

Instrukcja gry „Poznaj Gdynię z Rybką Gdynką”

Gra dla 2–4 graczy od 5 do 100 lat

Czego potrzebujesz, aby zagrać w grę „Poznaj Gdynię z Rybką Gdynką”:

1. Przygotuj planszę ze środka książki z 12 punktami Gdyńskiego Szlaku Edukacyjnego.
2. Przygotuj własne pionki dla każdego gracza. Możesz wykorzystać plastikowe korki lub guziki.
3. Przygotuj 1 kostkę do gry.
4. Wytnij i ułóż obok planszy 48 kart ZŁOTA RYBKA GDYNKA, które znajdują się w książce - posegreguj je według kolejności od 1 do 12. Będziesz je pobierał/pobierała, gdy staniesz na polu o tym samym numerze. Przygotuj instrukcję gry.
5. Uśmiechnij się i baw się dobrze!

Cel gry



Celem gry jest pogłębianie oraz utrwalanie wiedzy na temat Gdyni, jej historii i tradycji. Gra toczy się od STARTU do METY. Wygrywa ten gracz, który najszybciej dotrze do mety i zdobędzie największą ilość kart ZŁOTA RYBKA.

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy wybiera jeden pionek, którym chce się poruszać po planszy.

Przebieg gry



1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.
2. Gracze ustawiają się na polu START.
3. Gracze poruszają się tak, aby dotrzeć do METY.
4. Gdy znajdziesz się na polu ponumerowanym od 1 do 12, czyli na poszczególnych punktach Gdyńskiego Szlaku Edukacyjnego, pobierasz kartę **ZŁOTA RYBKA GDYNKA**.

Pamiętaj!

Jeżeli Jeżeli podczas gry zdobędziesz największą ilość **kart ZŁOTA RYBKA** spośród wszystkich graczy, stajesz się **Przyjacielem Rybki Gdynki** i wraz z osobą, która jako pierwsza dotarła do mety, jesteś zwycięzcą. Staraj się zdobyć jak najwięcej **Złotych Rybek**.

Jeśli zdobędziesz największą ilość kart Złota Rybka spośród innych graczy i dotrzesz do mety jako pierwszy, wówczas jesteś MISTRZEM GRY!

5. Na planszy znajdują się również pola z oznaczeniami: muszla, krab, rak, rybka, konik morski, kolorowe kropki. Sprawdź, co tracisz lub zyskujesz albo co musisz zrobić, aby dalej poruszać się po planszy.



Krab – cofasz się o trzy pola.



Rak – masz szczęście, przeskocz 3 pola do przodu.



Rybka – zrób 3 przysiady, aby przejść na kolejne pole.



Muszla – zrób 2 pajacyki, aby przejść na kolejne pole.



Konik morski – cofasz się o tyle oczek, ile wyrzucisz na kostce.



Czarna kropka – tracisz kolejkę.



Czerwona kropka – powiedz coś miłego do jednego z graczy, aby przesunąć się o 2 pola do przodu.

Życzymy Ci powodzenia i świetnej zabawy!



START

10 Lutego

Starowiejska

Gdynia
InfoBox

1

Armii Krajowej

Świętojańska

Teatr Muzyczny

9

Skwer Kościuszki

Kolejka
Torowo-Linowa

10

Muzeum
Miasta
Gdyni

12

Pomnik
Harcerzy

11

Kamienna
Góra

8

META

Władysława IV

Świętojańska

Juliusza Słowackiego

Muzeum Marynarki
Wojennej

7

6



ORP Błyskawica

Dar Pomorza

Akwarium Gdynskie

Marina

Poznaj Gdynię z Rybką Gdynką

Gra planszowa

Pomnik Gdynskich Rybek i Bulwar Nadmorski

Karty do gry planszowej



1 GDYNIA INFOBOX



2 OKRĘT
ORP BŁYSKAWICA



3 STATEK
DAR POMORZA



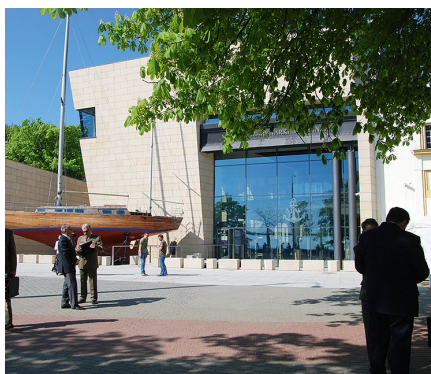
4 AKWARIUM GDYŃSKIE



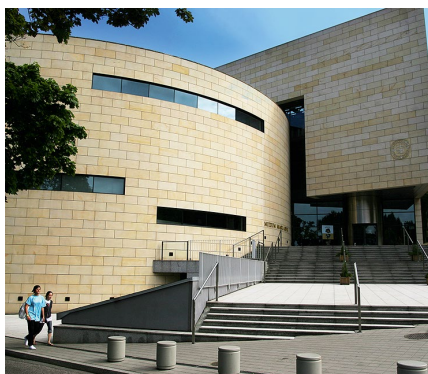
5 MARINA GDYNIA



6 POMNIK
GDYŃSKICH RYBEK



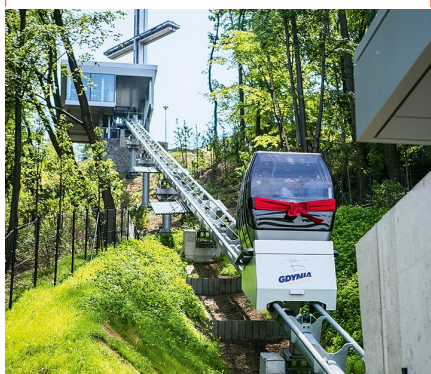
7 MUZEUM MARYNARKI
WOJENNEJ



8 MUZEUM MIASTA
GDYNI



9 TEATR MUZYCZNY
IM. DANUTY
BADUSZKOWEJ



10 KOLEJKA TOROWO-LI-
NOWA NA KAMIENNĄ
GÓRĘ



11 KAMIENNA GÓRA



12 POMNIK GDYŃSKICH
HARCERZY