



# W PUSTYNI I W PUSZCZY

## Instrukcja

zobacz też instrukcję w wersji filmowej <http://sienkiewicz.promocjaksiazki.pl/gra/>



*W pustyni i w puszczy* jest edukacyjną grą kooperacyjną, w której gracze zwyciężają, jeśli uda im się przejść dwanaście wylosowanych przygód, przedstawiających zmagania bohaterów powieści Henryka Sienkiewicza podczas ich podróży przez Afrykę. W tym celu należy umiejętnie wykorzystać zasoby dostępne na kartach bohaterów i na żetonach. Celem gry jest nauczenie współpracy i myślenia strategicznego – ponieważ dzięki nim gracze mogą odnieść końcowy sukces. Dobra zabawa służy utrwaleniu wiadomości na temat książki *W pustyni i w puszczy*, a tych, którzy jej jeszcze nie przeczytali, na pewno zachęci do lektury.



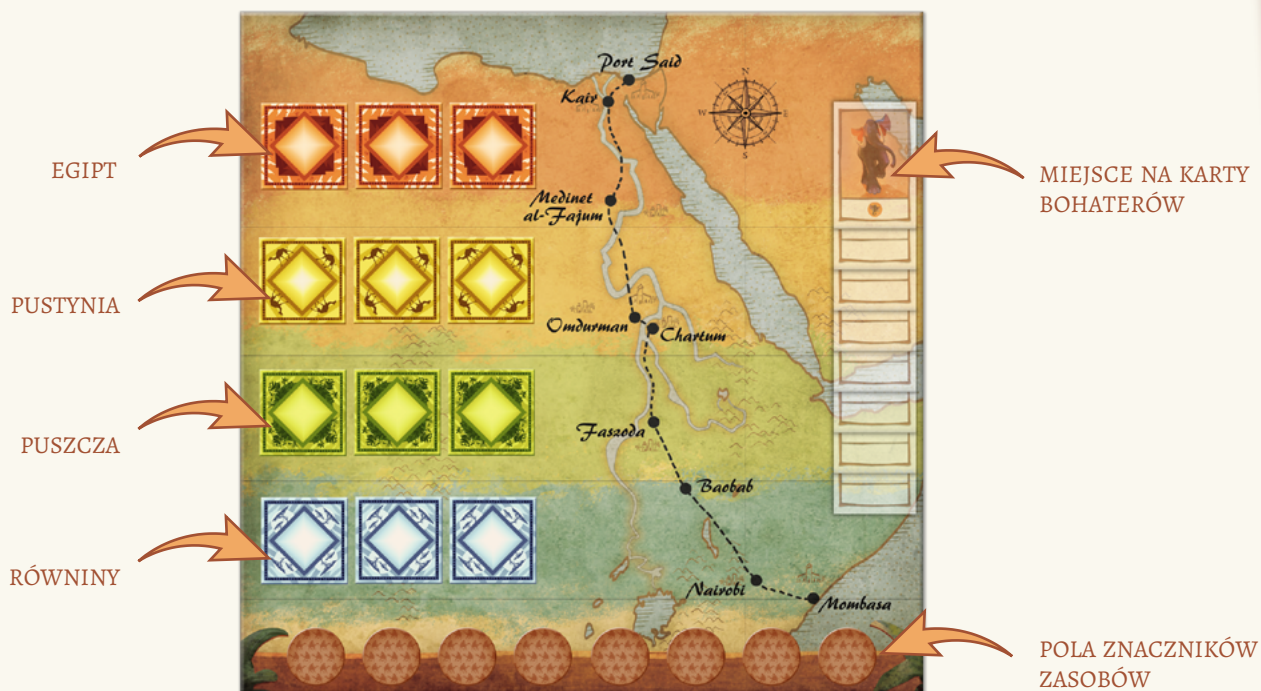
## Elementy gry

### PLANSZA Z MAPĄ PODRÓŻY

Plansza przedstawia fragment mapy Afryki podzielony na cztery regiony, przez które wiodła droga Stasia i Nel. Kolor pomarańczowy oznacza Egipt, żółty – pustynię, zielony – puszcze, a niebieski – równiny. Na każdym z regionów zaznaczono miejsca do wyłożenia trzech wylosowanych kafli, ilustrujących przygody Stasia i Nel na danym etapie podróży.

