

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU

Rodzinna gra planszowa dla 1-4 graczy  
do samodzielnego druku



**WĘDRUJ Z NAMI!**

[www.pttk.pl](http://www.pttk.pl)



## Bezpieczny Turysta - Bądź bezpieczny na szlaku

### Rodzinną gra planszowa dla 1-4 graczy do samodzielnego druku

Aut.: Marcin Jaworski

Opracowanie: Dział Programowo-Promocyjny Biura ZG PTTK

#### Przygotowanie:

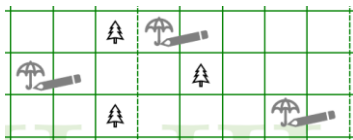
- min. 2 kostki sześciennie (k6) – dobrze aby każdy gracz miał jedną swoją,
- kredka/flamaster/cienkopis w innym kolorze dla każdego gracza,
- wydrukowana plansza i instrukcja.

#### Wprowadzenie:

Gracze wcielają się w turystów wyruszających na szlak. Każdy musi pokonać przeszkody na drodze do schroniska, uważając by na trasie nie skrzyżować się ze ścieżką innego gracza oraz unikając złowrogich efektów pogodowych. Na szlaku gracze mogą wspomóc się ochronnymi parasolami. Po drodze gracze zbierają punkty za każdy ruch, a tracą je w sytuacji bycia trafionym przez efekt pogodowy lub przecięcia ścieżki innego gracza. Gra kończy się, gdy pierwszy z graczy dotrze do schroniska, a wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

#### Rozpoczęcie:

Planszę z wybraną przygodą (nr i nazwa w górnym prawym rogu) należy wydrukować. Do wyboru jest 10 różnych scenariuszy, oraz pusta plansza, na której można stworzyć własną. Gracze rzucając dwoma kostkami sześciennymi i sumując wynik ustalają nr rzędu w kolumnach 8, 11, 14, gdzie znajdować się będą parasole ochronne.



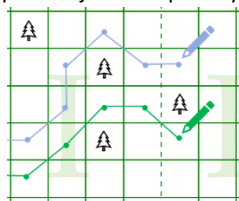
Każdy gracz wybiera inny kolor kredki do rysowania ścieżki swojego turysty, rzuca dwoma kostkami i sumując wynik z obu zakreśla nr rzędu, z którego rozpoczyna w następnej turze

#### Rozgrywka:

Każda tura składa się z ruchu wszystkich graczy i rozpatrzenia efektów pogodowych.

Celem gry jest dotarcie do schroniska po lewej stronie planszy do schroniska po prawej stronie.

Każdy z graczy po kolei rzuca jedną kostką i rysuje ścieżkę, jaką z pola na pole pokonuje jego turysta. Każdy ruch zakończony jest kropką pośrodku pola. Wynik kości 1-4 to jeden ruch, wynik 5-6 to dwa ruchy.



Dozwolone ruchy to: do przodu, w bok lub po skosie do przodu – nie można się cofać.

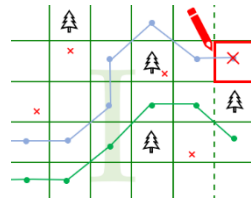
Nie można przejść przez pole z przeszkodą (las, pola, rzeka, skały, płot, zwierzęta, jezioro).

Gracz kończący ruch na polu innego gracza stawia kropkę obok pierwszej. Gracz przecinający ścieżkę innego stawia kropkę z dala od środka pola, dla ułatwienia sumowania punktów pod koniec gry.



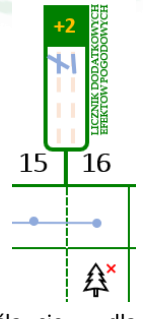
#### Efekty pogodowe:

Pod koniec każdej tury rozgrywane są efekty pogodowe. Jeden z graczy rzuca kostką by ustalić kogo dotyczą: 1-3 kolumna gracza najbardziej z przodu, 4-5 kolumna gracza na drugim miejscu, 6 efekt pogodowy nie występuje i tura się kończy. Jeżeli w którejś z kolumn jest kilku graczy efekty pogodowe mogą dotknąć każdego z nich.



