

Projekt pt. „Leszno dla Niepodległej” dofinansowano ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 w ramach Programu Dotacyjnego „Niepodległa”

niepodległa

Projekt realizuje:
Świetlica w Zaborowie

**ŚWIETLICA
W ZABOROWIE**

Partnerami projektu są:

Urząd Gmina Leszno, Szkoła Podstawowa im. Stefana Batorego w Lesznie, Biblioteka Publiczna Gminy Leszno, Szkoła Podstawowa im. Powstańców 1863 Roku w Zaborowie i Świetlice Gminy Leszno



ODKRYJ GMINĘ LESZNO - HISTORYCZNIE

Instrukcja do gry



Drodzy badacze historii lokalnej!

Cieszymy się, że jesteście zainteresowani historią gminy Leszno, która to kryje wiele niespodzianek i ciekawostek. Rozpoczęcie badań w tym zakresie może wydawać się Wam żmudne i trudne. Nic bardziej mylnego! Wasz zaprzyjaźniony historyk, po dokonaniu wstępnej kwerendy, przekazał Wam mapę Leszna i jego najbliższych okolic z zaznaczonymi nań punktami (źródłami historycznymi i ekspertami z tej dziedziny), gdzie możecie pozyskać interesujące Was informacje.

Nie pozostaje Wam już nic innego, jak wyruszyć na ulice Leszna. Komu z Was uda się zdobyć najwięcej wartościowych informacji o przeszłości gminy? Kto z Was podoła trudowi zbadania wszystkich źródeł informacji? Przekonacie się już za chwilę! Mamy nadzieję, że podczas rozgrywki odkryjecie swoją najbliższą okolicę na nowo. Innymi słowy, Odkrycie Gminę Leszno - historycznie.

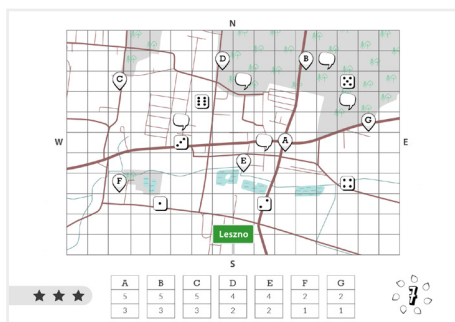
Czego potrzeba do rozgrywki?

- po jednej sześcienniej kostce dla każdego gracza
- wydrukowane plansze: po jednej Mapie oraz jednej Planszy Gracza dla każdego z graczy, a także jednej Planszy Ruchów.
- różnokolorowych kredek/flamastrów/długopisów - w waszych ulubionych kolorach
- urządzenia z dostępem do internetu (komputer, telefon, tablet)

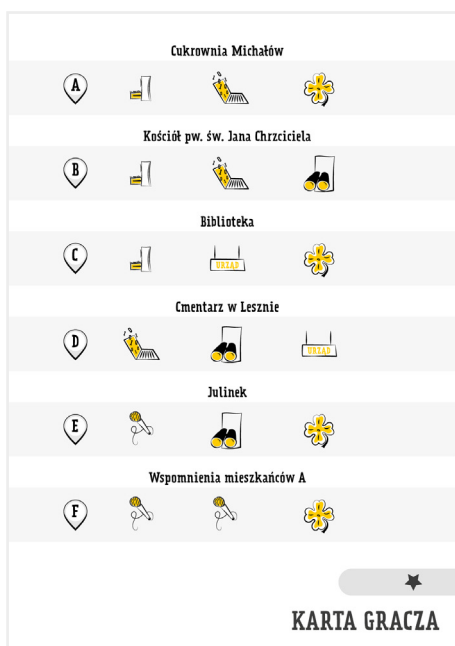
Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości informacji historycznych (ciekawostek o gminie Leszno). Ilość zdobytych informacji przekłada się na liczbę zdobytych punktów. Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie posiadać największą liczbę punktów. Jak to zrobić? Jest to prostsze niż myślicie!

1. Wybierzcie razem poziom trudności rozgrywki (łatwy/średni/trudny) i rozłóżcie na stole dla każdego z graczy po jednej Mapie oraz po jednej Planszy Gracza. Każdy poziom trudności rozgrywki ma przypisaną Mapę i Planszę Gracza.
2. Na środku stołu połóżcie także wydrukowaną Planszę Ruchów - wystarczy jedna kopia dla wszystkich graczy. Plansza Ruchów jest taka sama dla każdego poziomu trudności rozgrywki.
3. Teraz każdy z Was wybiera dla siebie marker/flamaster/kredkę w ulubionym kolorze. To już wszystko - możecie przystąpić do gry!

