

INSTRUKCJA GRY

WPROWADZENIE I CEL GRY

Zdobycie jak największej liczby pól na terenach sąsiadujących z lewej i prawej strony i obronienie jak największej liczby pól własnych.

PRZED GRĄ

- 1 Gracie zespołowo (cztery zespoły). Każdy zespół składa się z 2–3 osób.
- 2 Wyznaczacie mistrza stołu (gry), który będzie pilnował, aby przebieg gry był zgodny z instrukcją. Mistrz stołu jest także członkiem jednego z zespołów.
- 3 Losujecie postacie – Rada Miasta (R): kolor czerwony, Gospodarze (G): kolor żółty, Leśnicy (L): kolor zielony, Przedsiębiorcy (P): kolor czarny – i bierzecie odpowiednie dla nich materiały: karta postaci, arkusz zadań (książeczka) i 1 pisak w kolorze przypisanym do postaci.
- 4 Zapoznacie się z planszą i kartą postaci, zajmujecie odpowiednie miejsca przy planszy.
- 5 Wyznaczacie, kto rozpoczyna grę – rzucacie kostką. Zaczyna zespół, którego przedstawiciel wyrzuci największą liczbę oczek. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PRZEBIEG GRY

- 1 Pierwsza kolejka.

a) Wybieracie ćwiartkę na planszy: przypisaną do Waszych postaci lub jedną z dwóch sąsiadujących jednym bokiem z Waszą ćwiartką (zgodnie z informacją na karcie postaci) – jedna z nich należy do Waszych sojuszników, z którymi będziecie współpracować podczas

rozwiązywania, a druga do przeciwników. Zespół zajmujący miejsce po przekątnej (jeden z przeciwników) jest w posiadaniu wyników zadań przypisanych do Waszej ćwiartki oraz podpowiedzi do tych zadań, podobnie jak Wy posiadacie rozwiązania i podpowiedzi do zadań Waszych przeciwników z naprzeciwka.

b) Reprezentant zespołu, którego jest kolej, rzuca 2 razy kostką: pierwszy rzut oznacza wartość na osi x, drugi – na osi y.

c) Wylosowane pole oznaczacie kropką w swoim kolorze – w ten sposób otwieracie to pole dla siebie i dla postaci, do których należy ten teren. Rozpoczyna się między Wami rywalizacja o nie.

d) Na arkuszu zadań sprawdzacie rodzaj zadania związanego z przypisanym do niego polem.

- Jeżeli na arkuszu jest treść zadania, to Wasz zespół może rozpocząć jego rozwiązywanie. Możecie wyłożyć je w którejś z kolejnych tur, gdy będzie rozwiązane. Równocześnie to samo zadanie może rozwiązywać zespół, którego pole chcecie zająć. Pole zdobędzie ten zespół, który pierwszy poprawnie rozwiąże zadanie i ogłosi to, gdy przyjdzie jego kolej, co da możliwość obrony swojego terytorium.
- Jeżeli na arkuszu nie ma zadania przypisanego do wylosowanego pola, to jedna osoba z zespołu losuje kartę z puli **Niespodzianka** i informuje pozostałych, czy wylosowane przez niego zadanie należy do grupy **Zakazane Słowo** czy **Kalambury**. Osoba losująca nie pokazuje karty swoim partnerom z grupy. Jeżeli wylosowana karta to Zakazane Słowo, członek grupy w ciągu 60 sekund musi opisać swojemu zespołowi sześć terminów matematycznych, nie używając żadnego ze słów lub pojęć znajdujących się na karcie. Nie wolno też używać wyrazów pochodnych. Aby otrzymać punkt, zespół musi odgadnąć więcej

niż 3 z przedstawionych terminów. Jeżeli wylosowana karta należy do **Kalamburów**, reprezentant grupy przedstawia swojemu zespołowi wylosowany termin za pomocą gestów lub prezentując rysunek na kartce czy tablicy. W obu przypadkach mistrz gry mierzy czas. Jeśli zespół wykona zadanie, pole z nim związane obrysowuje swoim kolorem pisaka. Jeżeli zadanie nie zostanie rozwiązane w danym czasie, to pole zostaje polem otwartym i będziecie mogli powalczyć o nie ponownie w następnej kolejce, losując nową kartę z zadaniem **Niespodzianka**.

UWAGA 1: Każdy zespół z jednej strony ma sojusznika, a z drugiej przeciwnika, na którego terytorium może zajmować pola, ponieważ ma na swoim arkuszu jego zadania. Sojusznicy to Gospodarze i Leśnicy oraz Rada Miasta i Przedsiębiorcy. Każdy zespół ma też przeciwników naprzeciwko (po przekątnej), ale oni tylko sprawdzają, czy zadania zostały wykonane poprawnie, ponieważ mają ich rozwiązania.

2 W każdej następnej kolejce macie prawo do jednego ruchu, więc decydujecie, czy:

a) rzucać kostką i losujecie nowe pole z zadaniem;

b) pokazujecie rozwiązane zadanie tekstowe, wylosowane na terenie swoim lub sąsiada, po czym zespół znajdujący się po przekątnej do ćwiartki, na której stawiacie punkt sprawdza poprawność rozwiązania. Jeżeli zadanie jest rozwiązane poprawnie, to zespół obrysowuje swoim kolorem przypisane do niego pole;

c) możecie również zdecydować, że chcecie ponownie spróbować rozwiązać zadanie

z **otwartego pola** z niespodzianką, ale musicie ponownie losować kartę;

d) możecie poprosić swojego sojusznika, który posiada wskazówki do zadań z terytorium Waszego przeciwnika, na którym chcecie zająć pole, o **odczytanie wskazówki do tego zadania**; nie należy jednak przekraczać zasady przysługą za przysługę.

3 W przypadku **konfliktu interesów**, który może pojawić się, gdy wylosujecie pole, które już jest otwarte, ale nie obrysowane, otwieracie to pole również dla siebie, czyli zaznaczacie punkt obok już postawionego i możecie przystąpić do rozwiązywania związanego z nim zadania.

a) Kto pierwszy w swojej kolejce zaprezentuje poprawne rozwiązanie zadania ze spornego pola, ten to pole przejmuje (obrysowuje swoim pisakiem).

4 Gra toczy się w wyznaczonym czasie lub do wyczerpania puli zadań. Po zakończeniu gry podsumowujecie liczbę pól zajętych przez każdy zespół (jeden punkt za każde obrysowane przez siebie pole). Dodatkowo dodaje się jeden punkt zespołowi, który ma na swoim terenie najmniej pól zajętych przez sąsiadów. Odejmuje się też liczbę punktów równą liczbie otwartych (z kropką w kolorze zespołu), ale nieobrysowanych pól. Wygrywa zespół z największą liczbą zdobytych punktów.

UWAGA 2: Jeśli rzucając kostką (po wcześniejszym wyborze ćwiartki) traficie na pole już zajęte (obrysowane), traciecie kolejkę.

Autorami gry są: Iwona Kamper, Marek Potempa, Beata Maciej, Agnieszka Garbacz