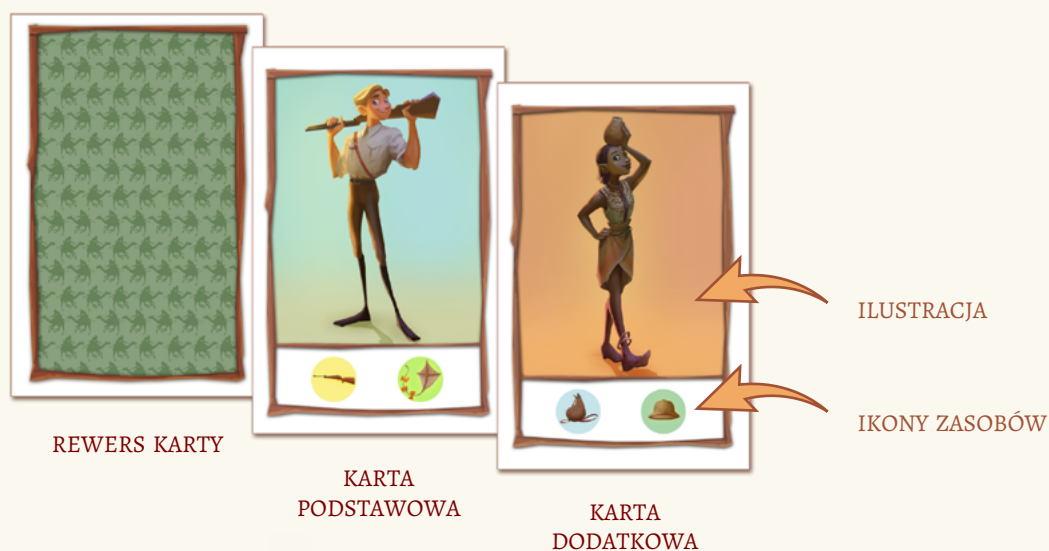
Po prawej stronie planszy zaznaczono prostokątne pola, na które wyklada się karty bohaterów.

Na dole planszy znajdują się pola znaczników zasobów. Na początku rozpatrywania kafla przygody układa się tutaj wszystkie znaczniki zasobów odpowiadające ikonom zasobów znajdującym się na danym kaflu.



### 27 KART BOHATERÓW

Karty bohaterów przedstawiają Stasia, Nel, Kalego, Meę, Sabę i Kinga. Pod każdą ilustracją bohatera znajdują się ikony zasobów, które zapewnia dana karta.



## 24 KAFLE PRZYGÓD

Kafle przygód mają cztery kolory odpowiadające kolorom regionów znajdujących się na planszy. Do każdego regionu dopasowano po sześć kafli ilustrujących konkretne przygody.

Pod ilustracją znajdują się ikony zasobów, które określają, jakie zasoby znajdujące się na kartach bohaterów i na żetonach należy dołożyć do danego kafa, aby ukończyć przedstawioną na nim przygodę.

W prawym górnym rogu kafa znajduje się cyfra wskazująca liczbę punktów, jaką można zyskać za daną przygodę.

Na rewersie każdego kafa znajduje się kod QR, za pomocą którego można połączyć się z internetową platformą wiedzy i poszerzyć swoją wiedzę na temat danej przygody.



CZTERY RODZAJE KAFELKÓW WYSTĘPUJĄCE W GRZE

## 28 KART Z PYTANIAMI

Na każdej karcie znajdują się cztery pytania związane z powieścią *W pustyni i w puszczy*. Poprawna odpowiedź na pytanie umożliwia graczowi zdobycie dodatkowego żetonu z zasobami i zdobycie kafa przygody, w przypadku gdy zdecydujemy się na grę z wykorzystaniem wiedzy z lektury.





