

Gry planszowe



„GRA O WODĘ”

Potrzebne materiały: plansza, kostka do gry, cztery pionki w różnych kolorach (można zastąpić guzikami)

Uczestnicy: gra dla 2-4 osób

Czas gry: powyżej 15 minut, w zależności od napotkanych na drodze przygód

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do pola z jeziorem.

Zasady gry: Każdy z graczy wybiera pionek (guzik) w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym „START”, przesuwać po planszy swoje pionki, zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce. Jeśli gracz trafia na pole, gdzie swój początek ma rurociąg, to dzięki temu pionek trafia na sam jego szczyt (hydrant) – przemieszcza się na pole o wyższej liczbie oczek, nigdy w drugą stronę. Jeżeli pionek stanie na wodospadzie, „zsuwa się” w dół na pole z jeziorem, „u dołu” wodospadu. Gracze napotykać również na planszy pola ze studnią – wtedy mogą ponownie rzucić kostką. Pola, na których znajduje się pustynia (pola na piaskowym tle), powodują, że gracz musi czekać kolejkę. Jeśli gracz stanie na polu, na którym stoi już ktoś inny, wtedy „zbija” go, czyli wysyła go na pole startowe. Jeśli gracz stanie na polu oznaczonym znakiem wykrzyknika, musi udzielić innym rady dotyczącej oszczędzania wody. Jeśli tego nie zrobi, czeka kolejkę. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy dotrze do ostatniego pola (z jeziorem).



„GRA O ZASOBY”

Potrzebne materiały: plansza, kostka do gry, różnokolorowe pionki (można zastąpić guzikami), żetony z produktami wyspy. Do gry należy wykorzystać wymienioną niżej liczbę żetonów danego produktu:

- 20 x trzcina cukrowa
- 15 x owoce mango
- 15 x kiść bananów
- 12 x kosz liści herbaty
- 6 x worek ziaren kawy
- 6 x ziarna kakaowca

Jednak w zestawie do gry (w teczce) znajduje się po kilka dodatkowych żetonów każdego produktu – na wypadek zgubienia któregoś elementu.

Uczestnicy: gra dla 2-6 osób

Czas gry: 10-30 minut, w zależności od liczby graczy

Celem gry jest zebranie każdego rodzaju z produktów eksportowych Wyspy, po której poruszają się uczestnicy.

Zasady gry: Gracze poruszają się w dowolnym kierunku według wskazań rzutu kostką (czyli o tyle pól, ile wskaże kostka). Na planszy znajdują się zielone pola gęsto pokryte liśćmi – to „dżungla”, przez którą nie da się przejść, należy ją okrążyć. Na niektórych polach znajdują się symbole dóbr, które daje Wyspa:

TRZCINA CUKROWA



BANANY



MANGO



HERBATA



KAWA



ZIARNO KAKAOWCA



Gracze poruszają się po polach o heksagonalnym kształcie. Rozpoczynają w wyznaczonym miejscu „Start”, przypominające stoisko z tropikalnymi owocami. Gracz, który stanie na polu z produktem (jednym z sześciu), otrzymuje żeton z takim samym obrazkiem. Podczas przemieszczania się nie można iść w jednym kierunku, a następnie go zmienić, przechodząc dwa razy to samo pole. W trakcie swojej kolejki, gracz może wymienić sobie swoje kartoniki wg relacji:

2 żetony z „trzcina cukrową” = 1 żeton z „mango”

2 żetony z „mango” = 1 żeton z „bananami”

3 żetony z „bananami” = 1 żeton z „herbatą”

2 żetony z „herbatą” = 1 żeton z „kawą”

1 żeton z „kawą” = 1 żeton z „ziarnami kakaowca”.

Ilustrowana legenda wymiany znajduje się na planszy gry.

Może też wymieniać je z innymi graczami. Na planszy znajduje się także pole oznaczone „tygrysem” – kiedy gracz na nim stanie, musi uciekać, a to oznacza, że „wypadają” mu produkty, które uzbierał, i musi oddać wszystkie kartoniki z trzcina cukrową i mango – nie traci natomiast pozostałych, zdobytych wcześniej produktów.

