



Błękitna misja

Zasady gry

Gra planszowa projektu TeachBlue



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Błękitna misja Gra planszowa projektu TeachBlue

Autorzy

Konstantinos Lekkas, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja
Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja

Maja Słupczyńska, *Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu*, Polska
Barbara Król, *Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu*, Polska

Theodoros Kevrekidis, *Uniwersytet Demokryta w Tracji*, Grecja
Theodora Boubonari, *Uniwersytet Demokryta w Tracji*, Grecja

Monica Andreou, *Cypryjski Instytut Morski i Marynistyczny (CMMI)*, Cypr
Panagiota Photiou, *Cypryjski Instytut Morski i Marynistyczny (CMMI)*, Cypr

Helena Barracosa, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia
Maria Santos, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia
Ana Alexandre, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia

Merve Buba, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Cypr
Anna Nicolaou, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Cypr

Kompozycja

Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani podmiot udzielający dotacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Materiał ten jest dostępny na licencji CC BY-SA. Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź poniższy link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Błękitna misja

Gra planszowa projektu TeachBlue

Erasmus+

Partnerstwa współpracy w sektorze edukacji szkolnej

Tytuł projektu:

TeachBlue: Innowacyjny zestaw narzędzi do edukacji morskiej i oceanicznej dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w ramach 14. Celu Zrównoważonego Rozwoju – Ochrona i zrównoważone użytkowanie oceanów, mórz i zasobów morskich.

Numer projektu:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Konsorcjum projektu:

W projekcie biorą udział uniwersytety,
instytuty badawcze i organizacje pozarządowe
z 4 krajów Unii Europejskiej – Polski, Grecji,
Cypru i Portugalii.

Koordynator projektu:

Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu, Polska



WROCLAW UNIVERSITY
OF ENVIRONMENTAL
AND LIFE SCIENCES

Partnerzy projektu:

Uniwersytet Demokryta w Tracji, Grecja



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΡΑΚΗΣ DEMOCRITUS
UNIVERSITY
OF THRACE

Centrum Nauk Morskich Algarve,
Faro, Portugalia



Cyprijski Instytut Morski i
Marynistyczny (CMMI), Larnaka, Cypr



Dracon Rules Design Studio,
Karditsa, Grecja







STANDO LTD (STANDOutEdu),
Nikozja, Cypr



Znajdź nas:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject



Dofinansowane przez
Unię Europejską



SPIS TREŚCI

Wstęp	6
Zawartość	7
Gra w skrócie	9
Zasady	10
Przygotowanie	10
Postacie	11
Kaptain Pimpas	11
Luna i Kiko	11
Caretta	12
Splash	12
Runda i tura gracza	13
Tura gracza	13
Zakończenie rundy	13
Koniec gry	14
Zasady rozszerzone	15
Wariant gry dla dwóch drużyn	15
Wyczerpanie talii	15



Dofinansowane przez
Unię Europejską



WSTĘP

Skarb mórz zaginął gdzieś na świecie. Kapitan piratów próbuje go zdobyć, ale gracze mogą dotrzeć do niego pierwsi i ochronić morskie wody.

W grę może grać dowolna liczba uczestników, jednak dzieci należy podzielić na 2 lub 4 zespoły, z których każdy podejmuje decyzje jak jeden gracz.

Przewidywany czas rozgrywki wynosi od 20 do 30 minut, w zależności od wieku dzieci oraz liczby uczestników.



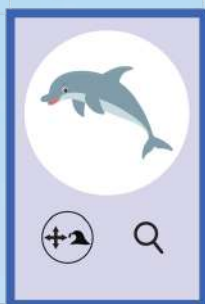
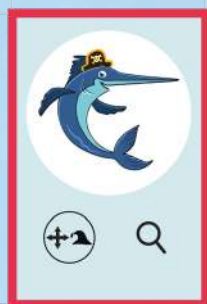
Dofinansowane przez
Unię Europejską



ZAWARTOŚĆ

Karty postaci

- pokazują postacie oraz to, co robią, gdy zostaną użyte.



Żetony postaci oraz żetony skarbów

- wskazują, gdzie na mapie umiejscowione są postacie.



