



INSTRUKCJA

Witaj w naszej Bibliotece! Odwiedzili ją wybitni krajoznawcy, zasłużeni dla Polskiego Towarzystwa Turystyczno-Krajoznawczego. Odnajdź ich wszystkich, ale uważaj – korytarze biblioteki co chwilę się zmieniają. Znajdź przejście jako pierwszy i przeżyj *Przygodę w Bibliotece!*

Cel gry: Dotarcie pionkiem do każdego wizerunku wybitnego krajoznawcy i zebranie większej liczby żetonów niż inni gracze.

Przygotowanie: Odetnij tę kartkę po linii cięcia na zgięciu. Kartę z planszą i instrukcją połóż po środku, tak żeby była widoczna i dostępna dla graczy. Z sąsiedniej karty wytnij po liniach kafle przejść i żetony Krajoznawców. Pomieszcz kafle przejść i rozłóż losowo odkrytą stroną na puste miejsca planszy, tworząc ruchomy labirynt korytarzy biblioteki. Jeden pozostający kafel połóż przy planszy – będzie potrzebny później do przesuwania przejść. Żetony krajoznawców przemieszczaj i połóż zakryte obok planszy. Przygotuj pionki dla każdego z graczy (np. guzik, kapsel). Gracze stawiają pionek na wybrane pole oznaczone kolorowym okręgiem. Zaczyna najmłodszy, a kolejność jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

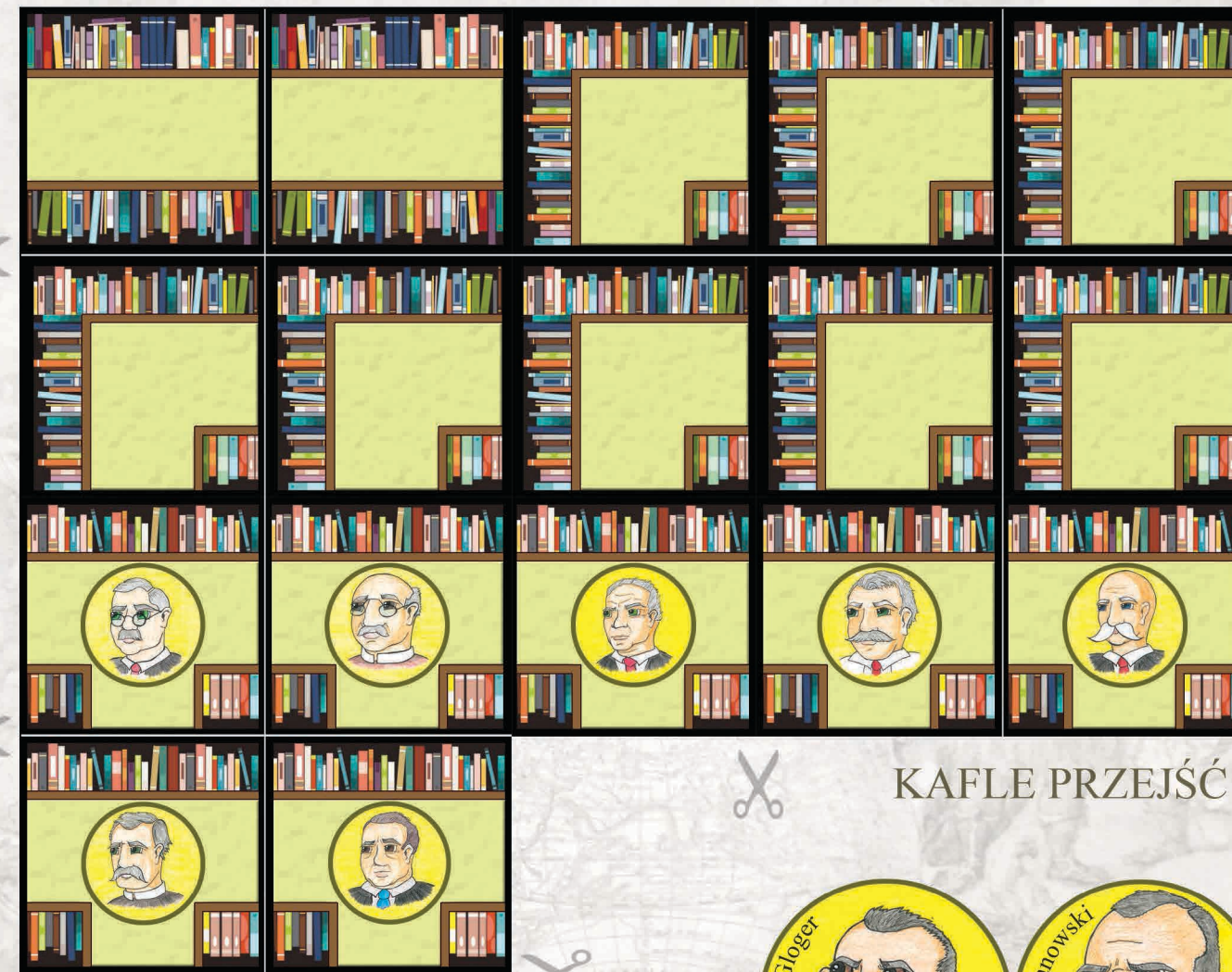
Rozgrywka: Pierwszy gracz odwraca wybrany żeton krajoznawcy – to pierwszy cel, do którego gracze muszą dotrzeć swoim pionkiem. W swojej turze gracz zawsze najpierw wsuwa wolny kafel przejścia

