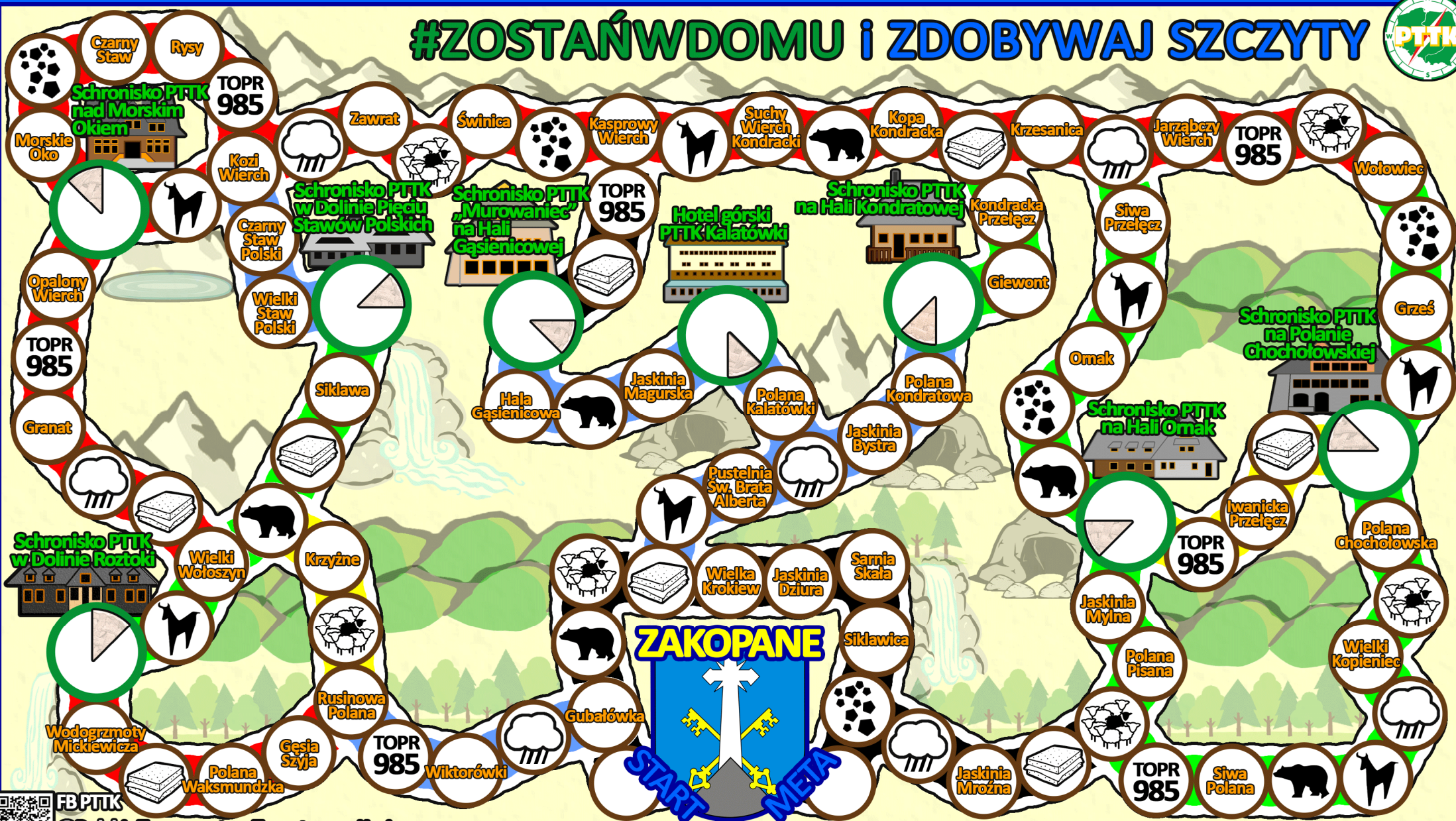


#ZOSTAŃW DOMU I ZDOBYWAJ SZCZYTY



ZAKOPANE

START META



FB PTTK
@PolskieTowarzystwoTurystycznoKrajoznawcze

Pomysł i wykonanie: Marcin Jaworski - Dział Programowo-Promocyjny Biura Zarządu Głównego PTTK

PRZYGOTOWANIE


1. Wydrukuj planszę i karty do wycięcia. Przygotuj pionki i kostkę sześcienną. Rozdaj graczom po Karcie Postępu.
2. Gracze losują po 5 kart


lokalci do odwiedzenia w trakcie gry (w dowolnej kolejności).

