

INSTRUKCJA GRY



WSZYSTKIE SKARBY MIKOŁAJKA

znak emotikon

Czytanie ma moc
Cmm

Mikołajek nie wyobraża sobie życia bez swoich kolegów. Bez rogalików Alcesta, który bez przerwy je, okularów Ananiasza, który jest najlepszym uczniem w klasie, wybryków Kleofasa. No i z dala od ulubionego placu, gdzie stoi zaparkowany samochód bez kół. To najlepsze miejsce do wygłupów. Planowana przeprowadzka zniszczy wszystko. Żeby uniknąć tej katastrofy, Mikołajek i jego kumple wyruszają na poszukiwania tajemniczego skarbu. Jeśli go odnajdą, odwrócą bieg wydarzeń!

Odkryjcie fascynującą i pełną przygód drogę do skarbu Mikołajka. Bo istotny jest nie tyle sam skarb, ale ścieżka, którą się do niego podąża, a także wyzwania, które się podejmuje!

Liczba graczy: < 1

Jeśli graczy jest 4 lub więcej, najlepiej będzie podzielić się na drużyny. Członkowie drużyny wspólnie podejmują decyzje, ucząc się przy tym dzielić opiniami i współdecydować.

Poniżej 4 graczy – grajcie pojedynczo.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Za pierwszym razem:

Wydrukujcie i potnijcie zgodnie z liniami podziału:

- o 36 PÓL MAPY
- o 27 KART SKARBU
- o 24 KARTY ZADAŃ

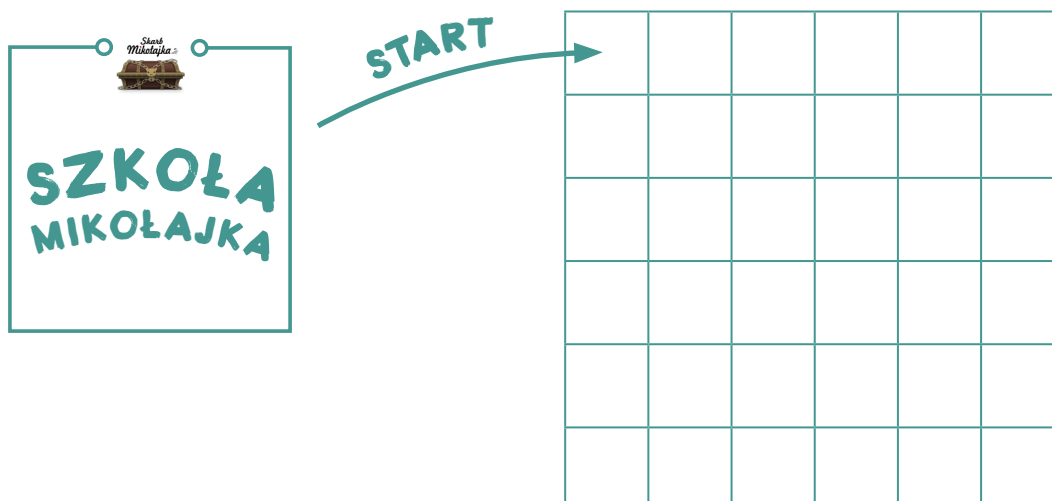
Wskazówka: żeby się nie mylić, możecie każdy rodzaj kart wydrukować na papierze w innym kolorze.

Do każdej kolejnej gry będziecie używać tych samych kart, więc wystarczy dodrukować:

- o 1 TABELĘ PUNKTACJI
- o 1 KARTĘ STRATEGII (dla każdego gracza lub zespołu)


Ze stosu **PÓL MAPY** wyciągnijcie kartę z napisem **SZKOŁA MIKOŁAJKA**. Potasujcie pozostałe POLA MAPY i rozłóżcie je w 6 rzędach po 6 kart – tak, aby karta z napisem SZKOŁA MIKOŁAJKA znalazła się w lewym górnym rogu (jak na rysunku). Pozostałe karty rozłóżcie losowo.

W ten sposób powstaje Wasza mapa pokazująca drogę do skarbu.



Teraz, kiedy macie już mapę, każdy gracz (lub zespół) przed grą losuje jedną **KARTĘ SKARBU**.

