



INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



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	2
ELEMENTY GRY	3
ROLA BEGAMERA	4
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	4
CĘL ROZGRYWKI	5
PRZEBIEG ROZGRYWKI	5
KOLEJNOŚĆ ROZPOCZĘCIA ROZGRYWKI	8
ROZGRYWKA	8
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	9
TRYBY GRY	9
ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY	9
JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ	10



WPROWADZENIE



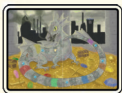
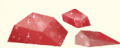
„Smok Smog” to nietuzinkowa, kooperacyjna gra dla dzieci, która pozwala przeżyć przygodę, a przy tym rozwijać wiedzę dotyczącą ekologii oraz znaczenia czystego powietrza dla zdrowia i życia.

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



Kostki do gry



5 żetonów
smoczych zębów



5 żetonów
smoczych łusek



5 żetonów
smoczych pazurów



25 szafirów
z pytaniami



25 rubinów
z pytaniami



Woreczek na
akcesoria



4 kolorowe
pachołki



8 śledzi
montażowych



Taśma do
zamocowania gry



Torba do
transportu 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:

 Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pomarańczowe pacholki ostrzegawcze

 Połóżcie na planszy:

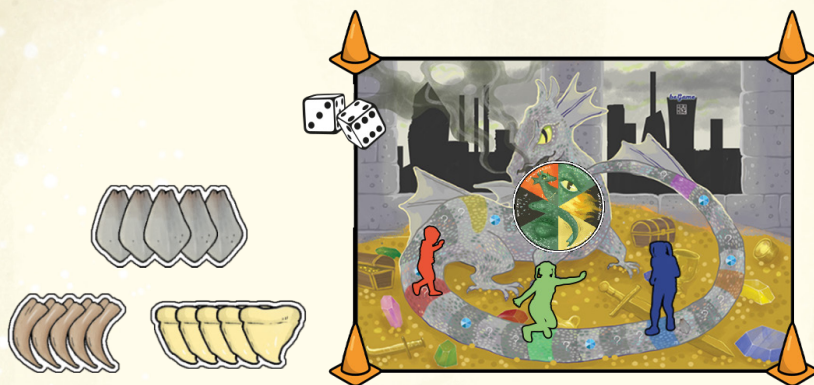
- ♦ tyle klejnotów (rubinów i szafirów), iloma chcecie grać;
- ♦ dwie kostki do gry;
- ♦ koło fortuny

 Ściągnijcie buty i stańce na planszy w miejscach oznaczonych kolorami

 Wybierzcie najbardziej doświadczonego gracza na **beGamera**

 **beGamer** kładzie dla siebie w dogodnym miejscu:

- ♦ 5 żetonów smoczych łusek;
- ♦ 5 żetonów smoczych pazurów;
- ♦ 5 żetonów smoczych zębów



CEL 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 siadł 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 pojawienie 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,

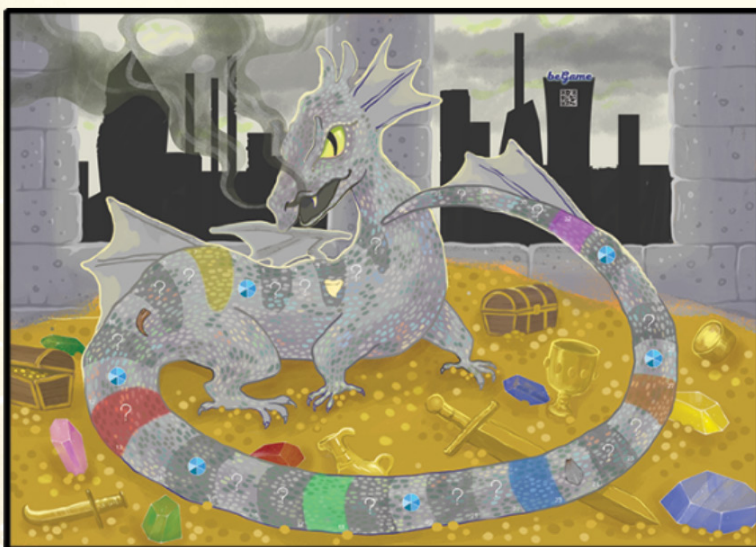
nie daje się również przekupić. Wieść gminna niesie, że istnieje jeden jedyny sposób na pozbycie się Smoga i odzyskanie czystego powietrza. Należy wyzwolić wiedzę, której usilnie strzeże. Jeśli wiedza ta stanie się powszechną, to ludzie zrozumieją, jakie działania prowadzą do kryzysu klimatycznego, a 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 taskotany. 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 symbolem smoczych łusek, zębów i pazurów, po 5 z każdego rodzaju)

Po wejściu na to pole otrzymujesz od beGamera odpowiedni żeton do jednorazowego wykorzystania w dowolnym momencie 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 odpowiedź!



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 klejnót.



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 – wybiłeś 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 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 młodszym 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.

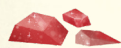
Gracze podliczają zdobyte klejnoty. Ten, kto ma ich najwięcej, zyskuje na 24h tytuł „EkoMistrza” i w związku z tym, przez dobę należy się tak właśnie do niego zwracać.

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.



ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; bosą, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużywania.

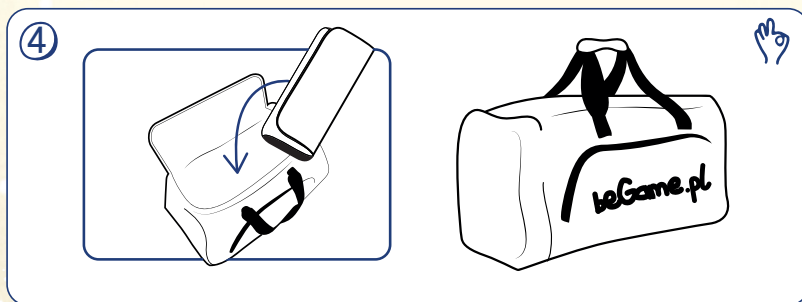
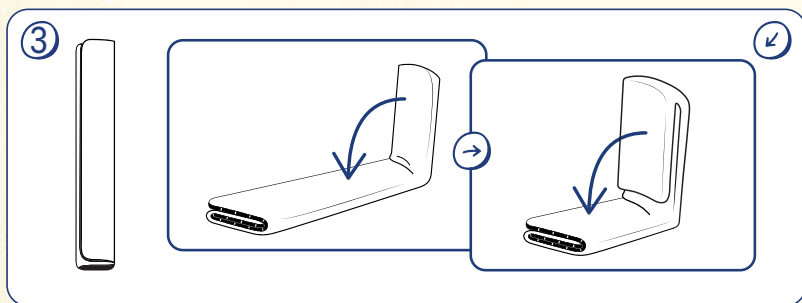
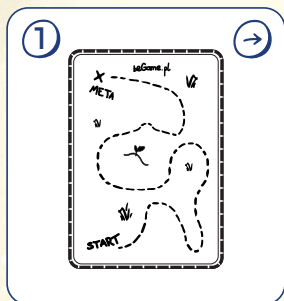


Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ



Zobacz inne nasze gry z serii

beĖko



**Segregacja
beĖko**



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemnořć!



beGame.pl