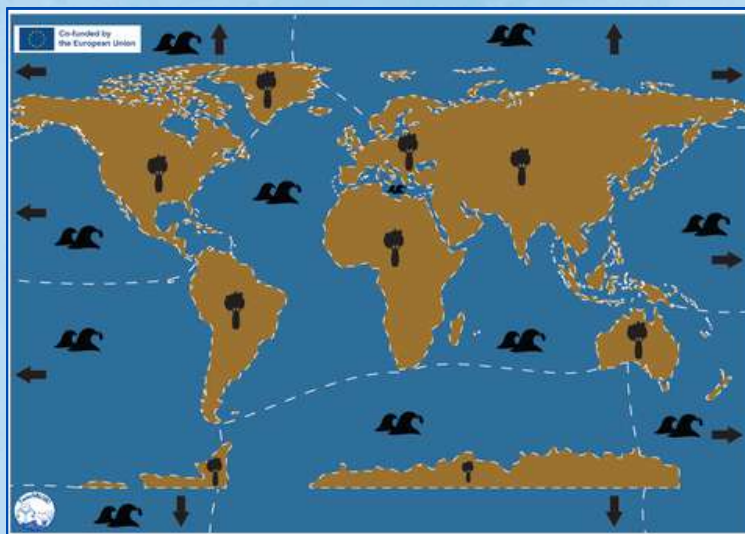


Dofinansowane przez
Unię Europejską



Plansza

- nazywa się „Mapa” i przedstawia Ziemię, jej kontynenty oraz oceany.



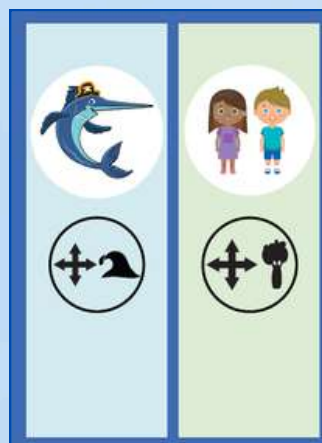
Karty wydarzeń

- karty służące do wskazywania ruchu Skarbu, ukryte przed graczami.



Karty graczy

- karty służące do wykonywania działań na Mapie poprzez aktywowanie postaci.





Dofinansowane przez
Unię Europejską



GRA W SKRÓCIE

Mapa świata jest podzielona na obszary, po których gracze mogą **poruszać wybrane postacie**. Postacie nie należą do jednego konkretnego gracza – dzieci mogą korzystać z dowolnej postaci, jeśli tylko mają odpowiednią kartę.

Nauczyciel (gracz Pirat) posiada **mini-mapę** (kopię dużej mapy), na której w tajemnicy zaznacza aktualne **położenie Skarbu**. Nauczyciel korzysta z talii **Kart Wydarzeń**, które pokazują ruch Kapitana Pimpasa oraz Skarbu.

Kapitan piratów Pimpas próbuje **odnaleźć swój Skarb**. Zadaniem graczy jest **znaleźć go wcześniej** niż Kapitan Pimpas.

Gracze korzystają z talii kart, które pokazują **działania**, jakie mogą wykonać, takie jak **poruszanie postaciami** (w tym Kapitanem Pimpasem), **poszukiwanie Skarbu** lub **zadawanie pytań** w celu uzyskania odpowiedzi.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



ZASADY

Przygotowanie gry - wykonaj kolejne kroki:

Przygotowanie

- 1 Gracz **Pirat** bierze **małą mapę i znacznik skarbu**, a następnie kładzie je w miejscu, w którym inni gracze nie mogą ich zobaczyć.
- 2 **Umieść** dużą mapę na środku stołu.
- 3 **Położ** 4 karty postaci obok planszy.
- 4 **Potasuj** i umieść wszystkie talie kart w pobliżu planszy.
- 5 Pozwól graczom **dowolnie ustawić cztery znaczniki postaci** w dozwolonych miejscach.
- 6 **Gracz Pirat w tajemnicy kładzie znacznik skarbu** na małej mapie, w dowolnej lokalizacji wodnej.
- 7 Wybierz **gracza rozpoczynającego** rozgrywkę.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Postacie




Każda postać ma przypisane określone akcje, oznaczone symbolami na jej karcie postaci.

Kapitan Pimpas

↕ Ruch  Woda  Szukaj

Symbole:



Kapitan Pimpas może  pomiędzy sąsiednimi obszarami  i może  poszukiwać skarbu na obszarze, na którym się znajduje.

Każdy  pozwala przesunąć postać o 1 sąsiedni obszar.






