



2-4
graczy



30
min



7+
lat

CEL GRY

Gracze wcielają się w rolę rybaków dokonujących połowu na Jeziorze Zegrzyńskim. Ich celem jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez zebranie odpowiednich kart ryb. W grze przedstawiono 18 gatunków ryb, które faktycznie można złowić w tym akwenie. Niektóre z nich dają dodatkowe punkty. Specjalne zestawy ryb – po zakończeniu rozgrywki – również punktuja.

ELEMENTY GRY

■ plansza



■ instrukcja



■ 4 pionki rybaków



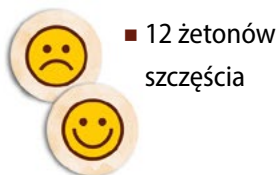
■ 16 żetonów połowu



■ kostka



■ 4 żetony gracza



■ 12 żetonów szczęścia



■ karta gracza rozpoczynającego

■ 54 karty ryb



■ zakres liczb przy rzucie kostką

■ kategoria karty

■ dodatkowy punkt za unikatowość ryby

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1



1. Rozłóżcie planszę tak, aby była widoczna strona z napisem „RYBOWISKO. Co połknie haczyk?”.
2. Potasujcie karty i połóżcie po jednej stronie z rybami do góry na 8 wyznaczonych na planszy miejscach. Pozostałe karty połóżcie w stosie na wyznaczonym miejscu na planszy.

3. Żetony połowu rozłóżcie losowo na wyznaczonych miejscach na planszy. Jeden żeton jest dodatkowy – połóżcie go obok planszy.

UWAGA: należy tak rozłożyć żetony, by nie było wiadomo, jaki kierunek ruchu jest wskazany po drugiej stronie.

4. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje: pionek rybaka, żeton gracza oraz 3 żetony szczęścia (dla wyrównania szans gracze mogą ustalić, że dzieci otrzymują 4 żetony szczęścia, a dorośli 2). Pionki swoich rybaków połóżcie na wyznaczone miejsce – zgodnie z kolorem pionka – na planszy. Żeton gracza ma przypominać wybrany kolor.
5. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy lub losowo wybrany gracz - otrzymuje on kartę gracza rozpoczynającego.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega w rundach – runda rozpoczyna się turą pierwszego gracza, a kończy wraz z turą ostatniego gracza. Tura jest aktywnością jednego gracza. W swojej turze gracz podejmuje zgodne z zasadami gry ruchy i decyzje.

Tura każdego gracza składa się z dwóch faz:

1. Ruchu pionka
2. Połowu lub odpoczynku (gracz decyduje, czy w tej turze wykonuje połów, czy odpoczywa)

1. Ruch

Gracz musi poruszyć swój pionek rybaka o 1 lub 2 pola w dowolnym kierunku. W czasie ruchu rybak nie może dwa razy wejść na to samo pole. Gracz może poru-

szyć się o jeszcze jedno, dodatkowe pole, jeśli odwróci posiadany żeton szczęścia ze strony uśmiechniętej na smutną. W ramach tego dodatkowego ruchu może wykorzystać każdy wskazujący uśmiechniętą stronę żeton. Jeden żeton to jedno pole. Czyli w jednej turze gracz może poruszyć się maksymalnie o 5 pól dzięki wykorzystaniu swojej puli maksymalnie 2 pól oraz, dodatkowo, dzięki wykorzystaniu (jeśli takowe posiada) 3 żetonów szczęścia z uśmiechniętą stroną. Po zakończonym ruchu na jednym polu może być maksymalnie 1 rybak.