### 34 ŻETONY ZASOBÓW

Żetony zasobów przedstawiają zasoby, które umożliwiają realizację kafli przygód. Żetony zasobów mają zielony rewers.



### 16 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW

Znaczniki zasobów służą do łatwego śledzenia postępów realizacji poszczególnych kafli przygód. Znaczniki mają brązowy rewers.



REWERS ZNACZNIKA ZASOBU



REWERS ŻETONU ZASOBU

### INTERNETOWA PLATFORMA WIEDZY

Znajdziecie ją pod adresem [www.sienkiewicz.promocjaksiazki.pl](http://www.sienkiewicz.promocjaksiazki.pl)

Strona internetowa dostępna jest w wersji polskiej i angielskiej. Na platformie wiedzy umieszczone są interesujące informacje na temat Afryki i książki Henryka Sienkiewicza, a także związane z nimi pytania. Odpowiadając na nie, gracz może zyskać podczas rozgrywki dodatkowe żetony.

W zakładce „edukacja” nauczyciele znajdą nowe pomysły metodyczne i ciekawe scenariusze lekcji, związane z lekturą *W pustyni i w puszczy*.



## Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę, podzielcie kafle na cztery stosy (według kolorów ich rewersów) i połóżcie je obok odpowiadających im kolorem regionów planszy.

Następnie potasujcie karty z niebieskim tłem awersu (Staś, Nel, Saba), tworząc w ten sposób talię. Pozostałe karty, te z pomarańczowym tłem awersu (Kali, Mea i King), podzielcie według postaci poszczególnych bohaterów i odłóżcie je na planszy obok odpowiadających im regionów (odpowiednio: Kali – żółty, Mea – zielony, King – niebieski).

Jeśli gracze z wykorzystaniem wiedzy z lektury, potasujcie karty pytań i połóżcie je odwrócone rewersem obok planszy.

Sakiewkę z zielonymi żetonami połóżcie blisko planszy, aby móc do niej łatwo sięgać. Przygotujcie też w pobliżu dolnej części planszy brązowe znaczniki zasobów.



## Przebieg gry

Gra składa się z czterech etapów, które odpowiadają czterem regionom planszy. Podczas każdego etapu rozgrywane są trzy rundy, czyli rozpatrywane są trzy kafle przygody.

Na początku każdego etapu gry wylosujcie trzy kafle i połóżcie je odkryte (awersem do góry) na odpowiadających im kolorem miejscach na planszy. W ten sposób w pierwszym etapie gry wyłożycie trzy kafle pomarańczowe, w drugim trzy kafle żółte, w trzecim trzy kafle zielone, a w czwartym trzy kafle niebieskie.

Potasujcie talię i rozdajcie wszystkim graczom odpowiednią liczbę kart, zgodnie z tabelką umieszczoną na następnej stronie. Pozostałe karty połóżcie rewersem do góry obok planszy – będziecie je dobierali w trakcie gry.

Następnie wylosujcie z sakiewki odpowiednią liczbę żetonów. Losując żetony, pamiętajcie, że **żaden gracz nie może zatrzymać drugiego takiego samego zasobu**. Jeśli ktoś z was wylosuje drugi taki sam żeton, musi zwrócić go do sakiewki i wylosować nowy. Czynność tę należy powtarzać aż do momentu, w którym dany gracz wylosuje niepowtarzające się żetony.