Uwaga: Gracze chcą sprawić, aby ta postać poruszała się **Z DALA** od miejsca, w którym ich zdaniem znajduje się skarb, a nie aby go szukała! Tylko gracz Pirat może przeszukiwać obszary.



Luna i Kiko

↕ Ruch  Ląd  Szukaj

Symbole:



Luna i Kiko mogą tylko  pomiędzy sąsiednimi obszarami . Mogą "używać" Caretty jako mostu do poruszania się  pomiędzy  rozdzielonymi .

Mogą przeszukiwać  jedynie . Każdy  pozwala przesunąć postać o 1 sąsiedni obszar.



Dofinansowane przez
Unię Europejską







Caretta

↕ Ruch  Woda  Most  Prośba o wskazówki

Symbole:





Karetta może ↕ jedynie pomiędzy  obszarami. Jest używana przez Lunę i Kiko jako most  do przemieszczenia się ↕ na ląd  rozdzielony wodą. Mogą one także  stworzenia żyjące w morzu i na plaży. Każdy ↕ pozwala przesunąć postać o 1 sąsiedni obszar.

Splash

Symbole: ↕ Ruch  Woda  szukaj



Splash może ↕ jedynie pomiędzy  obszarami. Może on  na . Każdy ↕ pozwala przesunąć postać o 1 sąsiedni obszar.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Runda i tura gracza

Każda runda składa się z tylu tur, ile jest drużyn graczy.

Tura gracza

Na **początku swojej tury** aktywny gracz **odkrywa** dwie wierzchnie karty z talii graczy.

Następnie **aktywny gracz** decyduje (lub – jeśli gra toczy się drużynowo – omawia decyzję z członkami drużyny), **którą kartę wykorzysta**, a drugą umieszcza na spodzie talii.

Gracz wybiera jedną postać wskazaną na wybranej karcie i wykonuje wszystkie symbole przypisane do tej postaci.




Po użyciu karty gracz **kładzie ją odkrytą przed sobą**. Jego tura dobiega końca i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Zakończenie rundy

Gdy wszyscy gracze **wykonają po jednej turze**, runda dobiega końca. **Gracz Pirat** dobiera kartę Wydarzenia, rozpatruje jej efekt, a następnie gracze przechodzą do kolejnej rundy.

Symbole kart wydarzeń

Symbole na karcie wydarzenia informują gracza Pirata, co należy zrobić:

-  pozwala przemieścić Kapitana Pimpasa lub Skarb na sąsiedni obszar, zgodnie z kierunkiem wskazanym przez kompas (), albo na dowolne miejsce na mapie (jeśli jest to ?).
-  Gracz Pirat przenosi Skarb na dowolny obszar lądu, jak najdalej od Kapitana Pimpasa.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



- 🔍 pozwala Kapitanowi Pimpasowi przeszukać obszar, na którym się znajduje (jeśli Kapitan Pimpas znajduje się w tym samym miejscu co Skarb, gracz Pirat wygrywa).
- ♻️ Gracz Pirat ponownie tasuje wszystkie karty wydarzeń (w tym tę kartę), tworząc nową talię.

Koniec gry

Po spełnieniu jednego z tych warunków gra natychmiast się kończy:

- Gracze znajdują się 🔍 na obszarze, na którym znajduje się Skarb (zwycięstwo graczy!).
- Gracz Pirat znajduje się 🔍 na obszarze, na którym znajduje się Skarb (zwycięstwo gracza Pirata!).



Dofinansowane przez
Unię Europejską



ZASADY ROZSZERZONE

Wariant gry dla dwóch drużyn

W przypadku gdy w grze biorą udział tylko dwie drużyny graczy (zwykle przy dwóch lub trzech graczach albo gdy grupy nie chcą się rozdzielać), pozwól każdej drużynie wykonać dwie tury, zanim przejdziesz do zakończenia rundy.

Wyczerpanie talii

Jeśli w którejkolwiek talii skończą się karty, zbierz wszystkie zużyte karty z tej talii i potasuj je, tworząc nową talię.



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Błękitna misja

Zasady gry

Gra planszowa projektu TeachBlue

Erasmus+

Partnerstwa współpracy w sektorze edukacji szkolnej

Tytuł projektu:





TeachBlue: Innowacyjny zestaw narzędzi do edukacji morskiej i oceanicznej dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w ramach 14. Celu Zrównoważonego Rozwoju – Ochrona i zrównoważone użytkowanie oceanów, mórz i zasobów morskich.

Numer projektu:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

Znajdź nas:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject