

MONUMENTU BRAK!?: Podróż przez muzea w Kassel

ZASADY GRY

Gra planszowa dla 2-4 osób grających w wieku od 7 lat
Czas trwania: ok. 25 minut

TU czegoś BRAK! Czyżby monumentu?

Symbol miasta Kassel, Herkules, nie stoi na swoim miejscu w parku Bergpark! Teraz sprawy muszą toczyć się szybko, ponieważ miasto pilnie potrzebuje nowego monumentu. Osoba, która chce zająć miejsce słynnego posągu, musi wyruszyć w podróż po muzeach Kassel i zademonstrować zdobytą tam wiedzę!

1. PRZYGOTOWANIE

Każda z osób grających wybiera pionek i umieszcza go na jednej z podstawek. Potasuj karty i umieść talie obok planszy, rewersami do góry. Przygotuj również długopisy i papier.

2. CEL GRY

Celem gry jest dotarcie jako pierwsza(-y) do cokołu pomnika Herkulesa w parku Bergpark.

3. PRZEBIEG GRY

Każda z osób grających umieszcza pionek w polu START. Grę rozpoczyna najmłodsza z osób grających. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba, do której należy ruch, rzuca kostkami i przesuwa swój pionek do przodu o taką liczbę pól, jaką wyrzuci. Pionki innych osób grających można mijać. Na jednym polu gry może znajdować się kilka pionków.



4. POLA DZIAŁANIA

Kto znajdzie się na jasnozielonym polu oznaczonym znakiem **Pole !?:**, może wyciągnąć wierzchnią kartę z talii. Karty mają różne kolory: jasnozielony dla pytań i jasnoczerwony dla zadań związanych z przedstawianiem.

UWAGA: Kolor wskazuje, kto może wziąć kartę z talii!

Pytanie (jasnozielone)



Kartę z pytaniem może wyciągnąć i odczytać tylko inna osoba grająca, nie ta, która znajduje się w polu działania! Prawidłowa odpowiedź jest zaznaczona na karcie po-grubioną czcionką.

Jeśli osoba, do której należy ruch, odpowie poprawnie na pytanie, zatrzymuje kartę. Karty mogą być używane w grze jako bilety (w punkcie 5. POLA RUCHU opisane są szczegółowe zasady stosowania biletów).

Przedstawianie (jasnoczerwony)

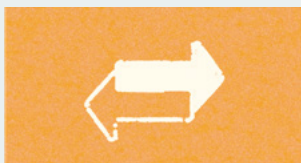


Kartę bierze osoba grająca, do której należy ruch! W zależności od tego, czy jest to zadanie pantomimiczne (jasnożółte), czy rysunkowe (jasnoczerwone), trzeba pokazać termin umieszczony na karcie za pomocą pantomimy (gestykulując) lub narysować go. Jeśli ktoś odgadnie, o jaki termin chodzi, osoba grająca może ponownie rzucić kostką. Jeśli termin nie zostanie odgadnięty, karta jest odkładana z powrotem na spód talii, a kostkami rzuca następna osoba grająca.

MONUMENTU BRAK!?: Podróż przez muzea w Kassel

ZASADY GRY

5. POLA RUCHU



Gdy jedna z osób przesunie się na pomarańczowe pole, wszyscy mogą w danej rundzie użyć zdobytych w grze kart jako biletów.

Można to zrobić na dwa sposoby:

Wykorzystanie biletu dla siebie

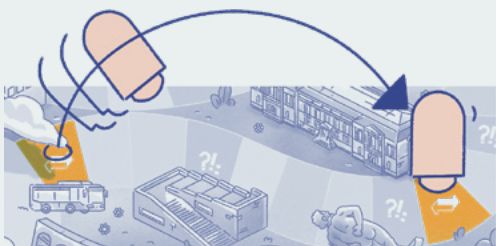
Osoba grająca, znajdująca się w polu ruchu, może użyć swojego biletu, aby przesunąć się o jedno lub więcej pól ruchu – w zależności od tego, ile biletów posiada i ile chce wykorzystać. Następnie musi zwrócić bilety.

Wykorzystanie biletu przeciwko innym

Jeżeli jedna z osób wejdzie na pole ruchu, pozostałe osoby mogą użyć swoich biletów, aby cofnąć ją o jedno lub więcej pól ruchu w tej rundzie.

Wolno wykorzystać tyle biletów, ile się posiada. Wykorzystane karty są umieszczane awerssem obok planszy.

PRZYKŁAD 1: Zobacz, jak to działa!



Osoba znajdująca się w polu ruchu wykorzystuje jeden bilet i przesuwa się o jedno pole ruchu do przodu.

PRZYKŁAD 2: Zobacz, jak to działa!



Osoba znajdująca się w polu ruchu nie ma biletu. Dwie inne osoby grające mają po jednym bilecie i obie decydują się użyć go przeciwko osobie, znajdującej się w polu ruchu. W związku z tym musi ona cofnąć swój pionek o dwa pola ruchu.

PRZYKŁAD 3: Zobacz, jak to działa!

Osoba znajdująca się w polu ruchu ma jeden bilet. Inna osoba grająca również ma bilet w tej rundzie. Osoba znajdująca się w polu ruchu wykorzystuje swój bilet, aby przesunąć się o jedno pole ruchu do przodu. Inna osoba wykorzystuje swój bilet przeciwko niej. W ten sposób osoba będąca w swoim pierwotnym polu ruchu pozostaje w nim i nie przesuwa się dalej.

Wskazówka taktyczna

Bilety możesz wykorzystywać, ale nie musisz. Czasami zamiast cofać inną osobę, lepiej będzie zachować bilet i wykorzystać go dla siebie, gdy trafi się na pole ruchu.