2. Połów

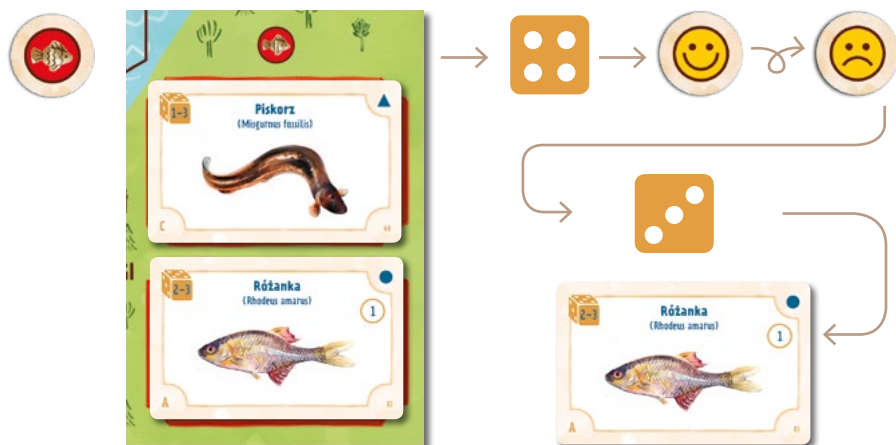
Jeśli gracz zakończył ruch na polu, na którym znajduje się żeton połowów (pola oznaczone rybą), musi zrealizować akcję połowu. Jeżeli zakończył ruch na pustym polu, realizuje akcję odpoczynku.

W ramach akcji **połowu** gracz dokonuje próby złowienia 1 ryby. Aby to zrobić, musi zwrócić uwagę na kolor żetonu ryby z pola, na którym odbywa się akcja połowu. Taki sam kolor mają 2 pola, na których rozłożone są karty ryb. O zdobycie jednej z tych kart walczy gracz w tej turze. W tym celu rzuca kostką i porównuje wynik z informacją na kartach ryb – zakres jest określony w lewym górnym rogu. Jeśli wyrzucony wynik pasuje do jednej z kart, zabiera ją i kładzie przed sobą.

Jeśli wynik rzutu kostką nie mieści się w określonym na kartach zakresie, gracz może wykorzystać żetony szczęścia (jeśli posiada je odwrócone uśmiechniętą stroną do góry). Jeśli decyduje się na takie rozwiązanie, odwraca żeton szczęścia na smutną stronę, a następnie wykonuje dodatkowy rzut kostką. Może w ten sposób wykonywać kolejne rzuty kostką, wykorzystując posiadane, odwrócone uśmiechniętą stroną do góry żetony szczęścia. Jeśli wynik ostatecznie wyrzucony na kostce mieści się w zakresie wskazanym w górnym lewym rogu karty ryby, gracz zabiera taką kartę i kładzie przed sobą. Jeśli wynik pasuje do obu ryb, gracz zabiera tylko jedną, wybraną przez siebie, kartę. Po zabraniu karty należy uzupełnić puste pole kartą ze stosu.

Półow może zakończyć się niepowodzeniem, gdy wynik rzutu kostką jest niekorzystny, a gracz nie chce lub nie może wykorzystać żetonów szczęścia.

Przykład: Gracz zakończył ruch na polu z czerwonym żetonem półowu. Na czerwonych polach znajdują się 2 karty ryb: Piskorz i Różanka. Rzuca kostką i otrzymuje wynik 4, który nie mieści się w zakresie wspomnianych ryb (odpowiednio 1-3 i 2-3). Odwraca zatem żeton szczęścia na drugą stronę i rzuca ponownie kostką, otrzymując wynik 3. Może zatem złowić obie ryby. Wybiera Różankę ze względu na dodatkowy punkt.



Po zakończonym połowie (bez względu na to, czy złowił rybę, czy nie) gracz odwraca żeton połowu na drugą stronę, gdzie widoczny jest kierunek, w którym rybak został zniesiony przez fale (pomoc w kierunkach jest przedstawiona na planszy). Jeśli rybak w ramach tego ruchu miałby wpłynąć na pole, gdzie jest już inny rybak lub wypłynąć poza granice jeziora, zostaje na swoim miejscu. Niezależnie od tego, czy połów był udany, czy nie, żeton połowu należy odłożyć obok planszy kierunkiem do góry.