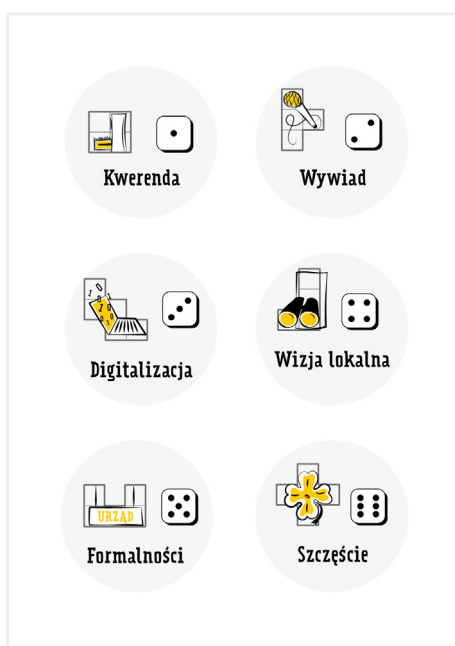
Co powinniście wydrukować?



Mapa - to po niej będziecie się poruszać w celu odwiedzenia miejsc, w których znajdziecie interesujące Was informacje historyczne



Plansza Gracza - to właśnie na niej, po odwiedzeniu odpowiednich lokalizacji na Mapie, będziecie zdobywać i odnotowywać informacje historyczne;

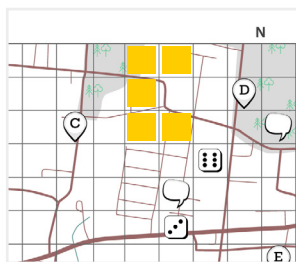


Plansza Ruchów - to ona pomoże Wam poruszać się po uliczkach i ulicach Leszna; liczba oczek na kostce odpowiada ścieżce, po jakiej możecie się poruszać.

Zasady gry

Poruszanie się po planszy – początek rozgrywki

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca on liczbą kości odpowiadającą ilości graczy (np. 3 graczy - 3 kości). Następnie wybiera dla siebie jedną z nich. Wartość na kości odpowiada figurze na Planszy Ruchów. Zobacz przykład obok.





Następnie wybiera on dowolne pole na planszy sąsiadujące z krawędzią mapy. W tym miejscu rozpoczyna swoją rozgrywkę. Zakolorowuje na mapie Leszno kształt odpowiadający wartości na kostce (według schematu z Planszy Ruchów), którą wybrał (kształt ten można dowolnie obracać).

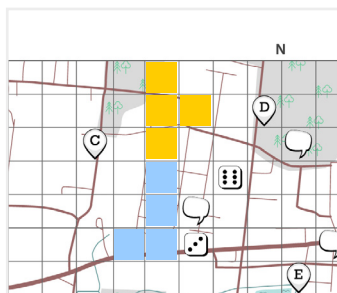
Przykładowo:





Kolejny gracz (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) wybiera dostępną kostkę, tj. jedną z pozostałych kości wyrzuconych przez pierwszego gracza. Następnie wybiera on pole przy krawędzi planszy, z którego chce rozpocząć rozgrywkę i zakolorowuje odpowiedni kształt na swojej Mapie. Pozostałe osoby postępują analogicznie. Ostatnia z nich będzie musiała wziąć jedyną kostkę, która pozostała.

Aby zdobywać informacje historyczne (a zatem i punkty), musicie odwiedzać wytypowane przez Was lokalizacje na mapie Leszno (oznaczone np. ).

Podczas ruchu nie możecie wchodzić ani przechodzić przez pola oznaczone  - po wykonanej kwerendzie znajomego historyka wiecie już, że są to lokalizacje, w których otrzymacie nieprzydatne informacje.

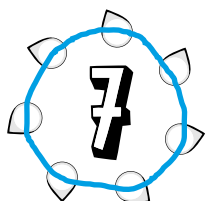



Po pierwszej rundzie (kolejce), przyszedł czas na rzucenie kośćmi przez kolejnego gracza (siedzącego po lewej stronie gracza rozpoczynającego). Gracz rzuca wszystkimi kośćmi, wybiera kość dla siebie i nanosi figurę odpowiadającą liczbie oczek na kostce, którą wybrał, na mapę. Druga (i każda kolejna) figura musi stykać się co najmniej jednym bokiem z dowolną wcześniej namalowaną figurą i spełniać opisane powyżej reguły.

Jeżeli przejście przez pole oznaczone  - otrzymujecie bonus, tj. natychmiast możecie wykorzystać dodatkowo kostkę o liczbie oczek na ujawnionej do dowolnej akcji. Przykładowo, jeżeli przeszliście przez pole  możecie nanieść na Mapę kształt z Planszy ruchu przypisany dla Formalności albo zakreślić na Planszy Gracza daną informację historyczną (o czym szerzej poniżej).


Kolejne rundy (kolejki) toczą się według tego samego schematu, gracze kolejno przekazują sobie rolę pierwszego gracza, rzucają kośćmi, a następnie wykonują akcje z nimi związane.

Lokalizacje historyczne



Gdy już odwiedzić lokalizację historyczną (oznaczoną na mapie np. ) - w tabeli pod planszą zakreślić pole do niej przypisane. Za odwiedzenie wszystkich lokalizacji podczas jednej rozgrywki (niezależnie od liczby zdobytych informacji historycznych) możecie zdobyć 7 dodatkowych punktów - wówczas zakreślicie w prawym dolnym rogu Mapy rysunek cyfry siedem.

