

BEZPIECZNE



WAKACJE

INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



TWÓRCY GRY:

AUTOR:

Jakub Pieróżak

ILUSTRACJE:

Amelia Sopel

SKŁAD INSTRUKCJI:

Bartosz Chomik

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	2
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	2
CEL GRY	3
PRZEBIEG ROZGRYWKI	4
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	6
DODATKOWE TRYBY GRY	7
ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY	9



WPROWADZENIE

Wakacje to czas prawdziwej radości!

To dni pełne słońca, swobody, beztroski i niezapomnianych wrażeń. Możecie wtedy biegać bosy po trawie, pluskać się w morzu, wędrować po górach i lasach lub odkrywać nowe zakątki świata. Każdy dzień przynosi nowe przygody – budowanie zamków z piasku, przejażdżki na rowerach, obserwowanie gwiazd nocą oraz spotkania z przyjaciółmi!

Ale czy wiesz, że nawet najlepsza zabawa może czasem nieść ze sobą niespodziewane zagrożenia, jeśli zapomnimy o bezpiecznym zachowaniu? Czy zdajesz sobie sprawę, że wesole harce nad wodą, w lesie czy na placu zabaw będą wymagać od Was także ostrożności?

Dzięki tej grze dowiesz się:

- Jak mądrze bawić się nad jeziorem.
- Co zrobić, gdy zgubisz się w górach, lesie lub obcym mieście.
- Dlaczego warto przestrzegać zasad bezpieczeństwa na szlaku, kąpielisku oraz pamiętać, żeby się zawsze do nich stosować.

Przygotuj się na świetną zabawę, która pozwoli Ci wrócić z wakacji z samymi miłymi wspomnieniami. Bo najfajniejsze wakacje to te, które są nie tylko radosne, ale i bezpieczne.

Czas rozpocząć grę! Sprawdź, czy tym razem uda Ci się zostać **MISTRZEM BEZPIECZNYCH WAKACJI!**

ELEMENTY GRY



INSTRUKCJA



32 KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA



8 KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA



20 KARNYCH ŻETONÓW

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE

Rozdziel karty na dwie kupki:

- **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA NA WAKACJACH** ✓
- **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA NA WAKACJACH** ✗

Potasowaną talię **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓ rozłóż na podłodze, jedna obok drugiej, rewersem do góry tak, by stworzyć prostokąt, jak powyżej. W każdym rzędzie ułóż po 5 kart, a w każdej kolumnie po 8 kart.

WAŻNE! Zostaw 8 wolnych pól w wybranych losowo miejscach. Miejsca te powinny być rozłożone tak, żeby nie było łatwo odgadnąć, gdzie są (unikaj skupiania ich w jednym miejscu lub rozkładania ich według wymyślonego schematu). Następnie w wolne miejsca umieść **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗ awersem do góry, tak by każdy widział, gdzie one się znajdują na tym etapie gry.

Warto pamiętać, że przedstawione ułożenie kart to jedynie przykład – w każdej rozgrywce zalecamy umieszczanie **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗ w losowych miejscach.

CEL GRY

Twoim zadaniem jest odnaleźć pary **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓ podczas wakacji, jednocześnie unikając **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗.

Każda znaleziona para **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓ daje 2 punkty (czyli 1 karta – 1 punkt), a za każdą **KARTĘ NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗ dostajesz **KARNY ŻETON**. Pamiętaj, że każdy **KARNY ŻETON** na koniec gry będzie Cię kosztował aż 1 punkt zwycięstwa. Gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!

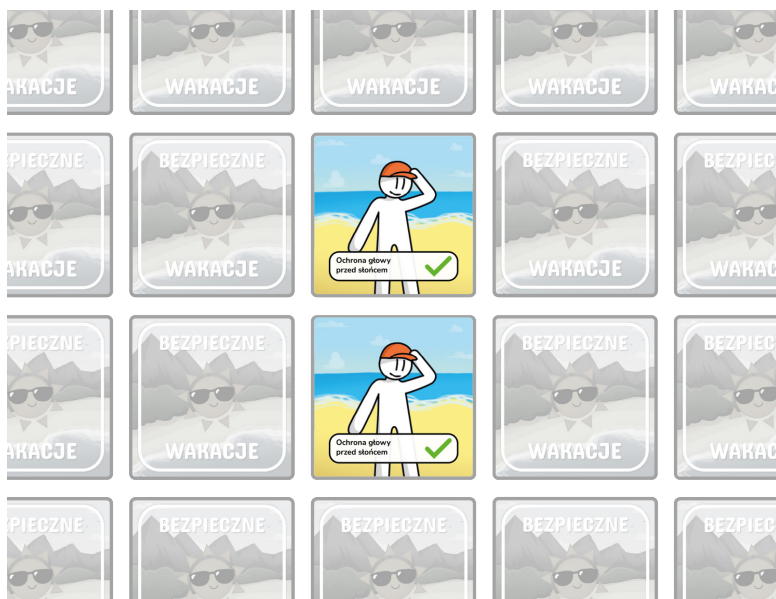
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Po rozłożeniu kart gracze mają minutę, aby zapamiętać, gdzie znajdują się **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ❌. Następnie karty te są zakrywane (rewersiem do góry).