LICZBA GRACZY	MAKSYMALNA LICZBA KART W RĘCE	LICZBA ŻETONÓW LOSOWANYCH NA POCZĄTKU GRY	LICZBA ŻETONÓW LOSOWANYCH NA POCZĄTKU GRY Z UŻYCIEM PLATFORMY WIEDZY LUB KART PYTAŃ
2	5	5	3
3	4	4	2
4	3	3	1

### UWAGA!

1. Podczas gry nikt z was nie może posiadać większej liczby żetonów niż siedem. Jeżeli pojawi się sytuacja, w której ktoś miałby otrzymać ósmy żeton, musi odrzucić do saskiewki jeden z siedmiu już posiadanych i na jego miejsce wylosować nowy.
2. Pamiętajcie, że nigdy nie możecie mieć w ręce więcej kart, niż określa to liczba graczy. Dla przykładu, jeśli gracze w trzy osoby, możecie posiadać maksymalnie po cztery karty.
3. Na pierwszym etapie gry wykorzystujecie wyłącznie karty z niebieskim awersem (Stas, Nel i Saba). Na początku każdego kolejnego etapu rozgrywki dołożycie do talii karty kolejnych bohaterów z pomarańczowym tłem awersu: Kalego na etapie „żółtym”, Mei na „zielonym” i Kinga na „niebieskim”. Symbolizuje to wasze postępy w podróży śladami bohaterów książki.
4. **Jeżeli podczas rozgrywania któregośkolwiek z etapów wykorzystacie wszystkie dostępne wam w talii karty i nie będziecie mogli usunąć z planszy brakujących do realizacji danego kafla znaczników zasobów (na przykład za pomocą żetonów), automatycznie przegrywacie.**

### CO OZNACZA SYMBOL SŁONIA?

Słoń nie występuje na żadnym kaflu. Jest on tzw. dzikim zasobem, Jokerem, tj. zastępuje dowolny inny, brakujący zasób. Dlatego zarówno na żetonach, jak i na kartach jest szczególnie cenny.

## Rozgrywanie kafla przygody

Jedna runda gry to rozegranie jednego kafla. Na każdym kaflu znajduje się od pięciu do ośmiu zasobów. Waszym celem jest dokładanie kart i/lub żetonów w taki sposób, aby „wyłożyć” zestaw zasobów pasujących do danego kafla i usunąć z planszy odpowiadające im znaczniki.

Przygody rozpatrujecie zawsze od lewej do prawej strony planszy. Gdy rozpoczniecie realizację danego kafla, umieścicie na polach znaczników zasobów (znajdujących się na dole planszy) wszystkie znaczniki (z brązowym rewersem) odpowiadające zasobom znajdującym się na rozgrywanym właśnie kaflu przygody.

Za każdym razem, gdy ktoś z was zagra kartę lub żeton, usuwa z pól znaczników i odkłada poza planszę znaczniki odpowiadające zasobom widniejącym na karcie lub żetonie. W ten sposób możecie śledzić, jakie zasoby musicie wyłożyć, aby ukończyć realizację danego kafla.

Podczas rundy rozgrywacie swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki możecie wykonać **jedną z czterech** dostępnych akcji.

1. DOŁOŻYĆ DO ROZGRYWANEGO KAFLA POSIADANĄ PRZEZ SIEBIE KARTĘ.

Wybierz jedną z kart, które masz w ręku i połóż ją na polu znajdującym się po prawej stronie planszy. Wyłożona karta **powinna, choć nie musi**, posiadać zasoby, które znajdują się na kaflu. Pamiętaj, aby usunąć z planszy odpowiednie znaczniki.

2. DOŁOŻYĆ DO ROZGRYWANEGO KAFLA POSIADANY PRZEZ SIEBIE JEDEN LUB KILKA ŻETONÓW.

Wybierz **jeden lub więcej** posiadanych przez siebie żetonów, które przedstawiają zasoby pasujące do znaczników zasobów znajdujących się na planszy, i odłóż go z powrotem do woreczka. Nie zapomnij usunąć z planszy rozpatrzonych znaczników zasobów! Pamiętaj również, że każdy wykorzystany przez ciebie **żeton musi usunąć jakiś znacznik**. Oznacza to, że nie możesz użyć żetonu, jeżeli nie ma już na planszy znaczników, do jakich pasuje.