Następnie, po ustaleniu kolumny rzuca się dwiema kostkami i sumuje wynik, by ustalić rząd. Jeżeli efekt oddziałuje na pole, gdzie nikogo nie ma stawia się w nim X. Jeżeli znajduje się tam gracz, stawia się X na kropce wskazującej jego pozycję na planszy i obrysowuje kwadrat pola. Gracz może zostać wielokrotnie trafiony na danym polu i każde trafienie należy zaznaczyć.

Plansza podzielona jest na cztery strefy (I-IV), w których oddziałuje inny rodzaj efektów pogodowych (burza, trąba powietrzna, wichura i grad). Każdą ze stref oddziela linia graniczna, po której przekroczeniu należy jednorazowo uwzględnić dodatkowy rzut na efekt pogodowy dla danego gracza. Liczbę dodatkowych oddziaływań określa cyfra na liczniku oddziaływań przy linii granicznej (+1, +2, +3). Po jej przekroczeniu gracz zaznacza kreski w jednym z rzędów na liczniku. Po rozegraniu dodatkowych efektów pogodowych kreski danego gracza wewnątrz licznika przekreśla się – dla przejrzystości rozgrywki.



#### Parasol ochronny:

Na początku gry gracze wylosowali lokalizacje trzech parasoli ochronnych na planszy. Gdy któryś z graczy dotrze do jednego z tych miejsc automatycznie pobiera parasol i jest od tej pory chroniony przed następnym efektem pogodowym. Od tej pory, do chwili utraty parasola, kończy ruch rysując kwadrat zamiast kropki.

Parasol traci się w wyniku trafienia przez efekt pogodowy. Od takiego trafienia nie traci się punktu podczas ich zliczania pod koniec gry.



Gracz posiadający już jeden parasol ochronny nie może wziąć drugiego, ani nie może wejść na pole, gdzie znajduje się inny. Dopiero po utracie jednego parasola można wziąć kolejny.

#### Schronisko:

Gra dobiega do końca, gdy jeden z graczy wejdzie na pole w 22. kolumnie, opisanej jako „Schronisko”. Pozostali gracze w obecnej turze wykonują swoje ruchy, rozgrywane są efekty pogodowe, a następnie zliczane są punkty. Gracz przebywający w schronisku nie jest już uwzględniany przy rozpatrywaniu efektów pogodowych. Jeżeli w tej turze na szlaku zostaje tylko jeden gracz wszystkie efekty pogodowe rozpatrywane są na jego postaci.

#### Punktacja:

W tabelce w dolnym, prawym rogu planszy sumuje się punkty każdego gracza. Za każdą kropkę i kwadrat kończący ruch na szlaku jest 1 pkt. Gracz, który pierwszy wszedł do schroniska (i tylko on) dostaje 3 pkt., inni w tej kategorii nie dostają punktów i wpisują 0. Ujemne punkty dostaje się za: trafienie efektem pogodowym (-1 pkt) i każdorazowe przekroczenie czyjegoś lub swojego śladu (-2 pkt.).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Gracz	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
1	+1p	+3p	-1p	-1p	17
2	+2p	+3p	-1p	-2p	20
3	+2p	+0p	-3p	-2p	20



W prawdziwym przemierzaniu szlaków bezpieczeństwo odgrywa największą rolę. Pamiętaj o prawidłowym doborze obuwia i odzieży, zapoznaniu się ze szlakiem i aktualnymi warunkami pogodowymi, oraz o zabraniu prowiantu i odpowiedniej ilości wody. Zabierz apteczkę. Weź naładowany telefon. Sprawdź stan techniczny sprzętu. Nie zbaczaj z oznakowanego szlaku, a jeśli się zgubisz wróć do ostatnio widzianego znaku. W sytuacji zagrożenia dzwoń pod numer alarmowy 112.



# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr #...

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

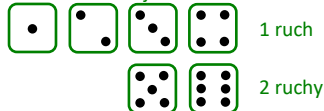
np.:



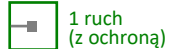
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

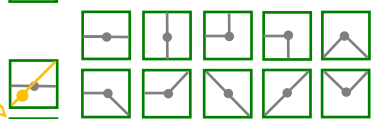
**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



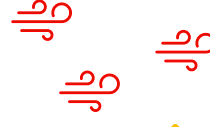
← Przekraczanie cudzego pola

**2 Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



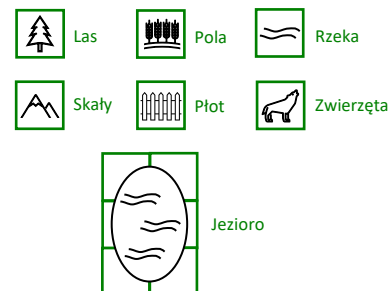
DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



START

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META	
2																							
3																							O
4																							K
5																							S
6																							I
7																							N
8																							O
9																							R
10																							H
11																							C
12																							S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	+3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 1  
Morskie Oko

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



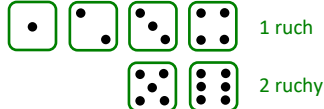
**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

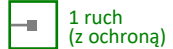
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

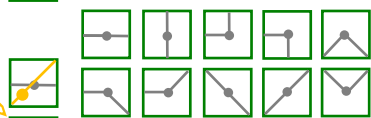
**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

**2 Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



Kolumna przodującego gracza

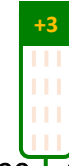
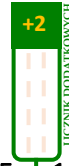


Kolumna drugiego gracza



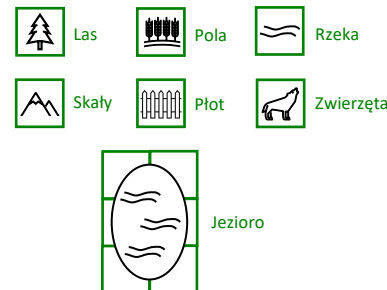
Brak efektów pogodowych

DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2					🌲								🌲						⛰️				
3							🌲				🌲						🌲				⛰️		O
4		🌲											🌲										K
5				🌲							🌲												S
6							🌲						🌲						👤				I
7					🌲						🌲												N
8													🌲										O
9							🌲				🌲										⛰️		R
10		🌲											🌲						⛰️				H
11				🌲						🌲											⛰️		C
12							🌲						🌲						🌲				S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 2  
Dolina Pięciu  
Stawów

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



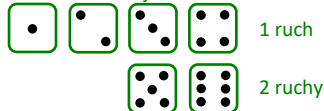
**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:

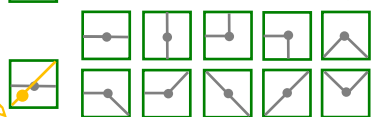


Rysowanie ruchu:



1 ruch (z ochroną)

Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

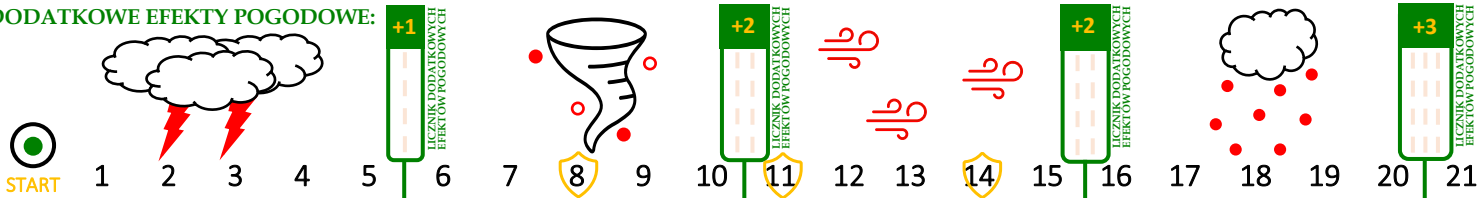
## 2 Efekty pogodowe

Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką

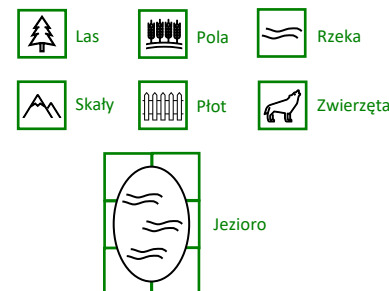


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2			🌲								≈												
3					⌄						≈												O
4									☹️				⌄								⌄		K
5					⌄				☹️														S
6		🌲																			⌄		I
7							⌄				≈		☹️								⌄		N
8											≈		☹️										O
9											≈												R
10									☹️							≈							H
11									☹️						≈								C
12		🌲							⌄				⌄										S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 3  
Puszcza  
Kampinowska

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

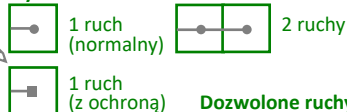
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

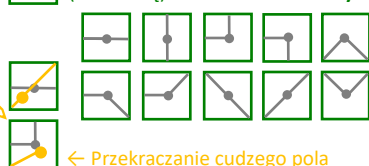
**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:

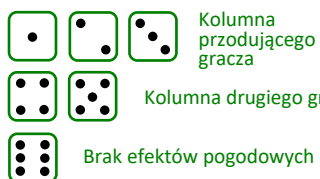


← Przekraczanie cudzego pola

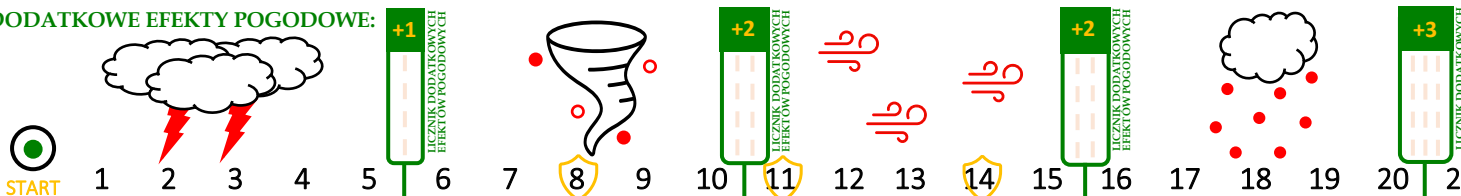
## 2 Efekty pogodowe

Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką

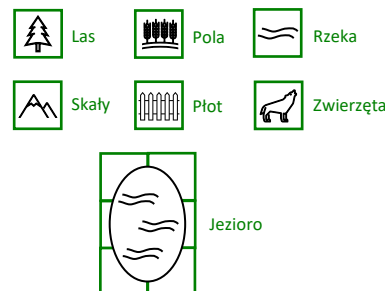


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2			🌲				🌲						🌲				🌲					🌲	
3					🌲						🌲								🌲				O
4							🌲				🌲		🌲						🌲				K
5					🌲								🌲				🐕						S
6		🌲					🌲				🌲						🐕				🌲		I
7					🌲						🌲		🌲						🐕		🐕		N
8		🌲											🌲						🐕				O
9									🌳									🐕					R
10			🌳						🌳								🐕						H
11			🌳						🌳			🌳							🌲		🌲		C
12									🌳			🌳							🌲				S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	<b>META</b> +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 4  
Biebrzańskie  
bagna

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



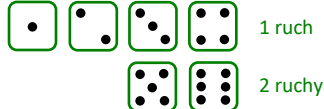
**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:

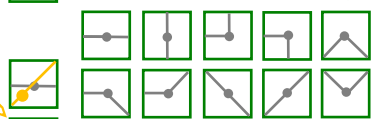


Rysowanie ruchu:



1 ruch (z ochroną)

Dozwolone ruchy:







