



AHOJ WISŁO!

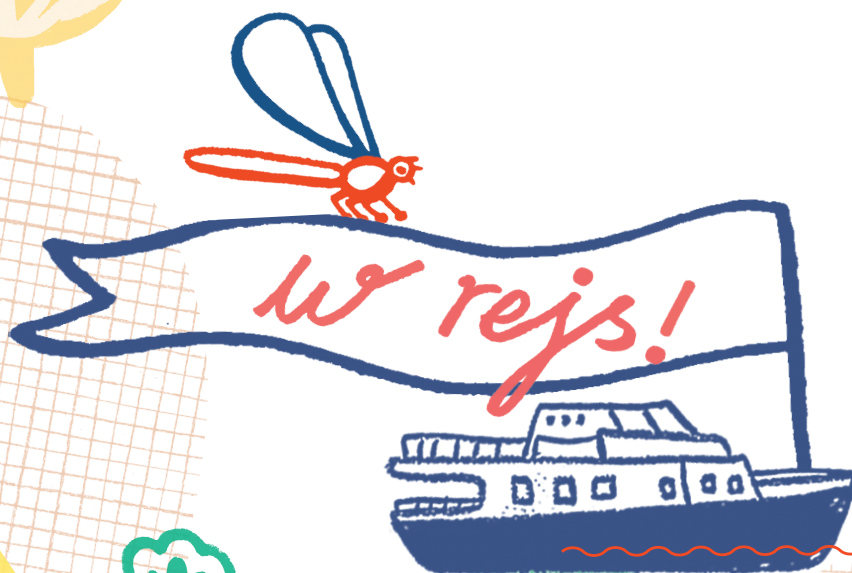
nadwiślańska planszówka

Ahoj! Udajcie się w pełen przygód i zabaw rejs po warszawskim odcinku Wisły. Podziwiajcie stolicę z perspektywy rzeki. W naszej grze wcielcie się w role kapitanów i kapitanek rejsów po Wiśle. Startujecie przy Grubej Kaście i płyniecie do mety przy moście Gdańskim, gdzie przywita Was neon „Miło Cię widzieć”. Po drodze zwiedzicie najpiękniejsze miejsca nad Wisłą i odkryjecie nadwiślańską przyrodę. Będziecie plażować, piknikować, bawić się z innymi graczami i zdobywać punkty. Wygra osoba, która zbierze ich najwięcej!

5+
WIEK

20-40
MINUT

2-4
GRACZY



ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY

PLANSZA – znajdują się na niej: tor (po którym poruszają się będą gracze), skrócona, pomocnicza ścieżkawka z punktami oraz cztery strefy graczy (przeznaczone dla różnych typów rejsów). W każdej strefie gracza znajdują się: pasek punktacji (do zaznaczania swoich punktów) oraz rysunki z miejscami specjalnymi i plażą, na których gracz zbiera żetony za ich odwiedzenie.

Przed rozpoczęciem gry musicie zdobyć, stworzyć lub znaleźć:

PIONKI – o jednym dla każdego gracza. Będą poruszały się po torze. Pionkiem może być dowolny drobny przedmiot o średnicy do 1 cm, np. muszelka, moneta, guzik itp. Ważne, by gracze mieli odróżniające się od siebie pionki.

ZNACZNIKI – po jednym dla każdego gracza. Będą służyły do przemieszczania się po pasku punktacji. Znacznikiem może być dowolny drobny przedmiot, który zmieści się na polu paska punktacji.

ŻETONY (PUŁA OGÓLNA) – 25, 35 lub 45 żetonów przy grze odpowiednio w 2, 3 lub 4 osoby. Będziecie z nich korzystać w różnych akcjach w czasie gry.

Żetonami mogą być niewielkie kamyczki, koraliki, ziarna fasoli, kawy lub grochu – poszukajcie ich wspólnie!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę do gry tak, by wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.
2. Wybierzcie lub wylosujcie między sobą typ rejsu, w którym będzie płynął każdy gracz. Każdy z Was wybiera inny rejs oznaczony odrębnym kolorem. Do wyboru macie:

REJS ARTYSTYCZNY (kolor niebieski)

Płynąc w tym rejsie, dowiedziecie się, jak wiele artystycznych atrakcji można znaleźć nad Wisłą. Odwiedzicie muzea i będziecie podziwiać piękne nadwiślańskie murale.

REJS HISTORYCZNY (kolor czerwony)

Podczas tego rejsu zobaczycie miejsca ważne dla historii Warszawy. Odwiedzicie ogrody królewskie, dawny rynek, na którym handlowano solą, i poznacie symbol Warszawy.

REJS REKREACYJNY (kolor żółty)

W tym rejsie spędzicie aktywny czas nad Wisłą. Pościgacie się na rolkach wokół Stadionu Narodowego, powspinacie się na drzewa w parku linowym i zagraacie w pełną zagadek grę miejską.

REJS PRZYRODNICZY (kolor zielony)

Płynąc w tym rejsie, poznacie dzikie, zielone tereny nad Wisłą. Będziecie podziwiać przyrodę i wypatrywać zwierząt żerujących nad rzeką.

Zachęcamy, żebyście podczas kolejnych rozgrywek wybierali różne typy rejsów – aby lepiej poznać Warszawę.

3. Zajmijcie miejsca po tych stronach planszy, na których oznaczone są Wasze rejsy.
4. Połóżcie jeden żeton na każdym rysunku SKARBU.
5. Pozostałe żetony połóżcie obok planszy. Będą stanowiły pułę ogólną.
6. Ustawcie pionki na polu START, a znaczniki na cyfrze „0” na pasku punktacji w Waszych strefach gracza.
7. Grę rozpoczyna ta osoba, która z odległości pięciu swoich kroków rzuci żetonem (z puli ogólnej) najbliższej pola START. Kolejność następnych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

JAK SIĘ PŁYNIE W NASZYM REJSIE?

1. Wykonujecie ruch po torze na Wiśle po kolei. Możecie się przesuwać wyłącznie do przodu, maksymalnie o **trzy** wolne pola, czyli takie, które nie są zajęte w danej chwili przez innego gracza (warto przeczytać poniższy przykład). Sami wybieracie jedno z tych trzech wolnych pól. Nie możecie stanąć na polu zajęтым przez innego gracza. **Przykład:** gdy stoisz na polu nr 1, a pozostali gracze są na polach nr 2, 3 i 5, możesz wybrać jedynie pola nr 4, 6 i 7.
2. Trasa składa się z 30 pól, do których przypisane są akcje, znajdujące się na lewym lub prawym brzegu Wisły. W swoim ruchu gracz robi przystanek w rejsie i wykonuje akcję opisaną na brzegu Wisły, za co może zdobyć punkt/punkty.
3. Na wysokości mostów, na pięciu polach trasy, akcje znajdują się zarówno na prawym, jak i na lewym brzegu Wisły. Zatrzymując się na takim polu, sami decydujecie, którą akcję chcecie wykonać. Możecie wybrać tylko jedną.
4. Punkty zdobywane podczas rejsu dodajecie na bieżąco, przesuując znaczniki na swoich paskach punktacji. W przypadku przekroczenia 40 punktów na pasku punktacji, zaznaczacie punkty od nowa, doliczając je na koniec do tych wcześniej zdobytych 40.

AKCJE NA PRAWYM I LEWYM BRZEGU WISŁY

MIEJSCA SPECJALNE NA TRASACH REJSÓW

Na trasie każdego typu rejsu znajdują się po trzy MIEJSCA SPECJALNE oznaczone kolorami danego rejsu. Odwiedzając te miejsca, możecie na końcu gry zdobyć punkty bonusowe. Po zatrzymaniu się na tym miejscu, dodaj 1 punkt na swoim pasku punktacji oraz połóż żeton na odpowiednim rysunku w swojej strefie gracza, np. w rejsie historycznym, gdy zatrzymasz się na zadaniu z Syreną, połóż żeton na rysunku Syreny. Jeśli podczas rozgrywki odwiedzisz wszystkie trzy swoje MIEJSCA SPECJALNE (czyli położysz żeton na każdym rysunku ze swojej strefy gracza), otrzymasz na koniec 6 punktów bonusowych, za dwa miejsca 3 punkty, a za jedno 1 punkt. Gdy odwiedzisz MIEJSCA SPECJALNE innego gracza, dostajesz 1 punkt na pasku punktacji, ale nie możesz zbierać punktów bonusowych na jego rejsie. Jeśli w wyniku akcji WIR cofniesz się na torze i będziesz miał możliwość odwiedzenia MIEJSCA SPECJALNEGO, na którym stałeś już wcześniej (i w związku z tym w Twojej strefie gracza na odpowiednim rysunku znajduje się już żeton), to dostajesz 1 punkt na pasku punktacji. Za ponowne stanięcie na polu nie dokładasz już kolejnego żetonu na rysunku w swojej strefie gracza.



