najniższego. W przypadku remisu, powtarzamy rzut kostką do momentu wyłonienia zwycięzcy.



ROZGRYWKA



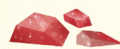
Gracze na zmianę rzucają kostką lub kostkami i poruszają się za pomocą pionków po planszy, w dowolnym kierunku, który mogą zmieniać w trakcie gry. Gra trwa dopóty, dopóki gracze nie wyzwolą całej wiedzy strzeżonej przez smoka – czyli do momentu zniknięcia wszystkich klejnotów z planszy. Są dwie pule pytań – ŁATWE I TRUDNE. Łatwiejsze pytania znajdują się na rubinach (czerwone klejnoty), trudniejsze pytania znajdują się na szafirach (niebieskie klejnoty).

Zalecamy, aby młodszymi dzieciom zadawać pytania z wykorzystaniem rubinów , a starszym – szafirów .

W sytuacji, gdy gracz wejdzie na pole zajęte przez innego gracza, ten zadaje mu jedno pytanie z zebranej przez siebie puli pytań. Jeśli gracz odpowie poprawnie, to zabiera drugiemu klejnot. Stając na

polu oznaczonym łuską, zębem lub pazurem, można otrzymać odpowiadający im żeton, do jednorazowego wykorzystania w wybranym momencie gry.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI



Gra kończy się po wyzwoleniu całej wiedzy strzeżonej przez smoka – czyli w momencie zniknięcia wszystkich klejnotów z planszy.

Gracze podliczają zdobyte klejnotów. Ten, kto ma ich najwięcej, zyskuje na 24h tytuł „EkoMistrza” i w związku z tym, przez dobę należy się tak właśnie do niego zwracać.

W przypadku osób o zbliżonym poziomie wiedzy, w ostatecznej punktacji szafiry (niebieskie klejnoty) liczone są za 2 punkty, rubiny (czerwone klejnoty) za 1 punkt. W przypadku grup, w których gracze znajdują się na różnych poziomach wiedzy (np. młodsze dzieci grają ze starszymi) szafirowe pytania trafiają do graczy bardziej zaawansowanych, a rubinowe do mniej zaawansowanych i każde liczone są za 1 punkt.

TRYBY GRY



Jeżeli czujecie jeszcze niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.



Tryb szybki: rozkładamy po dwa klejnoty na gracza.



Tryb dla najmłodszych: rozkładamy same rubiny.



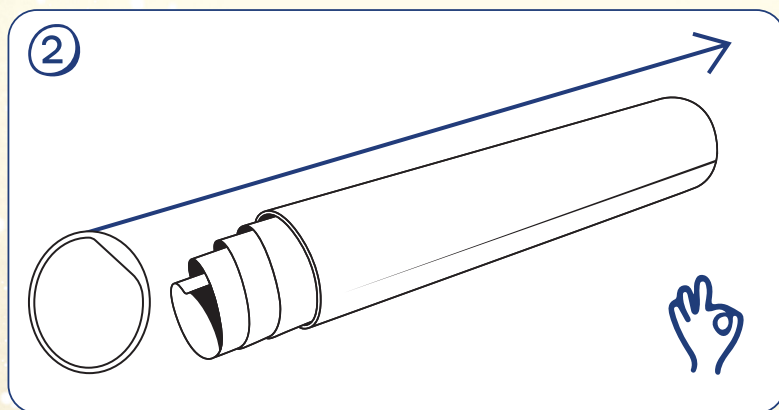
Tryb dla najstarszych: rozkładamy same szafiry.



Przy złej odpowiedzi na pytanie może zrobić ćwiczenie i dostaje wtedy żeton. xxxNa polach negatywnych gracz ma możliwość wyboru: zamiast cofać się lub tracić kolejkę, może wykonać jedno z ćwiczeń fizycznych, takich jak 10 przysiadów, pajacyków, skłonów lub inne wybrane aktywności.

JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ

Planszę należy zwijać grafiką na zewnątrz. Dzięki temu po wyjęciu z pudełka lub tuby plansza szybciej dopasuje się do stolika, co pozwoli na natychmiastowe rozpoczęcie gry bez konieczności prostowania jej rogów. To prosty sposób na utrzymanie planszy w idealnym stanie i wygodne jej użytkowanie podczas każdej rozgrywki.



Zobacz inne nasze gry z serii

beĖko



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemnořć!



beGame.pl