Jest ona tajna – to znaczy, że nie należy pokazywać jej innym graczom.

Karta ta określa, gdzie ukryty jest Wasz skarb – symbol  wskazuje Wam dokładnie pole, gdzie musicie dojść. By właściwie zorientować kartę, obróćcie ją tak, by ikonka skrzyni była ustawiona zgodnie z identycznymi ikonkami na kartach mapy. Wyruszycie z pola startowego, a Waszym zadaniem będzie dotrzeć tam, zbierając po drodze jak najwięcej punktów. Pamiętajcie więc, że niekoniecznie najkrótsza droga okaże się najlepsza!

Potrzebne Wam będą również pionki – dla każdej drużyny inny. Możecie skorzystać z pionków z innej gry, ale najlepiej, jeśli stworzycie je sami – np. z plasteliny, guzików, kapsli, kamyków – w końcu od czego jest wyobraźnia?

Pionki ustawcie na polu startowym (SZKOŁA MIKOŁAJKA).

Przygotujcie również **TABELĘ PUNKTACJI**, gdzie będziecie zapisywać Wasze wyniki, aby na koniec ustalić, kto wygrał rozgrywkę.

Ważnym elementem przygotowania do gry jest obmyślenie strategii dotarcia do skarbu. W tym celu możecie wydrukować **KARTY STRATEGII** (po 1 dla każdej drużyny/gracza) i naszkicować ołówkiem trasę, którą chcecie odbyć. Jeśli gracie zespołowo – naradźcie się koniecznie, uwzględniając zdanie wszystkich członków Waszej drużyny. Oczywiście, jak przystało na wyprawę po skarb, jest to informacja ściśle tajna.

PRZEBIEG GRY

Cel gry:

Waszym zadaniem jest dostać się ze SZKOŁY MIKOŁAJKA do skarbu, zdobywając po drodze punkty.

Wygra ta drużyna/gracz, która/który uzyska najwięcej punktów.

Gra odbywa się na zasadzie kolejek. Zaczyna ta drużyna, której gracz przeczytał w bieżącym semestrze najwięcej książek. Dalej kolejność jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

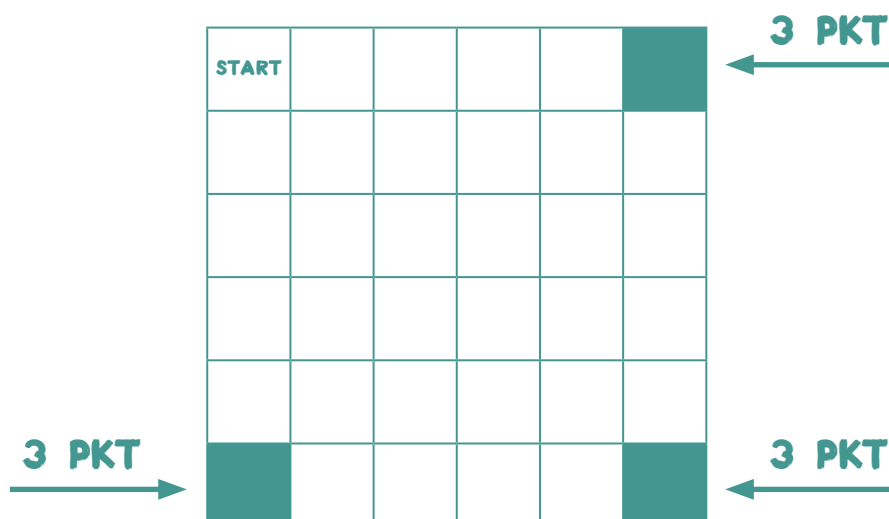
W swojej kolejce można poruszyć pionek w prawo, w lewo, do góry oraz w dół – oczywiście, jeśli jest to możliwe – to znaczy, jeśli któryś z brzegów planszy nie ogranicza Wam ruchu. Poruszamy się zawsze o jedno pole. Nie wolno cofnąć się na pole, na którym stało się w poprzednim ruchu (chyba, że nie ma możliwości innego ruchu).