3. DOŁOŻYĆ DO ROZGRYWANEGO KAFLA POSIADANĄ PRZEZ SIEBIE KARTĘ I DODATKOWO JEDEN LUB WIĘCEJ ŻETONÓW.

Wybierz **jedną z kart**, które posiadasz w ręce, i połóż ją na polu znajdującym się po prawej stronie planszy. Dodatkowo odrzuć do woreczka **jeden lub więcej żetonów** pasujących do znaczników zasobów znajdujących się na planszy. Pamiętaj o usunięciu z planszy odpowiednich znaczników zasobów!

4. DOBRAĆ DO RĘKI JEDNĄ KARTĘ Z TALII.

Jeżeli posiadasz w ręce mniej kart, niż wynosi ich maksymalna dozwolona liczba, możesz dobrać jedną kartę z wierzchu talii.

Po wykonaniu jednej z powyższych akcji, tura gracza dobiega końca, a swoją turę rozpoczyna kolejna osoba siedząca po jego lewej stronie. Rozgrywka toczy się w ten sposób aż do momentu, w którym jeden z was usunie z planszy ostatni znacznik zasobu. Nie ma przy tym znaczenia, czy stanie się to po zagranieniu karty, czy po wykorzystaniu żetonu. Gracz, któremu się to uda, zabiera z planszy kafel przygody i kładzie go przed sobą. Każdy jest warty odpowiednią liczbę punktów, które pod koniec gry posłużą do przyznania zwycięzcy honorowego tytułu Pierwszego Odkrywcy Afryki.

Dodatkowo po zrealizowaniu danej przygody każdy z was – **oprócz osoby, która zdobyła kafel** – dobiera jeden żeton z woreczka. Jest to nagroda za współpracę i postęp w realizacji podróży śladami Stasia i Nel.

Teraz możecie przejść do rozgrywania kolejnego kafla, powtarzając wszystkie wymienione powyżej kroki.

## Rozgrywanie kafla przygody z wykorzystaniem platformy wiedzy lub kart pytań

Jeżeli wykorzystujecie internetową platformę wiedzy lub karty pytań, możecie wykonać następujące działania:

1. odpowiedzieć na przynajmniej jedno pytanie pochodzące z platformy wiedzy, na którą wchodzicie, skanując kod QR z rozgrywanego właśnie kafla,  
lub
2. odpowiedzieć na przynajmniej jedno z czterech pytań znajdujących się na wylosowanej karcie pytań – wylosowaną kartę należy oddać koledze po lewej stronie i to on zadaje pytania i sprawdza poprawność odpowiedzi.

W powyższych przypadkach, gracz, który odpowiedział prawidłowo, jako nagrodę dobiera jeden żeton z woreczka. Pamiętajcie, że **jest to akcja dodatkowa**. Oznacza to, że osoba odpowiadająca na pytanie w swojej turze nie traci możliwości wykonania jednej z czterech opisanych wyżej dostępnych akcji.

3. Gracz, który usunął z planszy ostatni znacznik zasobu i zdobył kafel, **aby go zatrzymać, musi odpowiedzieć na przynajmniej jedno pytanie** z platformy wiedzy (skanując kod QR z kafla) lub na pytanie z leżącej na wierzchu karty pytań. Jeśli odpowie, kafel zostaje przy nim, jeśli nie zna odpowiedzi, kafel jest zdobyty przez grupę, ale gracz nie może sobie go wliczyć do indywidualnej końcowej punktacji. Wykorzystana karta pytań trafia na spód talii.

## Koniec etapu gry i rozpoczęcie kolejnego

Po każdym rozegranym etapie, tj. po trzech rozpatrzonych kafkach, rozpoczyna się kolejny etap gry. Do talii kart bohaterów, przeznaczonej do „dobierania” w trakcie gry, dokładacie karty kolejnych bohaterów (odpowiednio: na pustyni – Kalego, w puszczy – Mei, na równinach – Kinga) i tasujecie ze sobą, tworząc w ten sposób nową talię. Losujecie trzy kafki dla nowego regionu planszy.