Na planszy może dojść do sytuacji, w której gracze stają na tym samym polu. Wtedy osoba, która dotarła na to pole jako druga, przejmuje wszystkie produkty osoby stojącej tu wcześniej.

Wygrywa gracz, który pierwszy zbierze w sumie sześć kartoników, po jednym z każdego rodzaju produktów (z trzcina, mango, bananem, herbatą, kawą, ziarnem kakaowca), umiejętnie je wymieniając w trakcie gry.



GRA „DOKOŁA ŚWIATA”

Potrzebne materiały: plansza, kostka do gry, różnokolorowe pionki (można zastąpić guzikami), bilety podróży powielone dla każdego gracza

Uczestnicy: gra dla 2-8 osób

Czas gry: 30-60 minut, w zależności od wieku graczy i własnej modyfikacji zasad gry

Celem gry jest zwiedzenie wszystkich 21 miejsc znajdujących się na planszy-mapie świata.

Któż nie chciałby zwiedzić całego świata? W różnych krajach czekają przygody, wyzwania, ale i niebezpieczeństwa, z którymi trzeba sobie poradzić. Stań w szranki z innymi graczami-podróżnikami i odwiedź wszystkie ciekawe miejsca, poddając się losowi.

Gra polega na odwiedzeniu wszystkich 21 miejsc na planszy i odnotowaniu tego na przygotowanej karcie „bilet z podróży”. Po planszy można poruszać się w dowolnym kierunku, z oznaczonych stolic i innych „Miejsc zwiedzania”, podróż można kontynuować w przynajmniej dwóch kierunkach, gracz sam decyduje po wyrzuceniu kostki, w którą stronę chce się przemieścić.

„Miejsca zwiedzania” można przekraczać wielokrotnie. Są to pola, na których dzieją się wydarzenia, niektóre stawiają przed graczem wybór z dwóch opcji.

Na polach oznaczonych zegarkiem traci się kolejkę.

Pola oznaczone czterolistną koniczyną to pola pozwalające na dodatkowy rzut kostką w jednej kolejce. Gdy gracze spotkają się na tym samym polu, następuje pojedynek – rzucają kostką i osoba, która wyrzuci niższą liczbę oczek, wraca na pole „Warszawa”.

Wygrywa osoba, która pierwsza zwiedzi wszystkie 21 miejsc.

1 – Warszawa – tu zaczęła się nasza wycieczka. Możesz ponownie rzucić kostką.

2 – Londyn – z wysokiej wieży Big Bena rozglądasz się po mieście i poszukujesz nowego kierunku podróży. Możesz przesunąć się o 2 pola w dowolną stronę.

3 – Paryż – *Bonjour!* Wieża Eiffla, paryskie kamienice, bagietki na śniadanie – tak wita cię francuska stolica. Możesz przemieścić się o 1 pole w dowolną stronę albo pozostać na miejscu.

4 – Morze Kaspijskie – mimo że z nazwy to morze, to tak naprawdę jest to największe jezioro na świecie. Po długich dniach podróży możesz popływać w Morzu Kaspijskim. Obserwowanie przyrody tak bardzo Cię wciąga, że tracisz kolejkę.

5 – Arktyka – 800 tysięcy lat – tyle czasu lód był tu nieodłącznym elementem krajobrazu. W tym surowym klimacie mimo wszystko żyją ludzie, niedźwiedzie polarne, morysy i inne gatunki. Arktyczny lód pomaga odbijać promienie słońca, co wspiera system chłodzenia naszej planety. Podziwiasz ten krajobraz i rzucaś kostką. Liczba oczek pokaże, na jaką odległość możesz się oddalić od tego wyjątkowego miejsca.

6 – Himalaje – jesteś na dachu świata. Górskie szczyty wprawiają w osłupienie. Spotykasz tam odważnych podróżników himalaistów, którzy zdobywają najtrudniejsze szlaki górskie świata. Postanawiasz z nimi pozwiedzać łatwiejsze szlaki. Rzucaś jeszcze raz kostką.

7 – Mongolia – spotykając dwójkę przemytłych mieszkańców Ulan Bator, zostajesz zaproszony do ich rodzinnej miejscowości, by móc zobaczyć życie na stepach i pomieszkać choćby przez chwilę w jurcie.

8 – Tokio – ogromne japońskie miasto daje ogromne możliwości. Możesz przepłynąć przez Ocean Spokojny aż do San Francisco, podziwiając zwierzęta zamieszkujące „wielką wodę”.

9 – Hanoi – w stolicy Wietnamu wrze od codziennej gonitwy jego mieszkańców. Możesz poruszyć się do wyboru o jedno lub dwa pola w dowolnym kierunku.

10 – Dżakarta – jesteś w stolicy Indonezji, postanawiasz poznać jej ciekawe wyspy. Rzuć jeszcze raz kostką, jeśli wypadnie 1 lub 2 – możesz się ruszyć o taką liczbę pól, jeśli 3 lub 4 – uważając na niebezpieczne maszyny wycinające lasy deszczowe, cofasz się o wyrzuconą liczbę pól.

11 – Australia – czy chcesz poskakać z kangurami po tym ciekawym kraju torbaczy? Rzuć jeszcze raz kostką, jeśli wypadnie 1, 2 lub 3 – nic się nie dzieje, jeśli 4 lub 5 – możesz się przemieścić o tyle pól w dowolną stronę, jeśli 6 – lecisz samolotem do Paryża.

12 – Madagaskar – masz ochotę na afrykańskie przysmaki? Objadasz się tropikalnymi owocami. Zjadasz ich tak dużo, że rozboleł cię brzuch. Czekasz jedną kolejkę, choć możesz się wybronić poprzez rzut kostką – jeśli wypadnie 6, wracasz do gry.

13 – Lusaka – w Zambii zostałeś zaproszony do wieczornego świętowania z okazji zbiorów. Mieszkańcy przedmieść Lusaki próbują Cię nauczyć tańczyć tradycyjnych zambijskich tańców. Rzucasz kostką – jeśli wypadnie 1, 2 lub 3, możesz ruszyć się o 1 pole w dowolną stronę, jeśli 4, 5 lub 6 – możesz ruszyć się o 2 pola.

14 – Algier – berberyjska gościnność potrafi zaskoczyć. Zostajesz zaproszony na obiad i wspólne biesiadowanie przeciąga się do późna w nocy. Rano gospodarz, który cię ugościł, daje ci na znak przyjaźni wielbłąda. Możesz dzięki temu poruszyć się o wybraną liczbę pól (między 1 a 6).

15 – Akra – miasto w Ghanie. To w tym kraju uprawia się kakao na twoją ulubioną czekoladę, która dodaje energii. Możesz ponownie rzucić kostką. Jeśli wyrzucisz 1, 2 lub 3 – nic się nie dzieje, jeśli 4, 5 lub 6 – czekolada daje Ci tyle energii, że możesz wybrać dowolne miejsce do przeniesienia się!

16 – Boliwia – jesteś zmęczony podróżowaniem i bardzo chce Ci się pić. Na szczęście miejscowi częstują Cię herbatą yerba mate. Weź kilka tyków i ruszaj dalej w drogę – możesz przemieścić się o dwa pola w dowolnym kierunku.

17 – Machu Picchu – zwiedzasz starożytne miasto Inków, a potem idziesz na targ przymierzyć tradycyjne peruwiańskie stroje. Zajmuje ci to cały dzień. Żeby nie stracić kolejki – rzuć kostką. Uratuje Cię 1, 2, 3 lub 4.

18 – Gwatemala – tutaj możesz zobaczyć, jak uprawiane są tropikalne owoce, które spotykasz czasem w supermarketach: banany, mango, ananasy. Przemierzając plantację, stoisz jedną kolejkę lub rzucasz kostką – tylko wyrzucenie 6 ochroni Cię przed postojem.

