

NOWA GRA TWÓRCY **KUPCA SZCZECIŃSKIEGO**



Kim jest

**KRZYSZTOF
JARZYŃSKI**

czyli...

co.Ty.wiesz.o.Szczecinie?!

INSTRUKCJA

co.Ty.wiesz o.Szczecinie?!

NAJBARDZIEJ SZCZECIŃSKA
GRA PLANSZOWA

© 2019 Petersen sp. z o.o.

**Zachęcamy do dzielenia się
zdjęciami z rozgrywki
w social mediach**

#Co.Ty.wiesz.o.Szczecinie • #ugrafików • #gry.ugrafików

1. ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

a) karty:

- ⇒ **Z PYTANIAMI**, zawierające ponumerowane szcześcińskie pytania: na awersie karty znajduje się pytanie z numerem białym, na rewersie karty – pytanie z numerem żółtym (w sumie, w grze znajduje się 200 kart, zawierających 400 pytań):
- karty ZIELONE ⇒ pytania łatwiejsze (1-230),
 - karty NIEBIESKIE ⇒ pytania trudniejsze (231-400).

⇒ **SPECJALNE**: 5x ZMIANA (↻), 5x MINA! (☀)

b) 5 kolorowych pionków

c) elastyczna plansza, idealna na imprezy

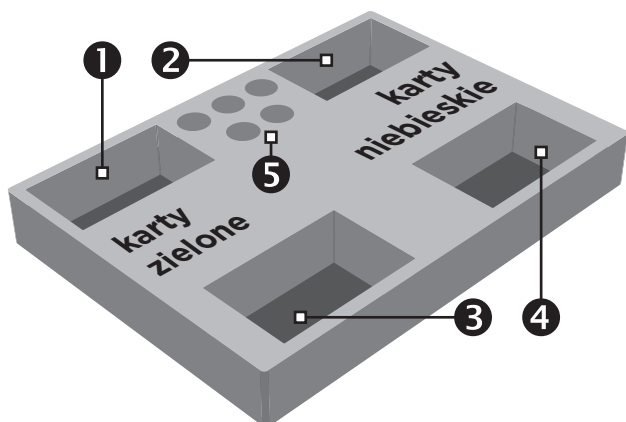
wodoodporna, w razie zaplamienia można ją wypłukać w zimnej wodzie. Po wypłukaniu warto ją wysuszyć... :)

d) instrukcja, którą czytasz,

zawierająca także przykładowe odpowiedzi na pytania.

e) wypraska, zawierająca:

- ⇒ dwa wgłębienia (❶ i ❷), z których wyciąga się karty,
- ⇒ dwa wgłębienia (❸ i ❹) na karty wykorzystane w grze,
- ⇒ pięć oczek transportowych na pionki (❺).



2. CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy na planszy. Uczestnicy zabawy przemierzają Złoty Szlak*, kierując się w stronę Urzędu Miasta Szczecin. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy stanie na polu **SZPINAKOWY PAŁAC****.

- ➔ Aby przesunąć pionek w stronę mety, należy w wyznaczonym czasie poprawnie odpowiedzieć na pytanie z karty. Pytania mają 2 stopnie trudności:
 - karty **ZIELONE** (gracz ma **6 sekund** na odpowiedź)
 - karty **NIEBIESKIE** (**10 sekund** na odpowiedź).
- ➔ Pytania wybierane są w zależności od koloru pola, na którym stoi pionek gracza (kolor pola = kolor karty).
- ➔ Każde z pytań w grze, to konieczność wymienienia *trzech szczecińskich...* teatrów, ulic, znanych osób itp.

! Gracze mogą ustalić własne limity czasu na odpowiedź – dłuższe albo... krótsze 😊

3. PRZED GRĄ

- ➔ Przygotuj zegarek, stoper lub inne urządzenie, np. smartfon, które pozwala precyzyjnie odmierzyć czas.
- ➔ Rozdaj graczom po karcie ZMIANA (👁️) i MINA! (☀️); ustaw pionki na planszy, na polu **S · T · A · R · T**.
- ➔ Zdecyduj, czy zaczynacie grę od pytań z awersów (białe numery), czy rewersów kart (żółte numery).
- ➔ Rozdziel zielone i niebieskie karty na osobne stosy (trzeba zrobić to tylko raz, przed pierwszą rozgrywką).

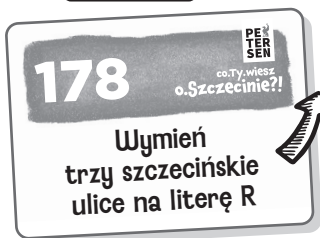
* **ZŁOTY SZLAK.** Szlak spacerowy, prowadzący od Zamku Książąt Pomorskich, przez aleję Kwiatową, plac Żołnierza Polskiego, aleję Fontann, plac Grunwaldzki, Urząd Miasta Szczecin, Jasne Błonia i dalej – park Kasprowicza z Rusałką, aż do Lasku Arkońskiego i Jeziora Głębokiego. Na szlaku znajdują się wygodne ławeczki, ścieżki rowerowe i miejsca do parkowania jednośladów. Szlak jest oznaczony tabliczkami z herbem miasta.

