

# Drozdowo w grze - gra w Drozdowie

Drogi gracz jeśli to czytasz to znaczy, że masz szczęście zagrać w wyjątkową grę o przepięknej miejscowości Drozdowo. Już za chwilę wcielisz się w rolę naukowca - podróżnika, którego zadaniem będzie zdobyć jak najwięcej informacji związanych z Drozdowem. Będziesz przemierzał przez świat fauny i flory, odkryjesz ciekawostki związane z historią miejscowości, poznasz wiele ciekawych osób, które na stałe wpisały się w bogatą historię Drozdowa.

Życzymy Ci powodzenia i niezapomnianych wrażeń z gry!

## Elementy gry:

- **13** - Kafli terenu przedstawiających krajobraz, budowle i miejsca związane z Drozdowem. Kafle tworzą modułarną planszę do gry,
- **80** pionków naukowców – podróżników, po **20** w każdym kolorze,
- **20** budynków Biblioteki Wiedzy po **4** w każdym kolorze,
- **Kostka** – K6,
- **1** znacznik pierwszego gracza,
- **65** kart z pytaniami, po 13 kart z każdej kategorii. Na każdej karcie dwa pytania: **łatwiejsze** i **trudniejsze**  
**5 kategorii pytań:**  
**1 - Flora i Fauna**  
**2 – Łomżyński Park Krajobrazowy Doliny Narwi**  
**3 – Dwór Lutosańskich**  
**4 – Wiedza ogólna**  
**5 – Kościół i Kaplica**
- **42** Karty Wiedzy.
- **4 karty** ściąg z instrukcji

## Przygotowanie rundy:

Grę rozpoczyna się z rozłożonymi 5 kaflami terenu po jednym z każdej lokacji.

Pierwszym graczem zostaje najmłodszy uczestnik gry.



Ministerstwo  
Kultury  
Dziedzictwa  
Narodowego  
i Sportu



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDO  
MŁODA KULTURA  
woj. podlaskie

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu  
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Bardzo Młoda Kultura 2019-2021”

**GOK**  
GMINNY OŚRODEK KULTURY  
W PIĄTNICY

Rozpoczynając od lewej strony pierwszego gracza, wszyscy kolejno wystawiają po jednym ze swoich naukowców – podróżników na dowolny kafel terenu. W tej fazie na jednym kafelu terenu może znajdować się maksymalnie dwóch naukowców – podróżników.

Od drugiej rundy znacznik pierwszego gracza przekazuje się w prawą stronę.

W kolejnych rundach nowy pierwszy gracz przed rozpoczęciem nowej rundy dokłada losowo wybrany kafel terenu, i rozdaje każdemu z graczy po jednej karcie przewagi.

**Uwaga: Zasada można mieć maksymalnie 3 karty przewagi.**

### Tura gracza

1. W swojej turze gracz aktywny rzuca kostką, lub dobiera Kartę przewagi- nie rzuca wtedy kostką, jest to jego koniec kolejki.

**Wynik 1 - 5** na kostce wskazuje na kategorię, z której gracz otrzyma pytanie

**1 - Flora i Fauna**

**2 - Łomżyński Park Krajobrazowy Doliny Narwi**

**3 - Dwór Lutosławskich**

**4 - Wiedza ogólna**

**5 - Kościół i Kaplica**

2. Aktywny gracz wybiera czy chce odpowiadać na pytanie **łatwiejsze** czy **trudniejsze**.
3. Pytanie czyta gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza.

### Pytanie łatwiejsze:

#### Gracz odpowie poprawnie:

**Dostawia** swojego **1** naukowca - podróżnika na kafel odpowiadający danej kategorii **lub**

**przestawia** swojego **1** naukowca- podróżnika **z kafela** tej kategorii na kafel **sąsiadujący z nim**.

#### Gracz odpowie niepoprawnie:

**Usuwa** swojego **1 naukowca - podróżnika** z kafela kategorii z jakiej było pytanie.

#### Jeśli nie ma tam swojego naukowca

Gracz czytający pytanie zdejmuje **1 naukowca - podróżnika** aktywnego gracza z dowolnego kafela na planszy.

**Uwaga: Nie można usunąć ostatniego naukowca-podróżnika. Zawsze musi pozostać w grze 1 naukowiec – podróżnik.**



Ministerstwo  
Kultury  
Dziedzictwa  
Narodowego  
i Sportu



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDOZO  
MŁODA KULTURA  
woj. podlaskie



GMINNY OŚRODEK KULTURY  
W PIĄTNICY

### Pytanie trudniejsze:

Gracz może na nie **odpowiedzieć sam** lub **wyznaczyć do odpowiedzi innego gracza:**

### **Odpowiada sam:**

#### Odpowie poprawnie:

Dostawia **2** swoich naukowców - podróżników na planszę.

