

# Instrukcja do gry **POLSKO-BRAZYLIJSKI BOHATER**

**Uczestnicy:** od 2 do 4 zawodników; sędzia

**Elementy do gry:** pionki, kostka, plansza, instrukcja, narysowane wg wzoru tabele dla sędziego

## Zasady gry

Rozpoczynając grę zawodnicy rzucają kostką ustalając kolejność – jako pierwsza wyrusza osoba, która ma największą liczbę oczek. Nad przebiegiem gry czuwa sędzia – według załączonego wzoru przygotowuje tabelki i notuje. W pierwszej tabeli zapisuje punkty dodatnie/ ujemne zdobywane przez graczy na zielonych/ czerwonych polach, które liczyć się będą w końcowej klasyfikacji. W drugiej notuje oczka zaoszczędzone przez graczy przy docieraniu do czarnych punktów oraz dolicza oczka dodatkowe za kolejność przybycia do poszczególnych czarnych pól.

W polu oznaczonym czarnym kolorem musisz się obowiązkowo zatrzymać i niezależnie od wyrzuconych oczek wykonać zadanie. Jeżeli do punktu dotarłeś pierwszy, to po wykonaniu zadania do rzutu doliczasz 3 oczka, na drugim miejscu 2 oczka, na trzecim 1 oczko. Do rzutu po zadaniu doliczasz także oczka, które pozostały Ci po przybyciu do punktu. **Przykład:** Jeżeli przed rzutem do punktu brakowało trzech oczek, a wyrzuciłeś 5, to oszczędzasz 2 oczka, które sędzia doliczy, gdy będziesz ruszać z czarnego pola. Dodatkowo, jeśli dotarłeś jako pierwszy, sędzia doliczy 3 oczka do wyniku uzyskanego z kolejnego rzutu (np. 4), uzyskujesz w tym przypadku:  $2+3+4=9$  oczek.

W polu oznaczonym kolorem czerwonym tracisz punkty i w zależności od miejsca masz inne kłopoty.

W polu oznaczonym kolorem zielonym zyskujesz punkty i w zależności od miejsca dodatkowe korzyści.

Pola oznaczone kolorem niebieskim są neutralne.

**Pole nr 1** – Urodziłeś się w dniu 28 października 1869 roku w Płocku. Rozpoczynasz grę.

**Pole nr 6** – Wychowujesz się w Goślicach, w majątku swojej babci. Aby ruszyć dalej musisz wyrzucić co najmniej 3 oczka (3, 4, 5 lub 6). Jeśli nie spełnisz warunku, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

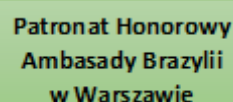
**Pole nr 13** – Wracasz do Płocka. Czas na podjęcie nauki w gimnazjum. Aby wykonać dalszy ruch musisz wyrzucić od 1 do 4 oczek (1, 2, 3 lub 4). Jeśli nie uda Ci się wykonać zadania, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

**Pole nr 19** – W 1881 roku przybywasz do Warszawy i kontynuujesz naukę w gimnazjum. Ukończenie szkoły oznacza studia medyczne, w czasie których angażujesz się w działalność niepodległościową. Po udziale w manifestacji trafiasz do więzienia i zostajesz skazany na zsyłkę. Musisz wyrzucić kostką od 2 do 5 oczek (2, 3, 4 lub 5). Jeśli nie uda Ci się wykonać zadania, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę. Rozpoczyna się wędrówka na miejsce zsyłki.

**Pole nr 22** – Spotkałeś polskich zesłańców, którzy udzielili Ci wielu cennych rad jak przetrwać. Dodatkowo otrzymujesz 10 punktów.

**Pole nr 27** – W drodze do Kazania spotykasz burzę śnieżną – musisz poczekać jedną kolejkę i tracisz 5 punktów.

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.



**Pole nr 31** – Dotarłeś do Kazania. Rozpoczyna się okres Twojej zsyłki i kontynuacji studiów. Skończysz studia i zesłanie jeśli wyrzucisz kostką od 2 do 4 oczek (2, 3 lub 4). Jeśli nie spełnisz warunku, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

**Pole nr 34** – W czasie drogi powrotnej pomagasz innym, zaczynasz praktykować jako lekarz. W nagrodę przesuwasz się na pole 37 i otrzymujesz 5 punktów.

**Pole nr 36** – W drodze z Kazania trafiasz na powódź na rzece Oka – musisz przeczekać żywo! tracisz kolejkę rzutu i 5 punktów.

**Pole nr 42** – Po powrocie z Kazania do Warszawy ponownie rozpoczynasz działalność patriotyczną. Władze carskie mają Cię na „oku”, pozostaje więc emigracja. Aby rozpocząć kolejny etap życia musisz wyrzucić kostką parzystą liczbę oczek (2, 4 lub 6), co otworzy Ci drogę do Brazylii. Jeśli nie wykonasz zadania, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

**Pole nr 48** – W czasie rejsu do Brazylii trafiłeś na sztorm, musisz zmienić trasę i poruszać się po  **czerwonych polach**. Niestety dodatkowo tracisz 10 punktów.

**Pole nr 53** – Czas podróży wykorzystujesz na pisanie wierszy. To działanie przynosi Ci 5 punktów.

**Pole nr 56** – W nocy pasażerowie dostrzegli „Latającego Holendra” (statek widmo) i wszyscy są przerażeni. Tracisz 5 punktów.

**Pole nr 61** – W miejscowości Ponta Grossa trafiłeś na epidemię, więc leczysz ludzi. Poświęcenie dla pacjentów procentuje otrzymaniem 10 punktów.

**Pole nr 64** – Bierzesz udział w zakładaniu polskiej szkoły w Paranie, za tą działalność do kolejnego rzutu dodajesz 3 oczka i zdobywasz 5 punktów.

**Pole nr 68** – Twoje zainteresowania są bardzo rozległe. Angażujesz się w zakładanie polskich zespołów folklorystycznych. Obecnie bierzesz udział w rozpoczęciu działalności jednego z nich. Otrzymujesz 10 punktów.

**Pole nr 72** – Nad wodospadem Iguazu spotkałeś Indian dzięki którym do Kurytyby wrócisz krótszą drogą (**po polach zielonych**). Tym sposobem zyskałeś też 10 punktów.

**Pole nr 74** – W dżungli przy wodospadzie trafiłeś na inwazję agresywnych tropikalnych mrówek, musisz zmienić trasę, poruszasz się po  **czerwonych polach**. Dodatkową dolegliwością jest strata 15 punktów.

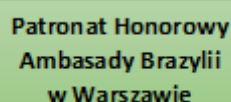
**Pole nr 78** – Lubisz różne wyzwania, wraz z rodziną drukujesz czasopismo „Świt”. Otrzymujesz za to 5 dodatkowych punktów.

**Pole nr 82** – W 1912 roku zamieszkałeś w stolicy stanu Parana – Kurytybie. Jesteś współzałożycielem Uniwersytetu Parańskiego. Tęsknisz jednak za Ojczyzną. Bierzesz urlop na Uniwersytecie i wybierasz się w podróż do rodzinnego kraju. Wykonujesz zadanie: musisz wyrzucić kostką co najmniej 3 oczka (3, 4, 5, 6). Jeśli nie uda Ci się wykonać zadania, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

**Pole nr 89** – W drodze do Polski spotykasz sprzyjające wiatry. Do uzyskanych oczek doliczasz 4 i otrzymujesz 5 punktów.

**Pole nr 95** – W 1922 roku docierasz do niepodległej Ojczyzny. Masz ochotę tu zostać, ale początki wolnej Polski nie są łatwe. W wyniku inflacji tracisz cały majątek, wracasz więc do pracy do drugiej Ojczyzny – Brazylii. Musisz wyrzucić kostką od 1 do 3 oczek (1, 2 lub 3). Jeśli nie uda Ci się wykonać zadania, czekasz do następnej kolejki i ponownie wykonujesz próbę.

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.



**Pole nr 100** - W czasie powrotu parowcem masz pecha. W maszynowni zdarzyła się awaria. Tracisz jedną kolejkę i 10 punktów.

**Pole nr 103** – Załoga statku uratowała rozbitka. Udzielasz mu lekarskiej pomocy, za co otrzymujesz 10 punktów.

**Pole nr 106 (meta)** – Kończy się gra. W 1932 roku otrzymujesz miłą wiadomość – zostajesz odznaczony Krzyżem Oficerskim Polonia Restituta i Medalem Niepodległości. To dowód, że rodacy za oceanem pamiętają o Tobie.

### Punktacja generalna gry:

- za dotarcie do końca na pierwszym miejscu otrzymujesz 100 pkt.

- za drugie miejsce 80 pkt.

- za trzecie miejsce 60 pkt.

- za czwarte miejsce 40 pkt.

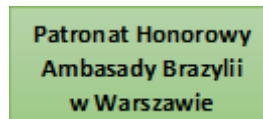
Do końcowych punktów doliczamy i odejmujemy punkty zdobywane w trakcie gry, w ten sposób uzyskamy ostateczne punkty i klasyfikację.

**Przykład:** Przybyłeś na drugim miejscu, a po drodze zyskałeś 30 pkt. i straciłeś 20 pkt. Twój ostateczny wynik to:  $80+30-20=90$  pkt.

**Przykład tabeli dla sędziego służącej do zapisywania punktów doliczanych i odejmowanych w trakcie gry oraz podliczenia końcowej klasyfikacji.**

Zawodnik	Punkty doliczane	Punkty odejmowane	Punkty za kolejność ukończenia gry	Łączna liczba punktów	Miejsce
I					
II					
III					
IV					

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.



Przykład tabeli dla sędziego służącej do bieżących notatek dotyczących „czarnych punktów”, aby ułatwić wyliczanie oczek do przesuwania.

Zawodnik	Pole 6*		Pole 13*		Pole 19*		Pole 31*		Pole 42*		Pole 82*		Pole nr 95*	
	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia	Liczba oczek, które przechodzą z poprzedniego rzutu	Liczba oczek za kolejność dotarcia
I														
II														
III														
IV														

\* Czarne pola 6, 13, 19, 31, 42, 82, 95 są obowiązkowe. Każdy zawodnik musi się na nich zatrzymać niezależnie od ilości wyrzuconych oczek na kostce. Ruszając z tych pól zawodnik rzuca kostką, a do uzyskanego wyniku sędzieja dolicza oczka nie wykorzystane przy dotarciu do tego miejsca. Dodatkowymi oczkami nagradzana jest kolejność docierania do czarnych pól: **za I miejsce – 3 oczka, za II – 2 oczka, za III – 1 oczko.**

**Przykład:** Zawodnik znajdował się na polu „80” i wyrzucił kostką „5”. Docierając do obowiązkowego punktu „82” wykorzystuje 2 oczka, a 3 doliczane są do następnego rzutu oznaczającego wyruszenie z pola „82”. Dodatkowo doliczane są oczka za kolejność dotarcia zawodnika do czarnego punktu (rzut 4 oczka + 3 z poprzedniego rzutu + 2 za przybycie na drugim miejscu = 9 oczek).

Tabela służy sędziemu do notowania, żeby nie zapomnieć ile oczek dodatkowych zaoszczędził zawodnik.

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.