➔ Potasuj karty i włóż je we wgłębienia wypraski tak, aby pytanie było niewidoczne, a na widoku znajdował się kolorowy pasek z numerem. Wgłębienie ❶ powinno zawierać karty **zielone**, wgłębienie ❷ – **niebieskie**.

➔ **Ustalcie wspólnie poziom trudności gry. Określcie:**

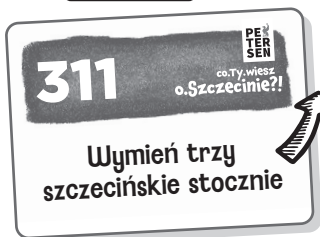
- limity czasu na odpowiedzi,
- dokładność odpowiedzi: jakich nazw własnych będziecie używać? **Pełnych**, czy... **skrótowych**?

Przykład 1



- ❶ Rybacka (odp. poprawna)
- ❷ Rysia (odp. poprawna)
- ❸ Ratajczaka (odp. poprawna tylko w wersji skrótowej. Pełna nazwa ulicy to **Franciszka Ratajczaka** – ulica na literę **F**)

Przykład 2



- ❶ AG Vulcan Stettin ❷ Stocznia Szczecińska Nowa ❸ Stocznia Remontowa Parnica (pełne),
czy...
- ❹ Vulcan ❷ Szczecińska
- ❸ Parnica (skrótowe)

Przykład 3



- ❶ Tadeusz Nalepa
- ❷ Czesław Niemen
- ❸ Karin Stanek (pełne),
czy...
- ❹ Nalepa ❷ Niemen
- ❸ Stanek (skrótowe)

** Na początku XX wieku gmach obecnego Urzędu Miasta Szczecin był całkowicie pokryty zielonym tynkiem, co spowodowało, że nazywano go **SZPINAKOWYM PAŁACEM**. Przywrócenie pierwotnego, zielonego koloru nastąpiło w czasie prac remontowych elewacji w latach 2012-2017, od tego też czasu zaczęła funkcjonować ponownie nieoficjalna nazwa związana z kolorem budynku.

4. PRZEBIEG GRY

GRACZE (2-5 osób)

- ➔ **Paprykarz:** gracz, który odpowiada na pytanie,
- ➔ **Strażnik (Czasu):** gracz z prawej strony Paprykarza, który czyta pytanie i odmierza czas na odpowiedź,
- ➔ **gracze:** pozostałe grające osoby.

...

Rozgrywka biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszym **Paprykarzem** zostaje najmłodszy gracz.

- A. Strażnik Czasu** (gracz z prawej strony Paprykarza): pobiera kartę w kolorze pola, na którym stoi pionek Paprykarza, czyta głośno pytanie i... mówiąc „START” niezwłocznie uruchamia przygotowany czasomierz.

! Na polu **S · T · A · R · T** Paprykarze
● odpowiadają na pytania z kart **ZIELONYCH**.

- B. Paprykarz** odpowiada na pytanie, wymieniając
● **trzy szczecińskie...** Po upływie wyznaczonego czasu Strażnik mówi „STOP”.

» Jeżeli Paprykarz wymienił **trzy szczecińskie...** w wyznaczonym czasie, przesuwa pionek o jedno pole do przodu. Rozgrywka zaczyna się od punktu **A.** (Paprykarzem zostaje kolejny gracz, a Strażnikiem – gracz, który przed chwilą był Paprykarzem).

- ➔ **szczecińskie...** oznacza:
- znajdujące się w Szczecinie (np. *KFC* czy *Starbucks*)
 - z siedzibą w Szczecinie (np. *home.pl*)
 - urodzone w Szczecinie (np. *Cleo*)
 - mieszkające kiedyś w Szczecinie (np. *Roman Czejarek*)
 - związane ze Szczecinem (np. *Joanna Kulmowa*) itp.

- » Jeżeli Paprykarz w wyznaczonym czasie udzielił niepełnej odpowiedzi, nie przesuwa pionka, a **pytanie przechodzi na kolejnego gracza**, który musi uzupełnić brakującą odpowiedź.
- » Strażnik odmierza **dotatkowe 5 sekund** (*limit czasu możecie ustalić przed rozgrywką*).
- » Jeśli gracz odpowie prawidłowo, przesuwa pionek o jedno pole. Jeśli mu się nie uda – szansę ma kolejny gracz (Strażnik odmierza kolejne 5 sekund).
- » Jeżeli w ciągu okrążenia żaden z graczy nie uzupełni pytania, pionek o jedno pole przesuwa gracz, który pierwszy na nie odpowiadał.

! „Krażące” pytanie omija Strażnika,
 ● który zajmuje się odmierzaniem czasu...