Rozpoczynacie nowy etap przygody, który podlega tym samym zasadom co poprzednie.

## Zakończenie gry

Gra kończy się waszym zwycięstwem w momencie, w którym rozegracie dwanaście kafli przygód (po trzy na każdy etap gry).

Po zakończeniu ostatniego etapu zsumujecie zdobyte przez każdego z was punkty z leżących przed wami kafli. Osoba z największą ich liczbą otrzymuje honorowy tytuł Pierwszego Odkrywcy Afryki. Pozostali gracze muszą zadowolić się tytułami Odkrywców Afryki – przynajmniej do kolejnej rozegranej partii.

### CO ZROBIĆ W PRZYPADKU REMISU?

Podczas podliczania punktów może zdarzyć się sytuacja, w której dojdzie do remisu. W takim przypadku tytuł Pierwszego Odkrywcy Afryki przypada tej osobie, która posiada więcej zachowanych żetonów z zasobami. Jeśli nadal jest remis, dzielicie się między sobą zwycięstwem.

## Jak można dodatkowo wykorzystać elementy gry znajdujące się w pudełku?

- Pracując w grupie, ułóżcie chronologicznie kafki przygód, zgodnie z ich kolejnością w powieści *W pustyni i w puszczy*. Wygrywa grupa, która najszybciej prawidłowo wykona zadanie.
- Podzielcie się w pary. Każdy niech wylosuje po jednej karcie bohatera (ważne, żeby to byli dwaj różni bohaterowie). Utożsamiając się z wylosowanym bohaterem, zastanówcie się i powiedzcie, co myśli on o bohaterze, którego wylosował wasz kolega. Porozmawiajcie ze sobą o tym. Możliwe są różne kombinacje, np. będziecie musieli powiedzieć, co Saba myśli o Kingu, a King o Sabie – warto uruchomić wyobraźnię i połączyć ją z informacjami zawartymi w książce.
- Wylosujecie z sakiewki jeden żeton. Odwołując się do książki Sienkiewicza i do własnej wiedzy, powiedzcie, w jaki sposób znajdujący się na nim zasób może być pomocny w wędrówce przez Afrykę.
- Potasujecie i podzielcie między siebie równo karty pytań. Wybierz z kart posiadanych przez kolegę siedzącego po twojej lewej stronie jedną kartę i podaj cyfrę od 1 do 4, ale nie patrz na zawartość karty. To kolega przeczyta wybrane przez ciebie pytanie i sprawdzi poprawność twojej odpowiedzi. Jeśli odpowiesz prawidłowo – karta jest twoja. Jeśli błędnie – kartę odkładacie na bok. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej kart.

Ponieważ stale pojawiają się nowe propozycje zabawy z wykorzystaniem elementów gry, zapraszamy na stronę internetową [www.sienkiewicz.promocjaksiazki.pl/gra](http://www.sienkiewicz.promocjaksiazki.pl/gra), gdzie znajdują się najnowsze pomysły.



**mechanika gry:** Wojciech Rzadek | **ilustracje:** Anna Stosik | **opieka naukowa:** Tomasz Majkowski

**opieka metodyczna:** Biserka Čejović | **redakcja:** Paulina Orłowska, Tomasz Chmielik

**opracowanie graficzne:** Arkadiusz Mayer-Gawron, Monika Stojek, Cezary Szulc, Małgorzata Wójcicka | **druk:** Media Gold

**wydawca:** Agencja Promocyjna OKO Iwona Haberny, ul. Bluszczoza 11, 30-439 Kraków, [www.agencjaoko.pl](http://www.agencjaoko.pl)

**zamówienia:** [www.sklep.agencjaoko.pl](http://www.sklep.agencjaoko.pl) lub [sklep@agencjaoko.pl](mailto:sklep@agencjaoko.pl) lub tel. 12 267 27 59