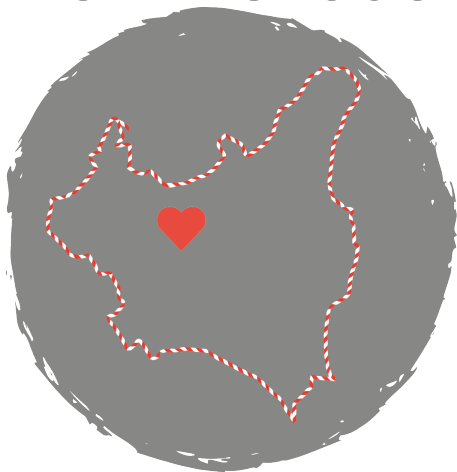


WYŚCIG NIEPODLEGŁOŚCI



Instrukcja



niepodległa

Warszawa 2018

WYŚCIG NIEPODLEGŁOŚCI

ZAWARTOŚĆ GRY:

- Mata Wyścigów
- 30 sztuk kapsli
- 25 Kart Zaczepok
- 54 Karty Wiedzy
- 50 żetonów Marek Polskich
 - Plastelina
 - Pomocnik
 - Instrukcja

WSTĘP

W latach 1948 - 2006 rozgrywany był w Europie Wschodniej największy amatorski wyścig kolarski „Wyścig Pokoju”, a młodzież urządzała wyścigi na asfalcie, na wyrysowanych kredą trasach z wykorzystaniem kapsli od butelek... jako zawodników. Gra „Wyścig Niepodległości” wzorowana jest na tej popularnej zabawie podwórkowej.

W grze plenerowej uczestnicy wcielają się w rolę kolarzy – kaplarzy, ścigających się na torze inspirowanym grą podwórkową w kapsle.

Gracze muszą jednak uważać, jeśli przeciwnicy wykażą się dobrą znajomością historii Polski będą mieli okazję utrudnić innym zadanie. Pozostaje tylko pytanie - komu uda się zwyciężyć?

ELEMENTY GRY



-Karty Wiedzy



-Karty Zaczepek



(1) Start
(2) Meta
(3) Pola Wiedzy
(4) Pola Zaczepek
(5) miejsce na Karty Wiedzy
(6) miejsce na Karty Zaczepek
(7) bank
(8) oś czasu
(9) legenda

-Mata wyścigów



-Kapsle



-Marki Polskie

ZASADY OGÓLNE


Zadaniem graczy jest pokonanie toru pstrykając na zmianę kapslami w odpowiednim kolorze tak, aby na koniec gry zgromadzić jak najwięcej punktów - które to symbolizują Marki Polskie. Po drodze na trasie znajdują się Pola Zaczeppek, które mogą pomóc graczom, ale uwaga - mogą też przeszkodzić! Znaczny wpływ na wynik będą miały Pola Wiedzy. Gdy kapsel zatrzyma się na takim polu, jego właściciel będzie miał szansę odpowiedzieć na pytanie wiedzy. Ostatnim czynnikiem wpływającym na ostateczną punktację będzie dotarcie na metę oraz jego kolejność.


Grę może prowadzić Mistrz Gry - czyli osoba, która nie bierze udziału w pstrykaniu, a jej zadaniem jest nadzorowanie przebiegu gry oraz odczytywanie pytania i sprawdzenie poprawności odpowiedzi.

PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierzcie tryb rozgrywki oraz kolor kapsli – od teraz będą one was obowiązywać przez całą rozgrywkę. Rzućcie monetą lub kapslem, aby rozstrzygnąć kto rozpoczyna grę: ta osoba będzie jako pierwsza pokonywać tor. Potasujcie talię Kart Wiedzy oraz Kart Zaczeppek i ułóżcie na właściwych miejscach (odpowiednie 5 i 6).

Przed pierwszą rozgrywką dociążcie kapsle np. plasteliną, woskiem czy też lakiem.

 **Pole Zaczepek** - w momencie gdy kapsel zatrzyma się na oznaczeniu, jego właściciel losuje kartę zaczepek i wykonuje polecenie.