- C. Jeżeli odpowiedź Paprykarza budzi kontrowersje, reszta graczy wspólnie ustala, czy zostanie zaliczona (*można, lecz nie trzeba, posiłkować się Internetem*).
- D. Wykorzystane karty odkłada się odpowiednio: zielone do wgłębienia ③, niebieskie do wgłębienia ④.
- E. Po wykorzystaniu pytań z numerami w wybranym na początku kolorze (np. białym), karty należy przenieść z powrotem do wgłębien (① / ②), odwracając je tak, by można było wykorzystać pytania z odwrotnej strony.
- F. Gracz, który odruchowo podpowie Paprykarzowi odpowiedź, **cofa się o jedno pole**.

5. ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

- ➞ Jeśli Paprykarz nie wymienił **trzech szczecińskich...** w podstawowym czasie, kończy kolejkę i staje się Strażnikiem dla swojego przeciwnika.
- ➞ w tym wariantcie nie używa się karty specjalnej MINA!

6. KARTY I POLA SPECJALNE

a) Karta specjalna ZMIANA

Jeżeli Paprykarzowi wyjątkowo nie podpasuje pytanie z **karty niebieskiej**, może zagrać **kartę specjalną ZMIANA** i zmienić pytanie na łatwiejsze.

- ➔ **Paprykarz musi głośno powiedzieć „ZMIANA”, zanim Strażnik skończy odmierzać czas.**
- ➔ Strażnik odkłada kartę do wgłębienia na wykorzystane karty, wybiera **kartę zieloną**, odczytuje pytanie i ponownie odmierza czas wg standardowych zasad.
- ➔ Paprykarz może użyć karty ZMIANA tylko raz podczas rozgrywki. Po wykorzystaniu, odkłada ją do pudełka.

b) Karta specjalna MINA!

Jeżeli Paprykarz nie ma zielonego pojęcia, o co pyta go Strażnik, raz w trakcie rozgrywki może wpuścić na minę innego gracza, zagrywając **kartę specjalną MINA!**

- ➔ **Paprykarz krzyczy z przerażeniem „MINA!”, natychmiast po usłyszeniu pytania** i wskazuje gracza, który w jego zastępstwie ma odpowiedzieć na pytanie (Strażnik nie przerywa odmierzania czasu),
- ➔ Jeżeli gracz wpuszczony na minę odpowie poprawnie, przesuwa pionka o jedno pole do przodu. Jeżeli nie uda mu się odpowiedzieć – cofa się o jedno pole.
- ➔ Nie można wpuścić na minę Strażnika. Po wykorzystaniu karty Paprykarz odkłada ją do pudełka.

c) Pole specjalne KOMISARIAT

- ➔ By wejść na pole specjalne KOMISARIAT, Paprykarz musi poprawnie odpowiedzieć na pytanie z **karty zielonej**.
- ➔ Paprykarz stojący na polu specjalnym KOMISARIAT odpowiada na pytanie z **karty zielonej**.

- ➔ Jeśli odpowie poprawnie – przesuwa się na kolejne pole. Jeśli natomiast Paprykarz nie wymieni **trzech szczecińskich...** w podstawowym czasie – traci kolejkę i... czeka na komisariacie :)
- ➔ Pytanie **nie przechodzi** na kolejnych graczy.

! Na polu **KOMISARIAT** odpowiada się do skutku!
 ● **Żeby przejść dalej, Paprykarz musi w końcu odpowiedzieć poprawnie na pytanie zielone.**

d) Pole specjalne **SZPINAKOWY PAŁAC**

Paprykarz, stojący na polu **PLAC ARMII KRAJOWEJ**, w swojej kolejce odpowiada na pytanie **zielone**. Po poprawnej odpowiedzi wkracza do **SZPINAKOWEGO PAŁACU**, kończąc całą kolejkę i... tym samym **WYGRYWAJĄC GRĘ!**

GRATULUJEMY!

7. WSKAZÓWKI DODATKOWE

- ➔ W pytaniach z gwiazdką (*) odpowiedzią poprawną są również miejsca nieistniejące (np. przedwojenne) lub osoby, które daną funkcję pełniły w przeszłości itp.
- ➔ Odpowiedzi na niektóre pytania mogą być ogólne (niezależnie od poziomu trudności). Np. dla pytania:
 „**WYMIEN TRZY SZCZECIŃSKIE APTEKI**”...
 odpowiedź: **apteka na Grunwaldzkim**
 jest równie dobrą odpowiedzią jak **Cef@rm 36,6**.
- ➔ Zasady, których nie określiliśmy, dookreślcie sami... 😊
- ➔ **Możecie również ustalić własne zasady gry**, np. bez określania limitów czasowych lub traktując pole specjalne **KOMISARIAT** jako zwykłe pole niebieskie.
- ➔ W razie wątpliwości – pytajcie. Jesteśmy online.

Kim jest KRZYSZTOF JARZYNA

czyli...
co Ty wiesz o Szczecinie?!



MYŚL SZYBKO, MÓW SZYBCIEJ!

Od wygranej dzieli Cię kilka sekund,
400 pytań i... **szczeciński Złoty Szlak.**

Jesteś prawdziwym Paprykarzem?

A może nawet chcesz zostać...

Szefem Szpinakowego Pałacu?

NIE BĘDZIE ŁATWO!