

PRZYGODA W BIBLIOTECE



Obejrzyj prezentację gry
na kanale YouTube PTTK

RODZINNA GRA PLANSZOWA – DO 4 OSÓB – CZAS GRY OKOŁO 30 MINUT
Witaj naszej Bibliotece! Znajdziesz w niej wielu znanych i zasłużonych krajoznawców. Obróć stronę, by obejrzeć planszę i instrukcję. Odetnij tę kartę nożyczkami po linii zgięcia, a z sąsiedniej karty wytnij kafle przejść i żetony z krajoznawcami. Przygotuj pionki dla każdego z graczy i postępuj zgodnie z instrukcją.

Życzymy przyjemnej gry!
Z turystycznym pozdrowieniem,
Autorzy



Zygmunt Gloger (1845–1910)
Historyk, archeolog, etnograf, krajoznawca, folklorysta. Autor „Encyklopedii staropolskiej ilustrowanej”. Pierwszy prezes PTK.



Aleksander Janowski (1866–1944)
Współzałożyciel i prezes PTK. Autor przewodników po Królestwie Polskim, m.in. „Wycieczki po Kraju”.



Karol Hoffman (1855–1937)
Dziennikarz, pisarz, działacz społeczny, popularyzator krajoznawstwa. Autor przewodników o charakterze krajoznawczym.



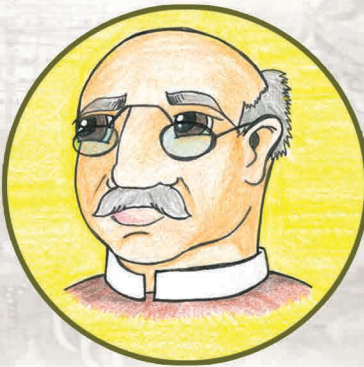
Mieczysław Orłowicz (1881–1959)
Doktor prawa, urzędnik, autor przewodników. Popularyzator turystyki, zamiłowany krajoznawca. Patron szlaków i domów turysty.



Kazimierz Kulwiec (1871–1942)
Przyrodnik, pedagog, krajoznawca, publicysta. Wydawca i redaktor czasopisma „Ziemia”. Patron Centralnej Biblioteki PTTK.



Aleksander Patkowski (1890–1942)
Pedagog, ideolog i twórca polskiego krajoznawstwa oraz regionalizmu. Współorganizator I Ogólnopolskiego Kongresu Krajoznawczego w 1929 r.



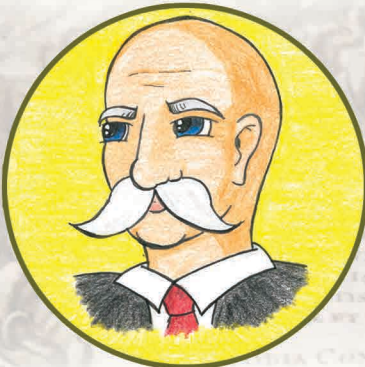
Stanisław Thugutt (1873–1941)
Literat, publicysta, tłumacz. Autor licznych artykułów w czasopiśmie „Ziemia” oraz przewodników po Warszawie i Królestwie Polskim.



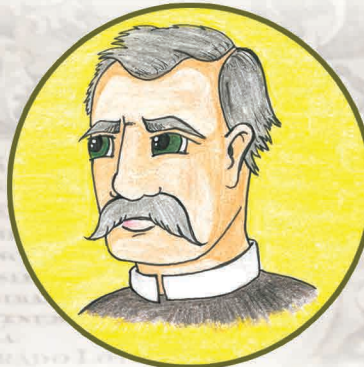
Stanisław Leszczycki (1907–1996)
Krajoznawca i popularyzator, turysta, harcerz, wybitny naukowiec, nestor polskiej geografii.



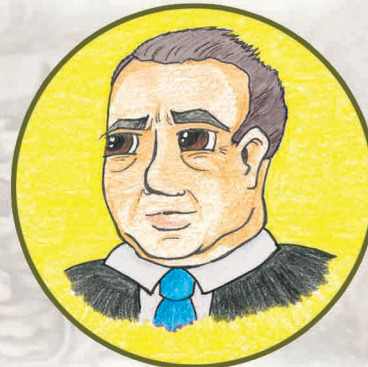
Leopold Węgrzynowicz (1881–1960)
Działacz turystyczny i krajoznawca. Etnograf badający kulturę ludową Beskidu Wyspowego.