← Przekraczanie cudzego pola

**2 Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



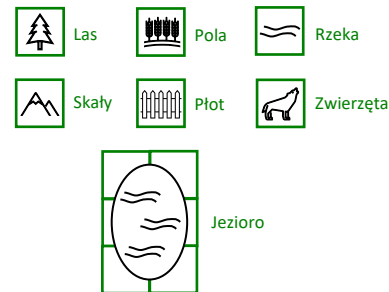
DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:

**+1**  **+2**  **+2**  **+3** 




START 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 META

2		🌲			🌲					🌲					≈				🌲			
3				≈						≈					≈		≈					O
4										≈									≈			K
5		≈								≈									≈			S
6				≈											🐾				≈			I
7				≈											≈				≈			N
8		≈								≈					≈				≈			O
9				≈															≈			R
10							🌳								🐾				🌳			H
11		🌳		🌳		🌳									🌳				🌳			C
12									🌳						🌳					🌳		S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

Gracz	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
	 +1p	 +3p	 -1p	 -2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 5  
Puszcza  
Białowieńska

## ROZPOCZĘCIE GRY

1 Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



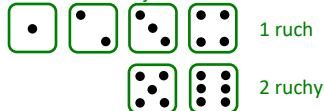
2 Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

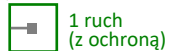
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

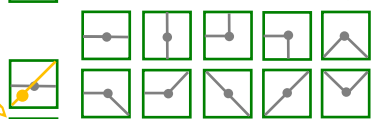
1 **Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



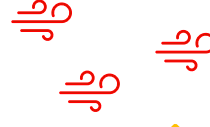
← Przekraczanie cudzego pola

2 **Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką

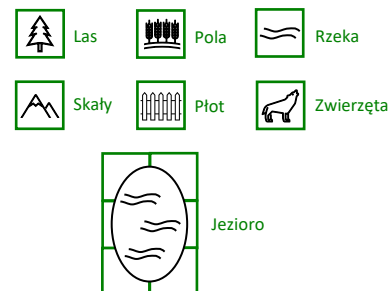


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2																							
3																							O
4																							K
5																							S
6																							I
7																							N
8																							O
9																							R
10																							H
11																							C
12																							S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>



# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 6  
Pola Roztocza

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



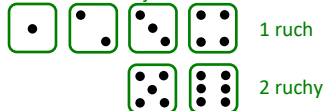
**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

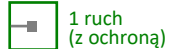
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

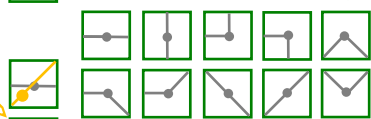
**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

**2 Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



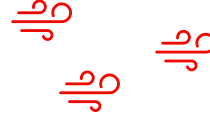
Kolumna przodującego gracza



Brak efektów pogodowych

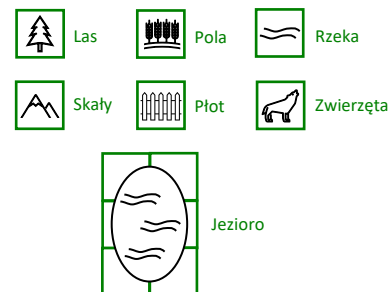


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2																							
3																							O
4																							K
5																							S
6																							I
7																							N
8																							O
9																							R
10																							H
11																							C
12																							S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 7  
Wyjazd  
w Bieszczady

## ROZPOCZĘCIE GRY

1 Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



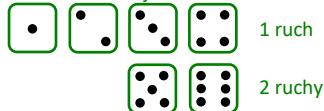
2 Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

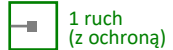
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

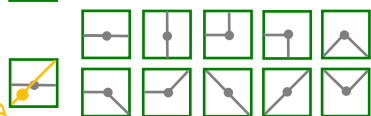
1 **Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

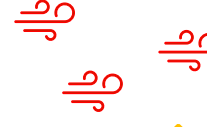
2 **Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