 **Pole Wiedzy** - w momencie gdy kapsel zatrzyma się na oznaczeniu, jego właściciel podchodzi do zadania wiedzowego. Mistrz gry lub opcjonalnie inny gracz bierze losową kartę z talii Kart Wiedzy i odczytuje treść pytania odpowiadającemu. Po usłyszeniu pytania, gracz może odpowiedzieć na nie lub zdecydować się na wybranie wariantu podpowiedzi, czyli odstuchania odpowiedzi testowych i wybraniu jednej z nich. Znajdują się one w *Pomocniku*, podobnie jak odpowiedzi do pytań.

Po udzieleniu odpowiedzi w wybranym wariantcie gracz otrzymuje odpowiednią ilość żetonów Marek Polskich.

Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi gracz sprawdza datę na swojej karcie i umieszcza ją na Osi Czasu (8). Ważne jest, aby zachować chronologię.

Pierwsza dołożona karta zostaje umieszczona na środku Osi. Przy odpowiedzi na następne pytania gracze kierują się następującymi zasadami:

*jeśli wydarzenie z karty było wcześniej niż to, które już znajduje się na osi – gracz daje kartę po lewej stronie.

* jeśli wydarzyło się później – daje po prawej stronie.

Należy pamiętać, że zawsze można rozsuwać już położone karty na osi i dokładać nową między dwiema dowolnymi kartami

Gracze podczas swojej rozgrywki będą zdobywać punkty reprezentowane przez Marki Polskie. W momencie gdy gracz/drużyna zdobędzie takie żetony należy umieścić je w Banku (7) na miejscu odpowiadającym ich kolorowi.

WARIANTY PODSTAWOWE

-WARIANT WYZWANIE SOLO

Liczba graczy – od 2 do 5

Każdy z graczy wybiera swój kolor kapsla. Celem graczy jest pokonanie toru w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Koniec gry: Gra kończy się gdy na metę dotrze trzeci kapsel (w przypadku mniejszej liczby graczy - ostatni z nich).

Punktacja: na zdobywanie Marek Polskich mają wpływ trzy elementy:

*Osiągnięcie mety

pierwsza osoba: 3 Marki Polskie

druga osoba: 2 Marki Polskie

trzecia osoba: 1 Marka Polska

* Pole wiedzy

prawidłowa odpowiedź na pytanie bez podpowiedzi: 3 Marki Polskie

prawidłowa odpowiedź na pytanie z podpowiedzią - czyli wariantem testowym: 2 Marki Polskie

*Pola zaczepek

możliwość uzyskania do 3 Marek Polskich - w zależności od wylosowanej karty.

-WARIANT DRUŻYNA

Liczba graczy: 4 - 25

Ilość drużyn: 2-5

Liczba osób w drużynie: 2-5

Podzielcie się na minimum dwie drużyny tak, aby było w nich możliwie po równo uczestników. Rozłóżcie na starcie po jednym kapslu dla każdej drużyny oraz wybierzcie po jednej osobie z drużyny, która będzie ją reprezentować.

O zmianie gracza decyduje drużyna.

Koniec gry: Gra kończy się, gdy na metę dotrze trzeci kapsel (w przypadku mniejszej liczby graczy - ostatni z nich).

Punktacja: na zdobywanie Marek Polskich mają wpływ trzy elementy:

*Osiągnięcie mety

pierwsza osoba: 3 Marki Polskie

druga osoba: 2 Marki Polskie

trzecia osoba: 1 Marka Polska

* Pole wiedzy

prawidłowa odpowiedź na pytanie bez podpowiedzi: 3 marki polskie

prawidłowa odpowiedź na pytanie z podpowiedzią - czyli wariantem testowym: 2 Marki Polskie

*Pola zaczepiek

możliwość uzyskania do 3 Marek Polskich - w zależności od wylosowanej karty.

WARIANTY DODATKOWE

-WARIANT WYŚCIG Z CZASEM SOLO

Liczba graczy: od 1

Celem graczy jest pokonanie trasy jak najszybciej. Przygotujcie miejsce do zapisywania wyników. Do mierzenia czasu przyda wam się stoper lub telefon z taką funkcją.

Każdy z graczy pokonuje trasę sam ignorując pola specjalne. Po zakończonym wyścigu zapisywany jest czas oraz odczytywane są pytania z Kart Wiedzy. Poprawna odpowiedź odejmuje 15 sekund w wariacie bez odpowiedzi lub 10 sekund przy wykorzystaniu odpowiedzi testowych. W ten sposób trasę pokonuje każdy z graczy.

Koniec gry: gra kończy się w momencie, gdy każdy z graczy rozegra wyścig.

