

Instrukcja do gry

DROGA DO KORONY

 **2-4**

 **6-99 lat**

Podczas gry Gracze **poznają historię pierwszych władców Polski** - Mieszka I i Bolesława Chrobrego. Celem gry jest przejście do pola **Meta** (pole z mapą Królestwa Polskiego w roku 1025). **Wygrywa** ten Gracz, który jako **pierwszy dotrze na Metę**.

Gra przeznaczona jest dla **2-4 Graczy** w wieku **od 6 do 99 lat**. Poruszamy się **pionkami-koronami**.

Przed rozpoczęciem gry wszyscy Gracze ustawiają swoje pionki na polu **Start** (mapa Państwa Polan około roku 950). Obok planszy należy umieścić **stos Kart Pytań**.

Grę zaczyna **najmłodszy** Gracz, a potem **kolejno** coraz starsi Gracze. Liczbę punktów ruchu określamy, **rzucając 4-ścienną kostką** - "piramidką". Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają się do przodu o tyle pól, ile wypadło na kostce.

Gdy któryś z Graczy po raz pierwszy stanie na jakimś polu **musi odczytać** innym Graczom **nazwę tego pola** - tak, by lepiej **poznać dzieje** Mieszka I i Bolesława Chrobrego :)

Jeśli Gracz stanie na **polu ze znakiem zapytania**, inny Gracz (następny w kolejności rzutu) bierze jedną kartę ze stosu **Kart Pytań** i odczytuje mu pytanie. Bieżący Gracz **musi odpowiedzieć** na pytanie zadane przez innego Gracza. Przy **dobrej** odpowiedzi Gracz przesuwa się o **1 pole do przodu**, przy **złej** odpowiedzi przesuwa się o **2 pola do tyłu**.

Na planszy dostępny jest skrót - **Most**. W momencie wejścia na pole **966 r. Chrzest Polski** Gracz może przenieść się od razu na pole **972 r. Bitwa pod Cedynią**, omijając kilka innych pól.

Gdy któryś z Graczy stanie na polu **1002-1018 r. Wojny z Niemcami** to **traci następną kolejkę** - w następnej kolejce **nie rzuca kostką** i nie wykonuje ruchu pionkiem.

Dobrej zabawy!

gra stworzona
przez:

   
ARCHEOLOGICZNE WARSZTATY.PL
przedszkola · szkoły · urodziny · eventy

tylko do użytku
niekomercyjnego