19 – Nowy Jork – wielomilionowa metropolia daje możliwość wytchnienia w Central Parku – miejskim parku, gdzie można na chwilę odpocząć. Rzuć kostką, jeśli wypadnie 1, 2, 3 – możesz przemieścić się o tyle oczek w dowolną stronę, 4 – czekasz kolejkę, 5,6 – lecisz balonem na drugi koniec kraju, do San Francisco.

20 – San Francisco – podziwiasz amerykańskie miasteczko z ogromnym mostem Golden Gate Bridge i starymi tramwajami. Jeśli wyrzucisz 6, możesz przemieścić się o taką liczbę pól w stronę Nowego Jorku.

21 – Grenlandia – zapierające dech w piersiach księżycowe krajobrazy lodu i niekończących się przestrzeni. Udało Ci się zobaczyć wota piżmowego i niedźwiedzia polarnego. Rzuć kostką – jeśli wyrzucisz 4, 5 albo 6, możesz przemieścić się o jedno pole w dowolnym kierunku. Jeśli wyrzucisz 1, 2 lub 3 – nic się nie dzieje.

IMIĘ:

bilet x podróży

- 1. WARSZAWA
- 2. LONDYN
- 3. PARYŻ
- 4. MORZE KASPIJSKIE
- 5. ARKTYKA
- 6. HIMALAJE
- 7. MONGOLIA
- 8. TOKIO
- 9. HANOI
- 10. DŻAKARTA
- 11. AUSTRALIA
- 12. MADAGASKAR
- 13. LUSAKA
- 14. ALGIER
- 15. AKRA
- 16. BOLIWIA
- 17. MACHU PICCHU
- 18. GWATEMALA
- 19. NOWY JORK
- 20. SAN FRANCISCO
- 21. GRENLANDIA

IMIĘ:

bilet x podróży

- 1. WARSZAWA
- 2. LONDYN
- 3. PARYŻ
- 4. MORZE KASPIJSKIE
- 5. ARKTYKA
- 6. HIMALAJE
- 7. MONGOLIA
- 8. TOKIO
- 9. HANOI
- 10. DŻAKARTA
- 11. AUSTRALIA
- 12. MADAGASKAR
- 13. LUSAKA
- 14. ALGIER
- 15. AKRA
- 16. BOLIWIA
- 17. MACHU PICCHU
- 18. GWATEMALA
- 19. NOWY JORK
- 20. SAN FRANCISCO
- 21. GRENLANDIA

IMIĘ:

bilet x podróży

- 1. WARSZAWA
- 2. LONDYN
- 3. PARYŻ
- 4. MORZE KASPIJSKIE
- 5. ARKTYKA
- 6. HIMALAJE
- 7. MONGOLIA
- 8. TOKIO
- 9. HANOI
- 10. DŻAKARTA
- 11. AUSTRALIA
- 12. MADAGASKAR
- 13. LUSAKA
- 14. ALGIER
- 15. AKRA
- 16. BOLIWIA
- 17. MACHU PICCHU
- 18. GWATEMALA
- 19. NOWY JORK
- 20. SAN FRANCISCO
- 21. GRENLANDIA

IMIĘ:

bilet x podróży

- 1. WARSZAWA
- 2. LONDYN
- 3. PARYŻ
- 4. MORZE KASPIJSKIE
- 5. ARKTYKA
- 6. HIMALAJE
- 7. MONGOLIA
- 8. TOKIO
- 9. HANOI
- 10. DŻAKARTA
- 11. AUSTRALIA
- 12. MADAGASKAR
- 13. LUSAKA
- 14. ALGIER
- 15. AKRA
- 16. BOLIWIA
- 17. MACHU PICCHU
- 18. GWATEMALA
- 19. NOWY JORK
- 20. SAN FRANCISCO
- 21. GRENLANDIA