

GRA PLANSZOWA „WYŚCIG PO SKARB”

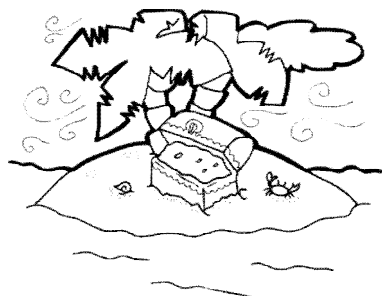
INSTRUKCJA

Gra nie wymaga kostki. Zamiast niej ciągnie się karteczkę z pytaniem lub zadaniem. Jeśli gracz dobrze odpowie lub wykona zadanie – posuwa się o ilość pól wskazaną na karteczce. Jeśli źle – stoi w miejscu.

Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest akcja. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje akcję, a następnie losuje karteczkę i postępuje zgodnie z instrukcją. Gdy gracz stanie na polu zwykłym, obowiązuje go tylko ciągnięcie pytania.

Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do mety.



Pewien chciwy pirat o imieniu Abelard postanowił odnaleźć skarb. Według legendy, jeśli ktoś zły go znajdzie, nie tylko stanie się niezwykle bogaty, ale również posiadać magiczną moc, która pozwoli mu zawładnąć światem. Nie pozwól złemu piratowi osiągnąć celu! Udaj się w niezwykłą, acz niebezpieczną podróż i znajdź skarb pierwszy! Gotowy? Start!

POLA SPECJALNE

1. Napotykasz pirata. On uświadamia Ci, że jesteś nieprzygotowany do drogi. By zakupić brakujący sprzęt, wracasz na start. Gdy kolejny raz staniesz na tym polu, nie będzie Cię ono obowiązywało.
2. Widzisz tajemniczą butelkę dryfującą po morzu – postanawiasz ją wyłowić. Okazuje się, że w środku jest dziwna ciecz, która brzydko pachnie. Niewiele myśląc, wąchasz ją i zaczynasz chorować. Zanim wrócisz do zdrowia, miną dwie kolejki.
3. W oddali słyszysz piękny, syreni śpiew. Dopóki nie zatańczysz, nie możesz wyruszyć w dalszą podróż! Wstajesz od gry i przez chwilę tańczysz.
4. Spotykasz pstrokatą papugę o imieniu Poli. Ptak informuje Cię, że zna drogę na skróty. Powie Ci o niej, jeśli zaśpiewasz piosenkę. Jeśli nie chcesz śpiewać papudze – czeka Cię okrężna droga.
5. Chcąc poćwiczyć swoje umiejętności, postanawiasz płynąć slalomem. Niestety, okazuje się, że nie zauważasz skały i... robisz w statku dziurę. Naprawa łajby zajmuje Ci kolejkę.
6. Zauważasz rekina. Wystraszony, wiosłujesz jak oszalały i przestajesz dopiero wtedy, gdy oddalasz się od niego o dwa pola do przodu.
7. By się posilić, łowisz ryby. Nagle wyławiasz tajemniczy okaz, który ma w pysku złoty pierścień. Podziwiasz drogocenne znalezisko i opuszczasz jedną kolejkę.
8. Zauważasz dziwną tabliczkę. Zaintrygowany, podpływasz do niej i dowiadujesz się, że na to miejsce została rzucona klątwa. Nagle wszystko zaczyna wirować i zapominasz, po co i dokąd płyniesz. Przez trzy następne kolejki poruszasz się w kierunku wstecznym. Po tym czasie odzyskujesz pamięć i płyniesz dalej po skarb. Gdy kolejny raz staniesz na tym polu, nie będzie Cię ono obowiązywało.