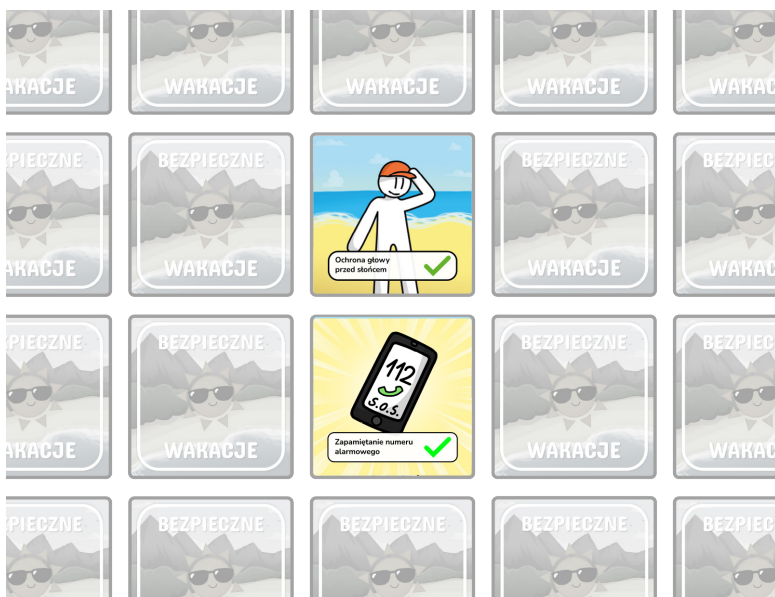
Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była na spacerze lub basenie. Zachęcamy w kolejnych rozgrywkach do wymyślenia nowego klucza wyboru. Kolejka idzie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

W swojej kolejce odstawiasz 2 karty (dokładnie tak, jak w klasycznej grze *Memory*). W zależności od tego co odślonieś, wykonujesz następujące rzeczy:

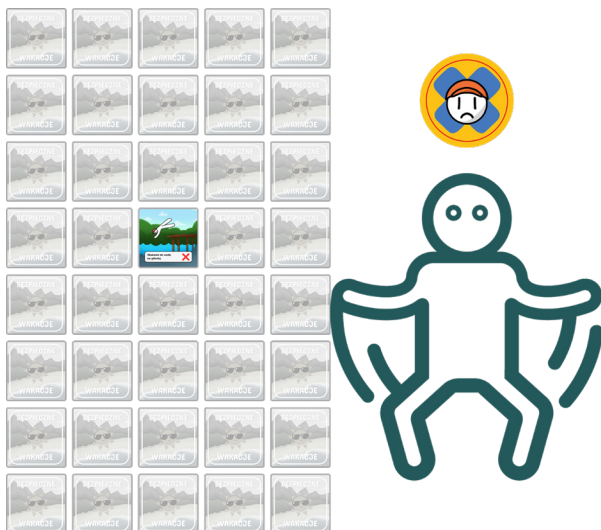
- Jeżeli odślonieś 2 takie same **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✅. Świetnie, grasz dalej, aż do momentu pierwszej pomyłki. Po każdej zdobytej parze opowiadasz prawdziwą lub wymyśloną historię, która nawiązuje do właśnie zdobytych kart.



- Jeżeli odśloniłeś 2 różne **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓. Zastaniasz je z powrotem, a kolejka przechodzi do następnego gracza.



- Jeżeli odśloniłeś co najmniej jedną **KARTĘ NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗, otrzymujesz **KARNY ŻETON**, a następnie zastaniasz odkryte karty z powrotem, nie zabierasz ich do siebie. Kolejka przechodzi do następnego gracza. To nie jedyna konsekwencja **KARNEGO ŻETONU**. Musisz wykonać ćwiczenie, np. 10 przysiadów, 10 podskoków na prawej nodze, 10 pajacyków itp.



