



„WĘDRÓWKA PO GMINIE BABIMOST”

rodzinna gra planszowa dla 2-4 uczestników od lat 6 do 100

Zadaniem graczy jest przejście trasy ze Starego Kramska przez kolejne miejscowości Gminy Babimost i dotarcie na wzgórze zamkowe w Babimoście, gdzie czeka na zwycięzcę skarb ukryty w dawnych czasach przez zbójców. Po drodze, stając na polach oznaczonych numerami, zwiedzamy Babimojszczyznę i przeżywamy ciekawe przygody.

Życzymy przyjemnej zabawy!

Przygotowanie do gry

Planszę należy rozłożyć na płaskiej i stabilnej powierzchni, np. stole. Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na kolorowych polach obok napisu START.

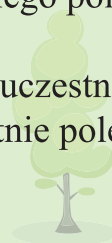
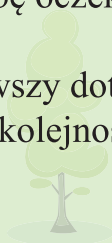
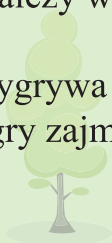
Cel gry

Celem gry jest dotarcie do ostatniego pola toru gry z napisem META.

Przebieg i zasady gry

Grę rozpoczyna osoba wyrzucająca największą liczbę oczek. Następny w kolejce jest gracz siedzący po jej lewej stronie. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy uczestnik przesuwa pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez niego oczek. Gracz, który stanie na polu oznaczonym liczbą postępuje zgodnie z opisaniem na odwrocie poleceniem. Aby ukończyć grę należy wyrzucić dokładnie liczbę oczek dzielących od ostatniego pola.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety. Następni uczestnicy gry zajmują miejsca zgodnie z kolejnością docierania na ostatnie pole.





Znaczenie poszczególnych pól



1. Wsiadasz na pokład motorówki i płyniesz po Jeziorze Wojnowskim – przesuwasz się o 5 pól do przodu.
2. Skręcasz w lewo do lasu i idziesz na grzyby.
3. Spotykasz leśniczego, który podwozi cię o 7 pól do przodu.
4. Idziesz na ryby, łowisz złotą rybkę – przesuwasz się o 5 pól do przodu.
5. Pod kościołem w Nowym Kramsku spotykasz kapelę koźlarską i słuchasz jej koncertu. W tanecznym rytmie przesuwasz się o 5 pól do przodu.
6. W porcie lotniczym trafiasz na loterię biletową – dodatkowy rzut kostką. Jeśli wyrzucisz „6”, skręć w prawo w kierunku wskazanym przez zieloną strzałkę, w przeciwnym razie skręć w lewo w kierunku wskazanym przez czerwoną strzałkę.
7. Wsiadasz na rower i mkniesz ścieżką rowerową – masz dodatkowy rzut kostką.
8. Skręcasz w lewo do Lasek, gdzie gospodynie częstują cię pysznym ciastem.
9. W rezerwacie w Laskach Dolnych słuchasz pięknego śpiewu zięby. Naśladując lot ptaka przesuwasz się o 3 pola do przodu.
10. Znajdujesz magiczny żołądz z 200-letniego dębu „Kazimierz” – wypowiadasz zaklęcie **„Babimojszczyzna nasza ojczyzna”** i przesuwasz się 4 pola do przodu.
11. W skansenie maszyn rolniczych zwiedzasz 150-letni wiatrak koźlak – młynarz podwozi cię o 3 pola do przodu.
12. Idąc przez podmokłe łąki tracisz kolejkę.
13. Znajdujesz tajemną mapę cechu rybackiego z XVII w. – przesuwasz się o 5 pól do przodu.
14. Stajesz na zamkniętym przejeździe kolejowym – czekasz 1 kolejkę.
15. Pijesz miód z największego na świecie garnka do miodu i zyskujesz dodatkowe siły – przesuwasz się o 3 pola do przodu.
16. Znajdujesz łopatę, która pomoże Ci odnaleźć skarb. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.
17. Gratulacje! Znalazłeś skarb ukryty w dawnych czasach przez zbójników na zamkowym wzgórzu.