Jak zobaczycie, niektóre pola są punktowane – oznacza to, że samo postawienie tam pionka przynosi Wam określoną ilość punktów. Punkty naliczane są za każdym razem, kiedy się stanie na tym polu – oznacza to, że każda kolejna drużyna, która stanie na tym polu, również otrzymuje daną ilość punktów. Punkty spisujcie na bieżąco w **TABELI PUNKTACJI**.

Na mapie znajdują się również inne pola:

- o **POLA „ZADANIE”** – aby móc na nich stanąć, musicie prawidłowo wykonać zadanie lub odpowiedzieć na mikołajkowe pytanie. W tym celu losujecie **KARTĘ ZADANIA** znajdującą się na wierzchu. W zależności od trudności, zadania są punktowane – można za nie uzyskać nawet 3 punkty! Jedno zadanie można wykonać tylko raz. Jeśli drużyna nie wykona zadania, musi cofnąć swój pionek w miejsce, gdzie stała przed wykonaniem ruchu i nie otrzymuje punktów.
- o **POLE „ZERWANY MOST”** – po tym, jak pierwszy gracz/drużyna stanie na tym polu, kartę usuwa się z planszy. Od tej pory nie ma tamtędy przejścia.
Uwaga! Jeśli zostało usunięte miejsce ukrycia skarbu którejś z drużyn, drużyna ta musi się ujawnić i jeszcze raz wylosować kartę skarbu, obmyślając nową strategię.

- **POLA Z OGRANICZONYM WYBOREM KIERUNKU** – są to karty ze strzałkami. Stojąc na nich, można przemieścić się jedynie w jednym z dwóch dozwolonych kierunków.
- **„SAMOBÓJ”** – stając na tej karcie sprawiacie, że do punktacji każdej z pozostałych drużyn dopisany zostanie 1 punkt (działa każdorazowo, przy każdym stanięciu na tym polu, również wtedy, jeśli jest to Wasze pole skarbu).
- **SPECJALNA PREMIA** – Za każdym, kiedy pionek którejs z drużyn stanie na polu narożnym, otrzymuje premię 3 pkt. Dotyczy to 3 pól narożnych (wyłączając pole startowe). Jeśli pole to jest dodatkowo punktowane, punkty sumują się.



KONIEC GRY

Kiedy pierwszy z graczy dotrze do swojego skarbu, pozostali gracze mogą wtedy wykonać jeszcze jeden, ostatni ruch – następnie gra się kończy.

Każdy gracz, który dotarł do swojego skarbu uzyskuje 2 punkty premii.



ODPOWIEDZI NA NIEKTÓRE PYTANIA

◦ Niezwyciężeni

Imiona członków bandy Mikołajka to: Kleofas, Gotryd, Rufus, Alcest, Mikołaj, Maksencjusz i Euzebiusz

◦ Mikołajkowe tytuły

Nieistniejące tytuły książek o Mikołajku to: *Rekrutacje Mikołajka*, *Mikołajek w Madrycie*, *Mikołajek i Vikingowie*.

◦ Banda Mikołajka



NA WYPADEK LEKCJI ZDALNYCH

W grę możecie również grać w ramach lekcji zdalnych, łącząc się na platformie, której używacie. W takim wypadku, omówcie zasady korzystając z prezentacji. Następnie niech jedna osoba (np. nauczyciel prowadzący grę), rozłoży karcianą mapę, zgodnie z opisem, a następnie zrobi jej zdjęcie i udostępni je wszystkim graczom. Osoba ta będzie również przesuwac pionki drużyn, zgodnie z ich wskazówkami.

Każdy z graczy powinien wydrukować sobie kartę strategii i zaznaczać każdy kolejny ruch swój i innych drużyn.

Kartę skarbu również w tym wypadku losuje prowadzący grę i wysyła ją graczom z danej drużyny w prywatnym czacie.

Jeśli chodzi o karty zadań – prowadzący grę będzie je miał na swoim biurku. W przypadku wybrania pola z zadaniem przez którąś z drużyn, przeczyta treść zadania innym. Wszystkie karty zadań znajdują się na slajdach w prezentacji, więc można udostępnić graczom odpowiedni slajd.