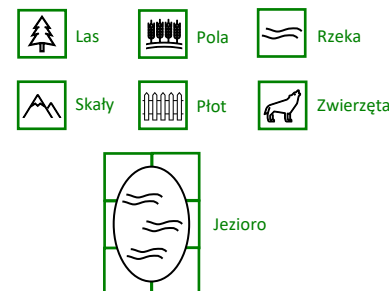
Brak efektów pogodowych

DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2					🌲						🐾						⛰️					⛰️	
3		🌲					🌲						🐾						⛰️				O
4		🌲			🌲						🐾										⛰️		K
5					🌲						🐾						⛰️						S
6		🌲					🌲						🐾						⛰️		⛰️		I
7		🌲			🌲						🐾								⛰️		⛰️		N
8					🌲						🐾						⛰️				⛰️		O
9		🌲					🌲						🐾						⛰️				R
10		🌲			🌲						🐾										⛰️		H
11					🌲						🐾						⛰️						C
12		🌲					🌲						🐾						⛰️		⛰️		S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 8  
Poprzez  
Pojezierze

## ROZPOCZĘCIE GRY

**1** Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



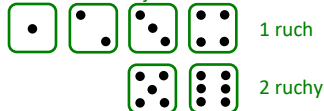
**2** Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

**1 Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:

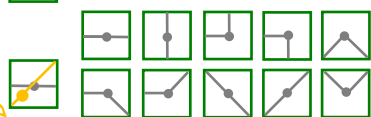


Rysowanie ruchu:



1 ruch (z ochroną)

Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

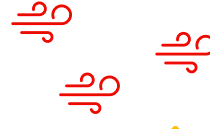
## 2 Efekty pogodowe

Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką

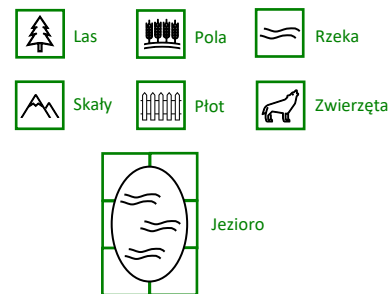


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2					≡						≡												
3		🌲			≡												≡					≡	O
4					≡																		K
5											≡						≡				≡		S
6		🌲									≡										≡		I
7																	≡					≡	N
8																							O
9		🌲															≡					≡	R
10																						≡	H
11																	≡					≡	C
12		🌲																				≡	S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 9  
Trzy Korony

## ROZPOCZĘCIE GRY

1 Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



2 Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

np.: 

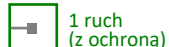
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

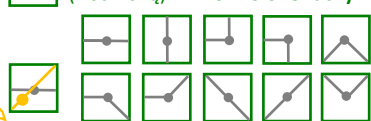
1 **Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