w linię korytarzy oznaczoną strzałką, a dopiero potem przesuwa swój pionek wzdłuż utworzonych przejść.

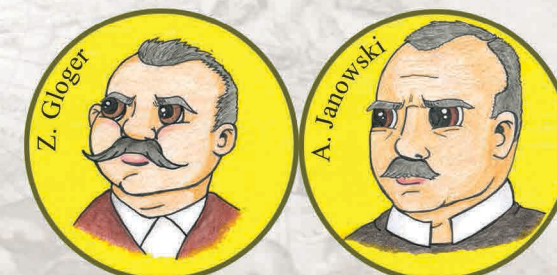
Przejścia: Na początku swojej tury gracz wsuwa wolny kafel przejścia z jednej strony planszy – w miejscu oznaczonym strzałką, wypychając z planszy kafel na przeciwległym końcu. Stanie się on wolnym kaflem w turze następnego gracza. Nie można wsunąć kafała w miejsce, z którego został wypchnięty przez poprzedniego gracza. Jeżeli wypchniesz kafel z pionkiem to przesuwasz ten pionek na przeciwległą stronę linii planszy, na właśnie wsunięty kafel – nie jest to liczone jako ruch tego pionka. Wsuniecie kafała wykonuje się zawsze, nawet gdy możesz dotrzeć do szukanego krajoznawcy bez przesuwania przejść.

Ruch: Po przesunięciu przejść ruszasz pionek na dowolne pole, gdzie możesz dotrzeć nieprzerwanym korytarzem, lub zrezygnujesz z ruchu. Na danym polu może stać kilka pionków. Po dotarciu do krajoznawcy wskazanego aktualnym żetonem, zabierasz ten żeton i kończysz turę. Następny gracz odkrywa nowy żeton, wsuwa kafel i wykonuje ruch. Wszyscy gracze próbują dotrzeć do tego samego krajoznawcy wskazanego przez odkryty żeton. Po zdobyciu ostatniego żetonu gra dobiega końca. Wygrywa gracz posiadający największą liczbę żetonów krajoznawców.

Autorzy: Marcin Jaworski, Katarzyna Juroń. Ilustracje krajoznawców: Maja Sokółowska. Opracowanie merytoryczne: Dział Programowo-Promocyjny Biura Zarządu Głównego PTTK



KAFLE PRZEJŚĆ



ŻETONY KRAJOZNAWCÓW