Jeżeli w trakcie rozgrywki dojdzie do wyczerpania puli **KARNYCH ŻETONÓW**, gracz, który powinien otrzymać żeton, zamiast tego odkłada jedną ze swoich **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓ na bok. Jest to równoznaczne z utratą punktu pod koniec rozgrywki.

Gra się toczy, aż do momentu, kiedy na podłodze zostanie już tylko 8 **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy na podłodze zostanie już tylko 8 kart, podliczacie swoje punkty. Każda **KARTA WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** ✓ jest warta 1 punkt zwycięstwa. Od wyniku odejmijcie 1 punkt za każdy **KARNY ŻETON**. Zdobyłeś najwięcej punktów? Świetnie, właśnie wygrałeś tę rozgrywkę!

GRATULACJE!

DODATKOWE TRYBY ROZGRYWKI



JESZCZE RAZ: Jeżeli czujecie niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.



TRYB ŁATWY: Istnieje też tryb łatwiejszy, gdzie nie występują **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗. Zamiast prostokąta 8x5 karty ustawcie prostokąt 8x4 kart. Wszystkie **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗ odłóżcie na bok, nie będą Wam potrzebne w rozgrywce. Reszta zasad pozostaje bez zmian.



TRYB NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ: To tryb gry przeznaczony dla najmłodszych dzieci. Karty układamy awersem do góry, w równych rzędach lub też chaotycznie i prosimy dzieci o wskazywanie odpowiedniego obrazka. Mogą one zbierać karty, które znalazły lub też zostawiać je, aby utrudnić szukanie kolejnych. Rozwija to spostrzegawczość przedszkolaków i jest świetną zabawą.



WAKACYJNE SUPER-DOPASOWANIE: Idealna propozycja dla graczy, którzy rozegrali już kilka rund i chcieliby spróbować czegoś nowego. Tryb ten znacznie zmienia zasady naszej gry. W tym wariantcie **ŻETONY KARNE** nie biorą udziału, odłóżcie je na bok. Natrafienie przez gracza na **KARTĘ NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗ skutkuje utratą jego następnej kolejki.

Wybierz wariant tej rozgrywki w zależności od liczby uczestniczących graczy:



DLA 2 ORAZ 4 GRACZY:



Podzielcie 16 par **KART BEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✓ na 2 kupki, tak aby w każdej z nich znajdowała się jedna karta z każdej pary. Do jednej z kupek dołóżcie 8 **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✗

i przetasujcie. Przetasowaną kupkę ułóżcie w kwadracie 6x4 rewersem do góry.

Drugą kupkę rozdzielcie po równo między siebie.

- Dla 2 graczy → po 8 kart



- Dla 4 graczy → 4 karty



Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio jeździł na rowerze. Każdy z graczy w swojej rundzie odwraca po jednym obrazku. Wygrywa gracz, który jako pierwszy skompletuje wszystkie swoje pary, zostaje on **MISTRZEM BEZPIECZNYCH WAKACJI!** Przegrany gracz musi wykonać wybrane przez zwycięzcę zadanie np. 10 skłonów, 10 wymachów lewą nogą, 10 pompek itp.



DLA 3 GRACZY:

Odtóńcie 3 losowo wybrane **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ❌ oraz jedną losowo wybraną parę **KART BEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✅ na bok, nie będą one brały udziału w rozgrywce.

Pozostałe 15 par **KART BEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✅ podzielcie na 2 kupki, tak aby w każdej z nich znajdowała się jedna karta z każdej pary. Do jednej z kupiek dołóżcie 5 **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ❌ i przetasujcie. Przetasowaną kupkę ułóżcie w prostokącie 5x4, rewersem do góry.

Drugą kupkę rozdzielcie równo pomiędzy trzech graczy.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł lody. Każdy z graczy w swojej rundzie odwraca po jednym obrazku. Wygrywa gracz, który jako pierwszy skompletuje wszystkie swoje pary, zostaje on **MISTRZEM BEZPIECZNYCH WAKACJI!** Przegrany gracz musi wykonać wybrane przez zwycięzcę zadanie np. 10 skłonów, 10 wymachów lewą nogą, 10 pompek itp.

A teraz, jesteście gotowi przekonać się kto jest prawdziwym **MISTRZEM BEZPIECZNYCH WAKACJI?**

ZACZYNAJMY!

ZAŁECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY

Zaleca się delikatnie przetrzeć grę wilgotną ściereczką, jeśli pojawiły się na niej jakieś zabrudzenia. Następnie chowamy **KARTY BEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ✅ do plecaka, a żetony i **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** ❌ do woreczka.



Zobacz nasze gry z serii



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!