Jednego **na kafel kategorii** z jakiej odpowiadał drugiego **na kafel dowolny**.

#### Odpowie źle:

Zdejmuje z planszy dwóch swoich naukowców- podróżników z **jednego** z kafli danej kategorii.

#### Jeśli nie ma tam swojego naukowca - podróżnika

gracz czytający pytanie zdejmuje z planszy **2** naukowców – podróżników odpowiadającego gracza z dowolnego kafela na planszy.

### **Odpowiada wyznaczony gracz:**

#### Gracz wyznaczony odpowiada poprawnie:

Zdejmuje z planszy **wszystkich** naukowców – podróżników aktywnego gracza z jednego z kafli danej kategorii.

Dostawia swojego **1** naukowca - podróżnika na dowolny kafel.

#### Odpowie źle:

Gracz aktywny dostawia **3** swoich naukowców - podróżników na dowolny kafel na planszy, w dowolnej konfiguracji.

**Wynik 6 na kostce – gracz dobiera kartę przewagi i ponownie rzuca kostką. Jeśli ponownie rzuci „6”- koniec kolejki. Jeśli wyrzuci inną wartość gra wg. normalnych zasad! Uwaga dobraną kartę przewagi może zagrać w następnej kolejce!**

Gracz może mieć maksymalnie 3 karty przewagi w jednym momencie.

Jeśli dobiera czwartą, musi z czterech zostawić sobie trzy.

**Kartę przewagi można zagrać wg opisów poniżej:**



- Zagraj przed rzutem kostką: Dołóż dowolny kafel lokacji, umieść na nim dwóch swoich naukowców - podróżników.



- Zagraj przed rzutem kostką: Dobierz drugą kartę przewagi, zostaw sobie jedną z nich.



- Zagraj po rzucie kostką: Dodaj jedno oczko w wyniku kostki, odpowiadasz na pytanie z kategorii wyniku.



- Zagraj po rzucie kostką: Odejmij jedno oczko w wyniku kostki, odpowiadasz na pytanie z wyniku.



- Zagraj po rzucie kostką: Odpowiadasz na dwa pytania z danej kategorii.



- Zagraj po rzucie aktywnego gracza: Ty decydujesz z jakiej kategorii będzie odpowiadał.



- Zagraj po rzucie aktywnego gracza: Przejmij pytanie gracza, lub obniż rundę o dwóch naukowców podróżników.



Ministerstwo  
Kultury  
Dziedzictwa  
Narodowego  
i Sportu



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDOZO  
MŁODA KULTURA  
wej. podlaskie

## Biblioteka Wiedzy

W chwili kiedy gracz umieszcza na danym kaflu swojego piątego naukowca - podróżnika może postawić na tym kaflu Bibliotekę wiedzy.

Biblioteka wiedzy liczona jest jak pięciu naukowców – podróżników.

Naukowców – podróżników inni gracze mogą usuwać z planszy - Biblioteki Wiedzy już nie.

Jedna Biblioteka wiedzy równa się pięciu naukowców – podróżników wliczanych w warunek zwycięstwa.

Gracz może postawić Bibliotekę wiedzy na kaflu tylko w swojej kolejce, w momencie kiedy umieszcza na danym kaflu piątego swojego naukowca - podróżnika, wszystkich 5 naukowców zamienia na 1 Bibliotekę wiedzy.

### Warunki zwycięstwa:

#### Warunek pierwszy:

Zwycięstwo natychmiastowe następuje w momencie kiedy jeden z graczy umieści swojego trzynastego naukowca-podróznika na planszy.

#### Warunek drugi:

Jeśli wyczerpie się stos pytań z 1 określonej kategorii, zwycięzcą zostaje ten gracz, który ma najwięcej naukowców – podróżników na planszy. **Nie liczy się naukowców – podróżników z kategorii z której wyczerpały się karty.**

#### Warunek trzeci:

Do planszy dokładany jest ostatni kafel terenu. Jest to ostatnia runda. Po tej rundzie zwycięzcą zostaje ten gracz, który ma najwięcej naukowców – podróżników na planszy.

**W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który ma więcej Bibliotek Wiedzy.**

**Jeśli dalej jest remis gracze dzielą się zwycięstwem.**



Ministerstwo  
Kultury  
Dziedzictwa  
Narodowego  
i Sportu



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDKO  
MŁODA KULTURA  
woj. podlaskie

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu  
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Bardzo Młoda Kultura 2019-2021”

**GOK**  
GMINNY OŚRODEK KULTURY  
W P I A T N I C Y