Punktacja: Wygra osoba, która będzie miała najlepszy czas (najmniejsza wartość po uwzględnieniu bonusów za prawidłowe odpowiedzi na pytania z Kart Wiedzy).

-WARIANT WYŚCIG Z CZASEM DRUŻYNA

Liczba graczy: od 4

Ilość osób w drużynie: 2-5

Ilość drużyn: od 2

Podzielcie się na drużyny tak, aby w każdej z nich było po równo graczy. Ustalcie kolejność startu drużyn. Następnie na starcie ustawcie tyle kapsli, ilu jest członków w pierwszej drużynie. Jej uczestnicy będą grać jednocześnie. Gra toczy się podobnie jak w wariancie solo. Celem graczy jest pokonanie trasy jak najszybciej. Przygotujcie miejsce do zapisywania wyników. Do mierzenia czasu przyda wam się stoper lub telefon z taką funkcją. Na torze ignorowane są pola specjalne. Po wyścigu drużyna dostaje trzy pytania z Kart Wiedzy a podczas odpowiadania wszyscy członkowie mogą się konsultować. Poprawna odpowiedź odejmuje 15 sekund w wariancie bez podpowiedzi lub 10 przy odczytaniu odpowiedzi testowych. W ten sposób trasę pokonują kolejne drużyny.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, gdy każda z drużyn rozegra wyścig.

Punktacja:

Wygra drużyna, która będzie miała **najlepszy czas** (najmniejsza wartość po uwzględnieniu bonusów za prawidłowe odpowiedzi na pytania z Kart Wiedzy).

-WARIANT ELIMINACJA

Liczba graczy – od 3

Celem graczy jest zdobycie jak najwięcej Marek Polskich podczas wyścigu. Rozgrywane będzie tyle okrążeń, ile jest graczy minus jeden czyli np. w przypadku pięciu graczy rozgrywane będą cztery okrążenia. Po każdym z nich odpadać będzie kapsel, który jest ostatni.

W przypadku gdy będzie więcej chętnych graczy niż 5 zagrajcie turami. Należy rozegrać tyle rozgrywek, aby każdy miał szansę zagrać. Do finału przejdą jedyni ocaleni z każdej gry. Zostanie wówczas wykonany jeszcze jeden wyścig z ich udziałem - zagrają oni o ostateczne zwycięstwo.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, gdy kapsle pokonają ostatnie okrążenie.

Punktacja:

* Pole wiedzy

prawidłowa odpowiedź na pytanie bez podpowiedzi: 3 marki polskie

prawidłowa odpowiedź na pytanie z podpowiedzią - czyli wariantem testowym: 2 Marki Polskie

* Pola zaczepiek

możliwość uzyskania do 3 Marek Polskich - w zależności od wylosowanej karty.

* Osoba, która jako jedyna nie odpadła z gry dostaje 5 Marek Polskich.

Wygrywa osoba, która zdobyła największą ilość Marek Polskich po ostatniej rozgrywce.

Pytania i odpowiedzi

- *Co się stanie jeśli wypadnę z toru?*

W takim wypadku Twój kapsel umieszczany jest na pierwszym polu specjalnym w kierunku startu, które było najbliższe punktu z którego wypadłeś.

- *A jeśli ktoś inny mnie wypchnie?*

Wtedy również musisz umieścić kapsel na pierwszym polu specjalnym w kierunku startu, które było najbliższe punktu, z którego zostałeś wypchnięty.

- *Czy jeśli wejdę na dane pole specjalne drugi raz, to mogę z niego skorzystać?*

Nie, każdy gracz może z niego skorzystać tylko raz.

- *Czy w wariancie czasowym mogę rozpatrzyć Pole Wiedzy po zakończonym wyścigu?*

Pola rozpatrywane są natychmiast w każdym wariancie.

- *Czy jeśli mój kapsel przejdzie przez Pole Wiedzy lub Pole Specjalne ale się nie zatrzyma, to mogę wykonać zadanie?*

Nie. Decyduje o tym tylko ruch, który kończy się zatrzymaniem na tym polu.

niepodległa

POLSKA
STULECIE ODZYSKANIA
NIEPODLEGŁOŚCI

Dofinansowano ze środków Programu Wieloletniego
NIEPODLEGŁA na lata 2017-2021 w ramach Programu
Dotacyjnego Niepodległa