

## GRA EDUKACYJNA

# Świat



### ZAWARTOŚĆ GRY

- plansza
- 30 fioletowych kart z pytaniami
- 15 żółtych kart do gry obserwacyjnej
- 10 żółtych kart ruchu
- 5 pionków i kostka
- instrukcja

Liczba graczy: 2 i więcej  
Czas gry: 20-40 minut

### Przygotowanie gry

Planszę należy rozłożyć na stole lub na podłodze. Gracze wybierają pionki i ustawiają je na polu START. Potasowane karty rozkłada się obok planszy w dwóch stosach - w jednym fioletowe, w drugim stosie żółte. Gra kończy się w momencie, gdy pierwszy gracz dotrze do pola META, wyrzucając kostką odpowiednią liczbę oczek (wariant dla niecierpliwych graczy), albo gdy wszyscy gracze dotrą do mety (wariant dla cierpliwych graczy).

### Przebieg gry

Gracze rzucają kostką po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na pole START można wejść dopiero po wyrzuceniu 1 lub 6. Każdy gracz porusza się do przodu o tyle pól, ile oczek wyrzucił. W przypadku gdy podczas ruchu gracz trafi na:



pole neutralne (białe) ze strzałką przekierowującą do innego pola przesuwają pionek na wskazane pole;



pole fioletowe - następny w kolejce gracz odkrywa kartę fioletową i prosi grającego o podanie numeru pytania, które następnie czyta grającemu; gdy ten odpowie poprawnie na pytanie, przesuwają pionkiem o 1 pole do przodu, jeśli nie - zostaje w miejscu. Poprawne odpowiedzi zostały zaznaczone na kartach podkreśleniem. Jeśli po wykonaniu ruchu grający

znajdzie się na polach fioletowym lub żółtym lub na polu ze strzałką, nie wykonuje przypisanych do nich czynności. Po wykorzystaniu karta trafia na spód stosu;



pole żółte – gracz wyciąga kartę żółtą i kładzie ją tak, żeby była widoczna dla wszystkich. Jeśli to karta z rysunkami do gry obserwacyjnej, wszyscy gracze ścigają się – kto pierwszy wskaże na planszy dowolny z narysowanych na karcie obiektów, przesuwa się o 2 pola do przodu. Jeśli w wyniku tego ruchu pionek danego gracza znajdzie się na polach fioletowym lub żółtym lub na polu ze strzałką, gracz nie wykonuje przypisanych do nich czynności. Po wykorzystaniu gracz odkłada kartę na spód stosu. Jeśli to karta z tekstem, gracz wykonuje napisane na niej polecenie. Jeśli w wyniku ruchu stanie na polach fioletowym lub żółtym lub na polu ze strzałką, nie wykonuje przypisanych do nich czynności.

**Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na [www.KapitanNauka.pl](http://www.KapitanNauka.pl)**



## UDANEJ ZABAWY!

Autorstwo zagadek: Jakub Kolasiński, Hubert Wierciński; Redakcja: Hubert Bobrowski  
Ilustracje na kartach, planszy i pudełku: Anastasiia Moshina  
Projekt kart i skład gry: Aleksandra Bartosik; Projekt i skład pudełka: Anna Wielbut

© Edgard 2020  
EDGARD, ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

