

Leśny Ekspres: Pierwszy samodzielny kurs

Leśna gra kooperacyjna



Start tutaj

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

6–9 lat

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

30–45 min

Bez wymaganego prowadzącego

[START TUTAJ](#)

LE-S00 Pierwszy kurs



Kuna Kora: „Dziś prowadzicie Leśny Ekspres. Bruno i Hela mają bilety, a Ina i Piku czekają na paczki. Zdecydujcie razem, którądy pojedziecie”.

Macie 10 taktów. To papierowa kolejka zabawkowa. Każda decyzja jest wspólna. Nie ma niebezpiecznej awarii; niedostarczone rzeczy zabierze poranny kurs.

START TUTAJ

LE-Z01 Przed odjazdem

W O ustawcie cztery wagony z ładunkami. Kolejność jest dowolna i darmowa. Numery wagonów to ich nazwy, nie odpowiedź kolejności.

Wskażcie ostatni wagon: tylko z końca można rozładowywać! Karty stacji i paski torów pomogą ułożyć plan. Plan można zmieniać za darmo.

Za 1 takt przejdźcie jednym narysowanym połączeniem do sąsiedniej stacji. Przecięcie bez stacji nie jest zakrętem. Nie ma innych skrótów.

Za 1 takt na właściwej stacji rozładujcie cały końcowy ciąg wagonów dla tej stacji. Odłóżcie opróżnione wagony. Nie wyciągajcie przedniego ładunku spod wagonu.

START TUTAJ

LE-Z02 Manewr i pomoc

Za 1 takt na stacji wybierzcie jeden wagon i przestawcie go na koniec. Pozostałe zachowują kolejność. To MANEWR. Nie zdejmujcie przy tym ładunku.

Bruno musi wysiąść do taktu 2 włącznie. Wtedy od razu pomaga usunąć gałąź B–H za darmo. Hela musi wysiąść do taktu 4 włącznie. Wtedy lampa M–T działa za darmo. Liczy się zakończony rozładunek, nie sam przyjazd.

Jeśli gałąź nadal leży: na B albo H usuńcie ją za 1 takt, a przejazd kosztuje osobny takt. Bez lampy w M wypożyczcie ją za 1 takt; przejazd do T kosztuje kolejny. Raz zdobyta pomoc zostaje.

Późny pasażer nadal jest dostarczony, lecz nie daje darmowej pomocy. Każdy wydatek najpierw wskażcie na zegarze. Nie wolno przekroczyć 10.

[START TUTAJ](#)

LE-Z03 Wspólna załoga

Dwie osoby: trasa i zegar / skład i bilety. Po dostawie zamieńcie zadania. Przy trzech oddzielcie bilety, przy czterech każdy ma jedną czynność. Obracajcie role po rozładunku. Wskazanie obrazka też jest udziałem.

Koniec: po czterech dostawach albo takcie 10. Można skończyć z wolnymi taktami. Otwórzcie LE-F01 i wybierzcie swój akapit. Pomoc H01–H03 nie kosztuje czasu. Rozwiązanie LE-F02 można wybrać wspólnie.

Wszystkie dostawy i dwoje punktualnych pasażerów: pełny kurs. Cztery dostawy z opóźnieniem: kurs z poprawionym rozkładem. Mniej dostaw: bezpieczny postój i kurs poranny. Po poznaniu trasy można ćwiczyć inne ustawienia, bez obietnicy nowej zagadki.