SKARB

Z mapki *Ahoj Wisło!* dowiesz się, że w Wiśle odkryto prawdziwe skarby. Znajdziesz je też na tej planszy. Gdy zatrzymasz się na SKARBIE, przesuwasz znacznik na swoim pasku punktacji o liczbę punktów wskazaną na tym polu (1, 2 lub 3 punkty), po czym odkładasz żeton z tego pola do puli ogólnej. Kolejni gracze, którzy staną na SKARBIE, gdzie nie ma już żetonu, bo stanął na nim wcześniej inny gracz, nie otrzymują żadnych punktów.



PLAŻA

Na plaży fajnie jest! Za każdym razem, gdy trafisz na PLAŻĘ dodaj 1 punkt na swoim pasku punktacji oraz połóż żeton na rysunku plaży znajdującym się w Twojej strefie gracza. Na końcu rozgrywki gracze otrzymują punkty bonusowe za odwiedzenie plaż: gracz, który odwiedził najwięcej plaż, otrzymuje 5 punktów, a kolejni gracze odpowiednio: 3, 2 lub 1 punkt (dwie ostatnie punktacje obowiązują w przypadku gry w trzy i cztery osoby). Warunkiem otrzymania punktów bonusowych jest odwiedzenie na trasie przynajmniej jednej PLAŻY. W przypadku remisu w punktacji, dwóch lub więcej graczy zajmuje to samo miejsce i dostają tyle punktów dodatkowych, ile należy się za dane miejsce. Gdy w wyniku akcji WIR ponownie staniesz na tej samej PLAŻY, znowu dodajesz 1 punkt oraz kładziesz żeton na rysunku plaży.



ZABAWA

Nad Wisłą zawsze znajdzie się okazja do fajnej zabawy! Za każdym razem, gdy wybierasz akcję ZABAWA, uruchamiasz grę z wybranym przez Ciebie graczem (gdy wszyscy inni gracze są już na mecie, możesz wybrać jednego z nich). Musi on wziąć żeton z puli ogólnej, schować go ukradkiem w jednej dłoni i wystawić obie dłonie przed siebie. Ty starasz się odgadnąć, w której ręce ukryty jest żeton. Jeśli dobrze trafisz, otrzymujesz 3 punkty. Jeśli nie – 1 punkt zdobywa Twój przeciwnik, a Ty nie dostajesz żadnego punktu. Po akcji żeton wraca do puli ogólnej.



PIKNIK

Miejsce, przy którym cumujesz, doskonale nadaje się na piknik. Zbierz smakołyki do swojego kosza piknikowego. Ustaw niewielkie, płaskie naczynie o średnicy ok. 10–15 cm (może to być też koło narysowane patykami na piasku lub ziemi) i rzucaj do niego żetonem z puli ogólnej z odległości odpowiadającej długości Twojego przedramienia lub dwóch stóp (sami możecie ułatwić lub utrudnić tę akcję zmieniając wielkość naczynia lub odległość rzutu). Masz trzy rzuty. Otrzymujesz tyle punktów, ile razy uda Ci się trafić (maks. 3). Po akcji żeton wraca do puli ogólnej.



LODY

Lody, lody dla ochłody! Możesz tutaj dostać cztery kulki lodów (czyli 4 punkty). Musisz jednak o nie powalczyć z pozostałymi graczami. Zagrajcie w marynarza: schowajcie po jednej dłoni za plecami, na hasło AHOJ! wystawcie dłonie przed siebie, pokazując dowolną liczbę palców. Po zsumowaniu wszystkich pokazanych palców, odliczajcie począwszy od Ciebie. Gdy odliczanie skończy się na Tobie, zdobywasz wszystkie cztery gałki (4 punkty), gdy wypadnie na innego gracza, musisz podzielić się z nim lodami – dostajecie po 2 punkty. W grze uczestniczą też gracze, którzy są już na mecie.

