

Wielka przeprowadzka potworów

Kooperacyjna gra logiczno-przygodowa



Start i zasady

Porównujcie ikony i sprawdzajcie wspólny plan.

Sześciu przyjaciół szuka wygodnych domów na czas remontu zamku. Kto potrzebuje ciszy, a komu przyda się dywan?

WIEK

6–9 lat

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

30–45 min

Bez wymaganego prowadzącego

Start tutaj

Zasady można czytać wspólnie przykłady odpowiedzi dopiero na stronie 5

Bobry remontują schody i dach zamku. „Mamy tyle czasu, ile trzeba!” — woła brygadzistka. Przyjaciele dobrowolnie użyczają ośmiu domów. Pomóż sześciu potworom wybrać wygodne miejsca na czas remontu. Potem wszyscy wrócą do zamku.

Wspólna wygrana

Wszystkie potwory mają odpowiednie domy, legalną drogę i potrzebny bagaż. Porównujcie ikony. Nie ma jednej jedynej odpowiedzi ani przegranej za próbę.

Kto gra i ile to trwa?

6–9 lat 2–6 graczy bez prowadzącego. Dorosły pomaga w czytaniu i przygotowaniu; może grać razem z dziećmi. Cel czasu: 30–45 minut, jeszcze bez testu z dziećmi.

Przygotowanie przez dorosłego

Wydrukuj jeden komplet. Potrzebne są nożyczki, ołówek i gumka. Wytnij elementy przed startem. Niczego nie trzeba ciąć ani sklejać w czasie gry. Przygotuj stół lub podłogę około 120 × 90 cm.

Materiały kolor ALBO czarno-białe: strony 2–13. Zasady: strony 2–4. Razem 15 arkuszy A4, jednostronnie, skala 100%, bez dopasowania do strony. Opcjonalnie: strona 5 zasad i osobna okładka (łącznie 19 arkuszy).

Wytnij po liniach przerywanych strony 4–12 materiałów: 6 postaci, 6 kart potrzeb, 8 domów, 4 karty wyposażenia, listę finału i 3 pomoce. Mapy 2–3 i przykład tury 13 zostają w całości. Czas przygotowania: szacunkowo 20–30 minut, do sprawdzenia.

Rozłóżcie i zaplanujcie

Zasady strona 3 z 5

1. Rozłóżcie mapę

Ułóż dwa arkusze obok siebie: zamek po lewej, dziedziniec po prawej. Domy rozłóż wokół. Przy zamku połóż postacie i cztery karty wyposażenia. Karty potrzeb daj obok postaci. Pomoc połóż tekstem do dołu.

2. Podzielcie opiekę

W 2 osoby weźcie po 3 postacie; w 3 po 2; w 4 osoby dwie dostają po 2, a dwie po 1; w 5 jedna dostaje 2, pozostałe po 1; w 6 po 1. To opieka, nie wyłączność decyzji. Każdy może pomagać każdemu.

3. Zróbcie próbny plan

Porównajcie potrzeby wszystkich postaci z ikonami domów. W każdym domu może mieszkać tylko jedna postać. Plan pokażcie palcem; postacie czekają jeszcze przy zamku. Cały zestaw cech domu podają ikony, a nie domystry z obrazka.

4. Wybierzcie pierwszego planistę

Zaczyna ochotnik. Po przewiezieniu postaci albo osobnym dowiezieniu dywanu planistą zostaje kolejna osoba zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Inna osoba sprawdza ikony. W dwójkę na zmianę planujecie i sprawdzacie.

5. Wypróbujcie turę

Obejrzyjcie stronę 13 materiałów: Ćmisia jedzie do altany. Możecie zagrać inaczej. Po przewozie zaznaczcie ołówkiem drogę na karcie postaci. Plum ma też kółko wiadra na suchym dojściu.

Przewieźcie i sprawdźcie

Zasady strona 4 z 5 bez zaglądania do przykładowych odpowiedzi

Tura

Planista wskazuje postać, wolny dom i drogę. Wspólnie porównajcie potrzeby z ikonami. Jeśli pasują, przesuniecie kartę z transportem wybraną drogą na dziedziniec, potem do domu. Połóżcie postać obok karty domu, bez zastaniania ikon. Zaznaczcie drogę ołówkiem.

Drogi i wyposażenie

Wózek jedzie kładką lub brukiem, łódka płynie kanałem. Każde przewozi jedną postać z bagażem i wraca samo. Fafik mieści się tylko na bruku i w wózku. Pozostali mieszczą się na każdej drodze. Nie ma paliwa ani blokad.

Wiadro i dywan

Plum potrzebuje wiadra na każdym suchym odcinku, także od kanału do stawu lub młyna. Po dojściu zaznacz jego kółko wiadra. Gdy jest w wodzie, wiadro wraca do zamku. Dywan musi zostać w domu Mgiełki: jedzie z nią lub osobnym kursem wózka albo łódki. Bez niego finał nie jest gotowy.

Można poprawiać

Zmieniajcie propozycje bez kary. Można przenieść mieszkańca do wolnego legalnego domu: przez dziedziniec, pieszo, a Pluma z wiadrem. Przy zamianie dwóch zajętych domów wróćcie jedną postacią do zamku legalną drogą, zwolnijcie miejsce i jedźcie ponownie. Dywan przenosi się z Mgiełką. Po nowym kursie zaznaczcie aktualną drogę.

Pomoc i finał

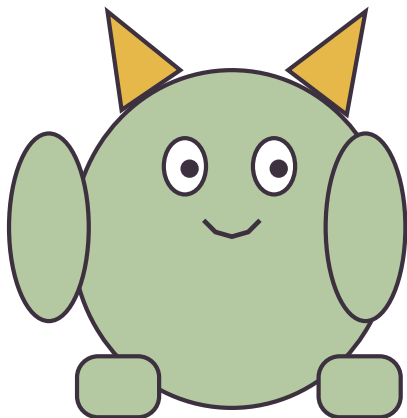
Gdy utkniecie, odwróćcie kartę pomocy danej postaci. Zakryjcie niższe poziomy inną kartą i odkrywajcie 1, 2, 3. W finale osoba inna niż ostatni planista odczytuje WP-K01. Sprawdźcie każdą potrzebę, zaznaczone drogi i bagaż. Wszystko pasuje? Wspólna wygrana! W powtórcie wybierzcie inne domy dla co najmniej dwóch postaci. Nie losujcie zamkniętych domów.

Mieszkańcy i ich potrzeby

Strona 4 wytnij cztery karty po przerywanej linii

Fafik

WP-P01 olbrzym



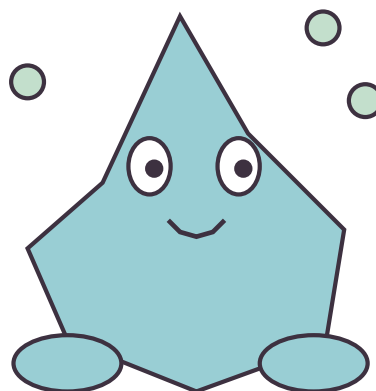
Moja droga: zaznacz kółko.

○ kładka ○ bruk ○ kanał

Potrzeby: WP-N01

Plum

WP-P02 wodnik



Moja droga: zaznacz kółko.

○ kładka ○ bruk ○ kanał

○ wiadro na suchym dojściu

Fafik potrzeby

WP-N01

⇄ szeroko

⇓ stała podłoga

Lubię dużo miejsca na stopy!

Transport: tylko bruk i wózek.

Plum potrzeby

WP-N02

💧 woda

W wiadrze podróżuje mi się wygodnie!

Każda droga. Wiadro na KAŻDYM suchym odcinku.