Teraz możecie przystąpić do kwerendy. Po rzucie kostkami w następnej turze - możecie wybrać czy dalej eksplorujecie Leszno w celu odwiedzenia kolejnych lokalizacji historycznych, czy zdobywacie informacje historyczne, w której z odwiedzonych wcześniej lokalizacji (lokalizacje mogą mieć różną ilość informacji).

Na Planszy Gracza przy każdej lokalizacji znajduje się tabela z ikonkami odpowiadającymi danemu sposobowi zdobywania wiedzy historycznej, np. Kwerenda . Aby zdobyć daną informację historyczną musicie wybrać kostkę z odpowiednią wartością oczek, która odpowiada rysunkowi do niej przypisanej. Przykładowo - w przypadku kwerendy będzie to kostka o jednym oczku.

Po wybraniu kostki, bierzemy w kółko dany symbol na Planszy Gracza i gdy wszystkie symbole związane z daną lokalizacją zostaną zakreślone - wówczas Gracz otrzymuje punkty w liczbie odpowiadającej ilości zakreślonych informacji. Nie otrzymuje się punktów za poszczególne informacje, tylko za ich komplet. Po zdobyciu kompletu informacji punkty zaznacza się kółkiem w tabeli pod mapą. Gracz, który zdobędzie wszystkie informacje w danej lokalizacji jako pierwszy - otrzymuje więcej punktów niż następni. Gracz pierwszy w danej lokalizacji - zaznacza cyfrę umieszczoną wyżej w tabelce, natomiast drugi i kolejny - cyfrę niższą.

Aby dowiedzieć się jaką informację kryje dany punkt na mapie - na stronie internetowej należy kliknąć w odwiedzoną przez gracza lokalizację. Przeczytajcie ją na głos wszystkim graczom. Nie można jej zapisywać, notować itp. - do dyspozycji macie tylko własną pamięć. Po zakończonej rozgrywce będziecie mogli otrzymać za to dodatkowe punkty w specjalnym teście wiedzy.

Zakończenie gry



Rozgrywka kończy się wówczas, gdy w każdej z lokalizacji zostaną zdobyte wszystkie informacje przez przynajmniej jednego gracza. Dograjcie turę do końca i podliczcie punkty.

Na koniec czeka Was jeszcze jedno zadanie - każdy z Was indywidualnie rozwiąże test dot. informacji historycznych, które poznaliście w trakcie rozgrywki. Test znajdziecie na stronie internetowej grahistoryczna.gminaleszno.pl. Po jego zakończeniu dodajcie sumę punktów z testu do punktów uzyskanych w rozgrywce. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przykład punktacji:

Asia ze znajomymi grała na planszy o najłatwiejszym poziomie trudności. Asia odwiedziła wszystkie lokalizacje - za co otrzymuje 7 punktów.





Jako pierwsza zdobyła wszystkie informacje w Julinku, Bibliotece i Cukrowni, a jako druga dodatkowo w Kościele. Każde pierwsze miejsce warte jest 5 punktów, a drugie i każde kolejne po 3 punkty.

	<table border="1"><tr><th>A</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	A	5	3	<table border="1"><tr><th>B</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	B	5	3	<table border="1"><tr><th>C</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	C	5	3	<table border="1"><tr><th>D</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	D	5	3	<table border="1"><tr><th>E</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	E	5	3	<table border="1"><tr><th>F</th></tr><tr><td>5</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	F	5	3	
A																									
5																									
3																									
B																									
5																									
3																									
C																									
5																									
3																									
D																									
5																									
3																									
E																									
5																									
3																									
F																									
5																									
3																									

W końcowym quizie zdobyła dodatkowo 7 punktów.

W sumie Asia zdobyła $7 + (3 \cdot 5) + 3 + 7 = 32$ punktów

Wariant utrudniony - mapa najtrudniejsza

Gra posiada również wariant utrudniony. Stosuje się go tylko podczas rozgrywki na najtrudniejszej mapie. Nie można rozgrywać go w innych wariantach (mapa łatwa/średnia). Najbardziej doświadczeni badacze historii lokalnej na początku rozgrywki dorysowują na Mapie w wybranych przez siebie miejscach trzy  nieprawdziwych informacji. Warunkiem jest, że bezpośrednio z punktem lokalizacji (np. ) nie może stykać się więcej niż dwie . Następnie gracze przekazują plansze graczowi po ich lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po zamianie - gracze dorysowują na otrzymanych mapkach trzy kolejne . Następnie, jeśli graczy jest więcej niż 3 - gracze postępują analogicznie. Na mapce może być dorysowane łącznie 9 chmur. Po dorysowaniu gracze przekazują mapki graczom po ich lewej stronie i zaczyna się rozgrywka. Czyli najstarszy z graczy rzuca kostkami...

Koncepcja gry: Marcin Mitzner i Jan Świącicki, **Producent gry:** Mateusz Gawroński,

Autor mechaniki gry: Jan Świącicki, **Grafika:** Adam Paluszkiewicz, **Aplikacja:** Rafał Dymitruk