WIR



Na trzech polach na torze znajdują się WIRY, które powodują pewne zawirowanie na planszy. Gdy staniesz na takim polu, może się zdarzyć, że zaraz trafisz na inne pole na torze. Po zatrzymaniu się na polu z WIREM, wykonujesz najpierw przypisaną do pola akcję, a następnie musisz wybrać innego gracza (z wyjątkiem tego, który dotarł już na metę) i zagrać z nim w „papier, kamień, nożyce”.

Osoba, która wygra, decyduje, czy chce się zamienić miejscami na torze z drugim graczem. Po zamianie miejsc żaden z Was nie wykonuje akcji przypisanych do pola, na którym się znalazł po zamianie, a ruch należy do gracza, który według kolejki jest następny po Tobie. Jeśli wszyscy pozostali gracze są już na mecie, akcja WIR jest nieaktywna.

KONIEC GRY



Gra kończy się, gdy wszyscy przekroczą linię mety. Na mecie zatrzymujecie się kolejno na miejscach od najwyższego do najniższego.

Gracz, który przyплыł na metę jako pierwszy, staje na najwyższym podium i dostaje na koniec gry 1 punkt. Druga osoba na mecie staje na kolejnym miejscu i dostaje 2 punkty, trzeci gracz 3 punkty, a czwarty gracz 4 punkty (dwie ostatnie punktacje obowiązują w przypadku gry w trzy i cztery osoby).

Gracze, którzy są już na mecie, mogą uczestniczyć (i dalej zdobywać punkty) w akcjach innych zawodników: ZABAWA (jeśli nie ma już żadnego innego zawodnika na torze) oraz LODY.

Gracze na mecie nie mogą być brani pod uwagę w akcji WIR.

KTO WYGRAŁ?

Wygraliście wszyscy! Mamy nadzieję, że świetnie się bawiliście i nabraliście ochoty na zwiedzanie okolic warszawskiej Wisły. Możecie sprawdzić, kto zdobył najwięcej punktów. Do punktów uzyskanych na pasku punktacji doliczcie punkty bonusowe zdobyte na: PLAŻACH (5, 3, 2 lub 1 punkt – patrz PLAŻA), MIEJSCACH SPECJALNYCH (6, 3 lub 1 punkt – patrz MIEJSCA SPECJALNE) oraz za zajęcie odpowiedniego miejsca na podium (4, 3, 2 lub 1 punkt). W przypadku remisu w punktach wygrywa gracz, który stoi wyżej na podium. Teraz wiecie już, kto wygrał – możecie wszyscy iść na prawdziwe lody!

Grając z młodszymi dziećmi, można grę uprościć, rezygnując z zasady WIR.

Można też nie korzystać z pasków punktacji i zapisywać zdobywane punkty na kartce.

Ze względu na wykorzystywanie podczas gry małych przedmiotów (pionków, kamyczków) gra nie jest wskazana dla dzieci poniżej trzeciego roku życia oraz dla trochę starszych połykaczy małych przedmiotów.

Instrukcję znajdziesz też pod kodem QR na planszy lub pod adresem www.ahojwislo.pl/graplanszowa



Na sygnał pokazujecie wybraną dłoń: albo otwartą ze złączonymi palcami symbolizującą papier, albo zaciśniętą w pięść, oznaczającą kamień, albo z dwoma wystawionymi palcami charakteryzującą nożyce.

Wygrywa gracz, który pokazał silniejszy symbol. Papier owija kamień, więc z nim wygrywa. Kamień tępi nożyce, czyli jest silniejszym znakiem.

Nożyce tną papier, więc z nim wygrywają. W przypadku remisu powtórzcie zabawę.



Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



patronat medialny



// Autorki projektu / Joanna Barczuk / Ania Lipiec // Projekt graficzny / Anna Ładecka // Konsultacja gry/ Karol Madał

// Więcej informacji / www.ahojwislo.pl / Warszawa 2020 /