3. Dodatkowe punkty zdobywasz za odwiedzanie schronisk PTTK - zamalowując ich pola na Karcie Postępu.
4. Pionki rozpoczynają na polu z herbem Zakopanego. Zaczyna

najmłodszy. Wyjście na szlak z pola **START**. Kierunek ruchu dowolny. Pola specjalne mają zasady opisane obok.


5. Wygrywa gracz, który pierwszy wróci przez **METĘ** po odwiedzeniu wszystkich swoich lokalci i odwiedził więcej schronisk PTTK niż pozostali.


 **STADO OWIEC**
Blokuje drogę. W następnej turze rusz się tylko 2 pola.


 **ZŁA POGODA**
Cofasz się o 3 pola.

 **SPADAJĄCE KAMIENIE**
Cofasz się o 2 pola.

 **DZIKI ZWIERZ**
Czekasz aż przejdzie. Tracisz turę.

 **RZADKI WIDOK**
Idź do przodu o 3 pola.

 **PROWIANT**
Dodatkowy rzut kością.

 **WZYSZAK TOPR**
do wypadku. Idź 2 pola do przodu.

#ZOSTAŃWDOMU i ZDOBYWAJ SZCZYT

WYTNIJ I LOSUJ MIEJSCA DO ODWIEDZENIA W TRAKCIE GRY

Rusinowa Polana	Zawrat	Jaskinia Bystra
Gęsia Szyja	Wiktorówki	Polana Kondratowa
Polana Waksmundzka	Kozi Wierch	Polana Kalatówki
Jaskinia Magurska	Czarny Staw Polski	Giewont
Hala Gąsienicowa	Wielki Staw Polski	Jaskinia Dziura
Jarząbczy Wierch	Krzyżne	Wielka Krokiew
Siwa Przełęcz	Wielki Wołoszyn	Polana Pisana
Krzesanica	Siklawa	Wielki Kopieniec
Ornak	Granat	Jaskinia Mylna
Grześ	Opalony Wierch	Iwanicka Przełęcz
Wołowiec	Morskie Oko	Jaskinia Mroźna
Kondracka Przełęcz	Czarny Staw	Siwa Polana
Kopa Kondracka	Rysy	Polana Chochołowska
Suchy Wierch Kondracki	Siklawica	
Gubałówka	Sarnia Skala	
Kasprowy Wierch	Wodogrzmoty Mickiewicza	
Świnica	Pustelnia Św. Brata Alberta	

KARTA POSTĘPU GRACZA

ZAMALUJ POLA ODPOWIEDNIE WYŁOSOWANE MIEJSCA DLA ODWIEDZONYCH DOZWIEDZENIA SCHRONISK



KARTA POSTĘPU GRACZA

ZAMALUJ POLA ODPOWIEDNIE WYŁOSOWANE MIEJSCA DLA ODWIEDZONYCH DOZWIEDZENIA SCHRONISK



KARTA POSTĘPU GRACZA

ZAMALUJ POLA ODPOWIEDNIE WYŁOSOWANE MIEJSCA DLA ODWIEDZONYCH DOZWIEDZENIA SCHRONISK



KARTA POSTĘPU GRACZA

ZAMALUJ POLA ODPOWIEDNIE WYŁOSOWANE MIEJSCA DLA ODWIEDZONYCH DOZWIEDZENIA SCHRONISK



WYTNIJ I ZAZNACZAJ POSTĘP W GRZE