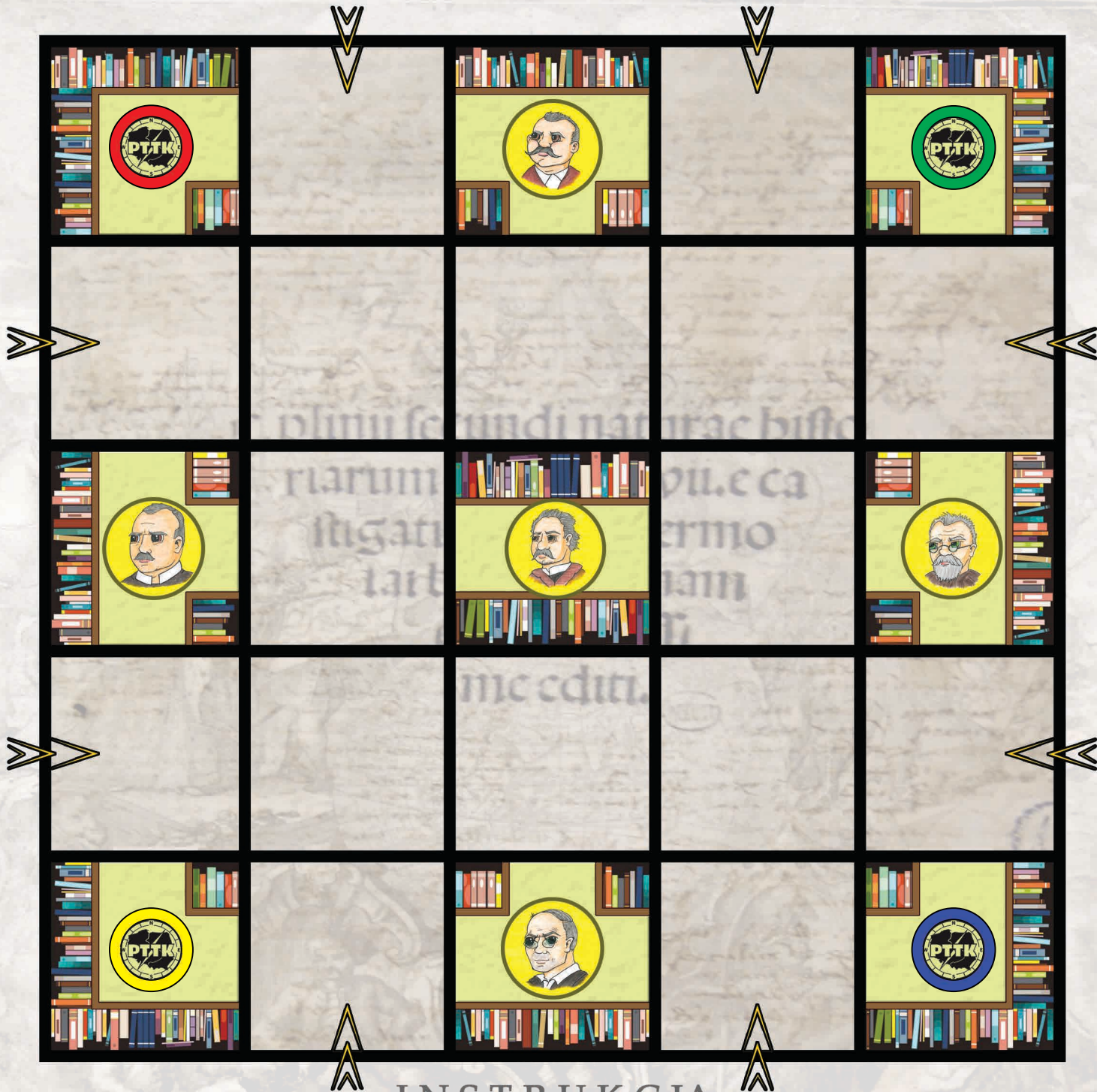
Mikołaj Wisznicki (1870–1954)
Pułkownik kawalerii WP, pedagog, pionier krajoznawstwa, grafik, malarz. Autor wzorów odznak. Prekursor fotografii krajoznawczej.



Tytus Chałubiński (1820–1889)
Wybitny lekarz, profesor patologii, wykładawca, botanik i pisarz. Taternik zasłużony dla rozwoju Zakopanego, zwany „Królem Tatu”.



Walery Goetel (1889–1972)
Geolog, wybitny naukowiec, krajoznawca, taternik. Współtwórca parków narodowych. Patron Schroniska PTTK na Hali Ornak.



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. Pomieszaj 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 przemieszaj 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

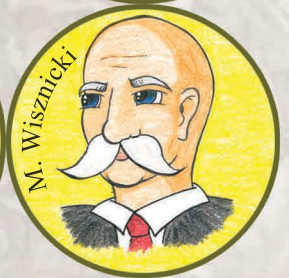
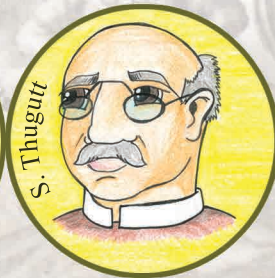
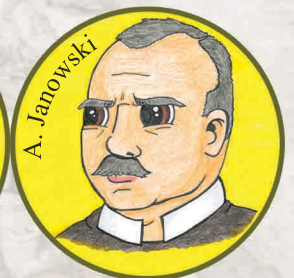
w linię korytarzy oznaczoną strzałką, a dopiero potem przesuwa swój pionek wzdłuż utworzonych przejść.

Przejścia: Na początku swojej tury gracz wsuwa wolny kafel przejścia z jednej strony planszy – w miejscu oznaczonym strzałką, wypychając z planszy kafel na przeciwnym końcu. Stanie się on wolnym kaflem w turze następnego gracza. Nie można wsunąć kafla w miejsce, z którego został wypchnięty przez poprzedniego gracza. Jeżeli wypchniesz kafel z pionkiem to przesuwasz ten pionek na przeciwną stronę linii planszy, na właśnie wsunięty kafel – nie jest to liczone jako ruch tego pionka. Wsuniecie kafla 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 rezygnujesz 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.



KAFLE PRZEJŚĆ



ŻETONY KRAJOZNAWCÓW





ATLAS NOVUS

TABULÆ GEOGRAPHICÆ
TOTIUS ORBIS FACIENS PARTE IMPERIA,
REGNA ET PROVINCIAS EVIDENTES
IUNXTA PRAECIPUAS CURA
HUNTAIENSIS OBSERVATIONEM
KRISTIANI WILHELMI ENDORFII

TOMÆ CONSTANTINO LOTTER
CHAELICENSIS ET GEOGRAPHI
AUGUSTI VINGELICORUM.