

Gra planszowa „Droga do zakopanego skarbu”

W średniowieczu życie ludzi było cięższe i bardziej niebezpieczne niż dzisiaj, przede wszystkim jeśli chodzi o podróżowanie. Trudny teren, zbójcy na drogach i duchy czające się w lasach - to wszystko sprawiało, że ludzie starali się nie opuszczać swojego domu bez wyraźnej potrzeby.

Podczas badań wykopaliskowych archeolodzy znajdują niekiedy skarby średniowiecznych monet i ozdób. Być może zostały ukryte tam tylko na chwilę a ich właściciele zamierzali po nie wrócić. Niestety nie udało im się, albo zapomnieli...

Wyobraź sobie, że żyjesz w średniowieczu i wyruszasz po skarb, który specjalnie dla Ciebie ukryli przodkowie! Wygrywa ten, kto dotrze do niego pierwszy.

Pamiętaj, że w dzisiejszych czasach wykopywanie zabytków jest zabronione i może to robić tylko archeolog, który ma pozwolenie na badania wykopaliskowe.

Zasady gry:

Gra przeznaczona jest dla 2-5 osób. Gracze przesuwać się pionkami po polach, napotykają różne utrudnienia, dokonują wyboru drogi i poznają przy okazji realia życia w średniowieczu.

Sugerowany wiek graczy: od 6 lat.

Do gry potrzebne będą pionki i zwykła kostka.

Gra składa się z dwóch części: planszy, którą trzeba wydrukować w formacie A3, oraz instrukcji. Możliwe jest wydrukowanie gry w formacie A4, lecz mniejszy format może spowodować, że pola będą zbyt małe i nie zmieszczą się na nich pionki.

1

Idziesz przez bagna, gdzie znajdujesz końską czaszkę. Co prawda masz już jedną przed domem (ustawioną, żeby chroniła Cię przed złymi mocami), ale stwierdzasz, że nie zaszkodzi przynieść drugą. **Wracasz do domu (pole z napisem start).**

2

Znalazłeś porzucone naczynie sitowate i dochodzisz do wniosku, że przydałoby Ci się takie do wyrobu sera. Jesteś jeszcze blisko domu więc **cofasz się na START**, aby je odnieść.

3

Spotykasz po drodze zielarkę, która prosi Cię o pomoc w zbieraniu ziół. **Od następnego ruchu idziesz żółtą drogą, wskazaną przez strzałkę.**

4

Zielarka jest wyjątkowo zadowolona z Twojej pomocy i w nagrodę pokazuje Ci skrót przez las.

Od razu przesuwasz się na pole  wskazane strzałką.

5

Byłeś głodny i w lesie znalazłeś jagody, niestety trafiłeś na te trujące i nie czujesz się najlepiej. **Czekasz 1 kolejkę.**

6

Chorujesz po jagodach, które znalazłeś w lesie. Na szczęście blisko jest zielarka, która przynosi Ci leczniczy napar. **Czekasz dwie kolejki.**

7

Z daleka zauważyłeś płonący dom. Wracasz, aby pomóc mieszkańcom. **Cofasz się o 5 pól.**

8

Dowiedziałeś się od innego wędrowca, że w mieście, które zamierzałeś odwiedzić, szaleje czarna śmierć (czyli dżuma - w średniowieczu dość częsta zaraza). Postanawiasz je ominąć.


Od następnego ruchu idziesz brązową drogą, wskazaną przez strzałkę.



Nie spotkałeś nikogo, kto mógł Cię ostrzec i znalazłeś się w mieście, w którym szaleje czarna śmierć. Zachorowałeś. Minie trochę czasu, zanim będziesz mógł wyruszyć w dalszą drogę. **Czekasz 4 kolejki.**

10

Wśród chaszczy znajdujesz drogę na skróty.

Od razu przesuwasz się na pole  wskazane strzałką.

11

Zobaczyłeś polanę i zmęczony długą drogą postanowiłeś odpocząć. **Czekasz 1 kolejkę.**

12

Zgubiłeś swój szczęśliwy amulet z zęba lisa. **Cofasz się o 5 pól.**

13


Na bagnach zamokły Ci buty. Musisz je wysuszyć. **Czekasz 1 kolejkę.**

14

Odkrywasz skrót i w suchych butach idziesz o wiele szybciej.

Od razu przesuwasz się na pole  wskazane strzałką.



Zbójcy na drodze! Uciekasz przed nimi. **Od razu przesuwasz się na pole  wskazane strzałką.**

16

Na bagnach zauważasz ducha. Uciekając przed nim **cofasz się o 5 pól.**




Skręciłeś nogę. Potrzebujesz okładu z mąki z tłuszczem ale nie wiesz, jak szybko zadziała. **Aby ruszyć dalej, musisz wyrzucić 5 lub 3.**

18

Wchodzisz na wzgórze i zaczynasz kopać. Żeby zbliżyć się do skarbu, musisz wyrzucić 1, 2 lub 3. Jeśli staniesz na tym polu, chronią Cię amulety i **nawet gdy wypadnie 1 i znajdziesz się na czerwonym polu - nie cofasz się.**

19

Zgubiłeś po drodze łopatę. Bez niej nie wykopiesz skarbu. **Od razu cofasz się na wskazane czerwoną strzałką pole  (chyba, że wszedłeś na to pole z pola nr 18, wówczas się nie cofasz).**



Koniec gry! Odkopałeś skarb monet zakopanych na terenie dawnego cmentarza na wzgórzu!

Uwagi:

Aby zakończyć grę, trzeba wyrzucić taką ilość oczek, która umożliwi Ci znalezienie się na ostatnim polu. Przykładowo - jeśli do końca zostały trzy pola, a wyrzucisz więcej niż 3 oczka, pozostajesz na swoim polu i rzucasz dalej, aż wypadnie liczba oczek 3 lub mniej.