← Przekraczanie cudzego pola

2 **Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką



Kolumna przodującego gracza

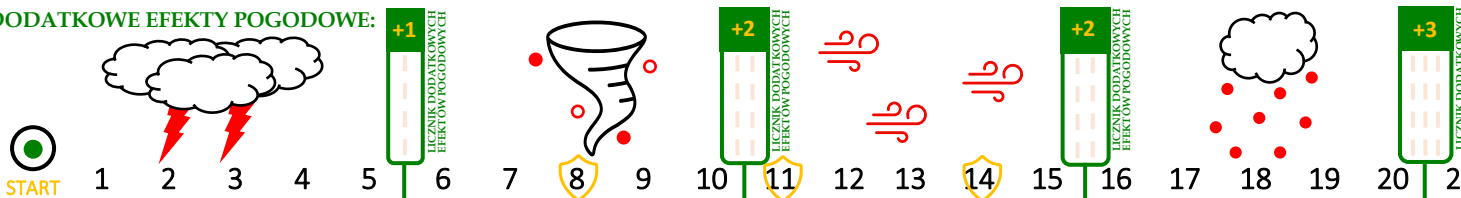


Kolumna drugiego gracza



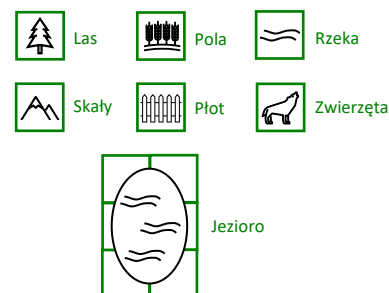
Brak efektów pogodowych

DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META	
2							⌄						🌲											
3		🌳					⌄				⌄								≈					O
4		🌳					⌄				⌄										🌲			K
5					🌳		⌄						🌲						≈					S
6					🌳		⌄				⌄										🌲			I
7							⌄				⌄						⌄		≈					N
8													🌲				⌄				🌲			O
9											⌄						⌄		≈					R
10											⌄						⌄				🌲			H
11													🌲				⌄		≈					C
12													🌲				⌄				🌲			S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

Gracz	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
	+1p	META +3p	-1p	-2p	
1.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

# BEZPIECZNY TURYSTA BĄDŹ BEZPIECZNY NA SZLAKU



Przygoda nr 10  
Główny Szlak  
Beskidzki

## ROZPOCZĘCIE GRY

1 Ustalenie trzech lokalizacji parasoli ochronnych:  
Dla kolumn 8, 11 i 14 rzuć dwiema kostkami, zsumuj wynik określając w ten sposób nr rzędu i narysuj tam symbol parasola.



2 Wylosuj pole rozpoczęcia gry w kolumnie **START** dla każdego gracza:  
Każdy gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i zakreśla swoim kolorem odpowiedni nr rzędu, w kolumnie **START**. Z tego pola rusza w następnej turze.

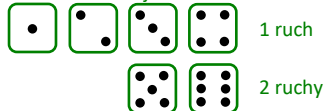
np.:



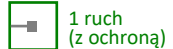
## ROZGRYWKA

Tura to faza ruchu graczy i faza efektów pogodowych.

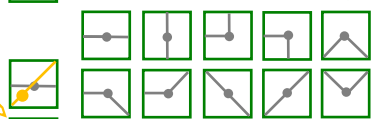
1 **Ruch gracza**  
Gracze po kolei rzucają 1 kostką by określić liczbę ruchów w danej turze:



Rysowanie ruchu:



Dozwolone ruchy:



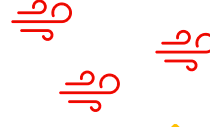
← Przekraczanie cudzego pola

2 **Efekty pogodowe**  
Określ kogo dotyczą efekty pogodowe pod koniec danej tury.

Ustal kolumnę: rzuć jedną kostką

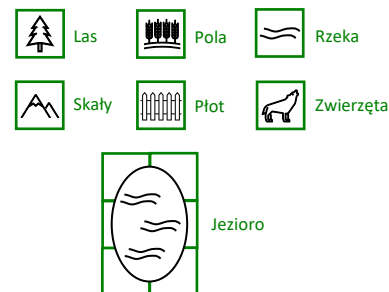


DODATKOWE EFEKTY POGODOWE:



	START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	META
2		⌄					☁				≈						🌲		⌄				
3					🌲						≈										⌄		O
4		⌄			🌲		☁						⌄				🐕		⌄				K
5							☁						⌄				🐕				⌄		S
6		⌄			🌲						≈		⌄				🐕		⌄				I
7					🌲						≈		⌄								⌄		N
8		⌄					☁						⌄						⌄				O
9					🌲		☁						⌄				🐕				⌄		R
10		⌄					☁				≈		⌄				🐕		⌄				H
11					🌲						≈										⌄		C
12		⌄					☁										🌲		⌄				S

## PRZESZKODY



## PUNKTACJA

	Ruch	I na mecie	Trafienia	Przekroczenia linii	Wynik
Gracz	➡ +1p	🏁 META +3p	❌ -1p	🚫 -2p	
1.	□	+	□	-	□ = □
2.	□	+	□	-	□ = □
3.	□	+	□	-	□ = □
4.	□	+	□	-	□ = □