UWAGA: Gdy obok planszy znajdzie się 8 żetonów połowu, należy uzupełnić puste pola łowisk na planszy. Na miejscu zajęтым przez pionek rybaka nie kładzie się żetonu połowu. Zatem może się zdarzyć, że zostanie dołożonych mniej niż 7 żetonów połowu. Żetony połowu na planszy powinny być uzupełniane losowo. By zapewnić ten efekt proponujemy zawsze odkładać żetony obok planszy kierunkiem do góry, pomieszczać je, a następnie kłaść je pojedynczo na planszę, odwracając na stronę z kolorem połowu.

2. Odpoczynek

Jeśli zamiast połowu gracz realizuje akcję odpoczynku, odwraca wszystkie swoje żetony szczęścia na uśmiechniętą stronę.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się, gdy jeden z graczy złowi 7 ryb (w kolejnych rozgrywkach można zwiększać tę liczbę – należy to ustalić przed rozpoczęciem gry). Runda, w której ten wynik zostanie osiągnięty, dogrywana jest do końca, by wszyscy gracze mieli równą liczbę tur.

Gracze zliczają punkty za złowione ryby w następujący sposób:

- 1. Połów** – każda zdobyta karta ryby warta jest 1 punkt;
- 2. Unikatowość** – każda karta unikatowej ryby warta jest dodatkowo 1 punkt (cyfra w kółku po prawej stronie karty);
- 3. Komplet** – każdy komplet 3 kart ryb oznaczonych trzema różnymi symbolami:
   (prawy górny róg karty) daje 2 dodatkowe punkty.

Przykład liczenia punktów:

Gracz złowił 9 ryb, co daje mu 9 punktów. Wśród tych 9 kart 3 karty oznaczone są punktacją związaną z unikatowością, zatem w ramach unikatowości dostaje 3 punkty. Zebrał 2 komplety kart ryb, za co otrzymuje 4 punkty. Jego łączny wynik to $9+3+4=16$ punktów.



Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej żetonów szczęścia z uśmiechniętą stroną. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Powiat
Legionowski



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Morski i Rybacki



Operacja realizowana w ramach strategii rozwoju lokalnego kierowanego przez społeczność wdrażanej przez LGD Zalew Zegrzyński.



2-4
graczy



20
min



7+
lat

CEL GRY

Na wodach Bugonarwi - przed powstaniem Jeziora Zegrzyńskiego - toczył się odwieczny konflikt pomiędzy rybakami i flisakami. Zadaniem graczy jest wspieranie zarówno rybaków, jak i flisaków. Aby wygrać, muszą spławić jak najwięcej towarów i dopłynąć jak najdalej swoimi flisakami, a swoimi rybakami złowić jak najwięcej ryb. Dodatkowe punkty mogą otrzymać za prawidłowe odpowiedzi na pytania z kart. Dzięki temu poznają okolicę i jej ciekawostki.

ELEMENTY GRY

■ plansza



■ instrukcja



■ 4 pionki rybaków



■ kostka



■ 4 żetony flisaków



■ 4 żetony gracza



■ 6 żetonów towarów



■ 12 żetonów ryb



■ 54 karty pytań



■ karta gracza rozpoczynającego



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1

2



3

4



5



1. Rozłóżcie planszę tak, by była widoczna strona z napisem „Rybacy i Flisacy”.

2. Potasujcie karty, podzielcie je na 4 stopy i połóżcie stroną z pytaniami do góry na wyznaczonych miejscach na planszy.

3. Żetony ryb i żetony towarów rozłóżcie losowo stroną z widoczną grafiką ryby i towarów na wyznaczonych miejscach na planszy.

UWAGA! Żetony należy tak rozłożyć, by nie było wiadomo, ile jest punktów po drugiej stronie.

4. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje: pionek rybaka, żeton flisaka i żeton gracza w wybranym kolorze. Pionek rybaka i żeton flisaka połóżcie na wyznaczonych miejscach na planszy. Żeton gracza ma przypominać wybrany kolor.
5. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy lub losowo wybrany gracz - otrzymuje on kartę gracza rozpoczynającego.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega w rundach – runda rozpoczyna się turą pierwszego gracza, a kończy wraz z turą ostatniego gracza. Tura jest aktywnością jednego gracza. W swojej turze gracz podejmuje zgodne z zasadami gry ruchy i decyzje.

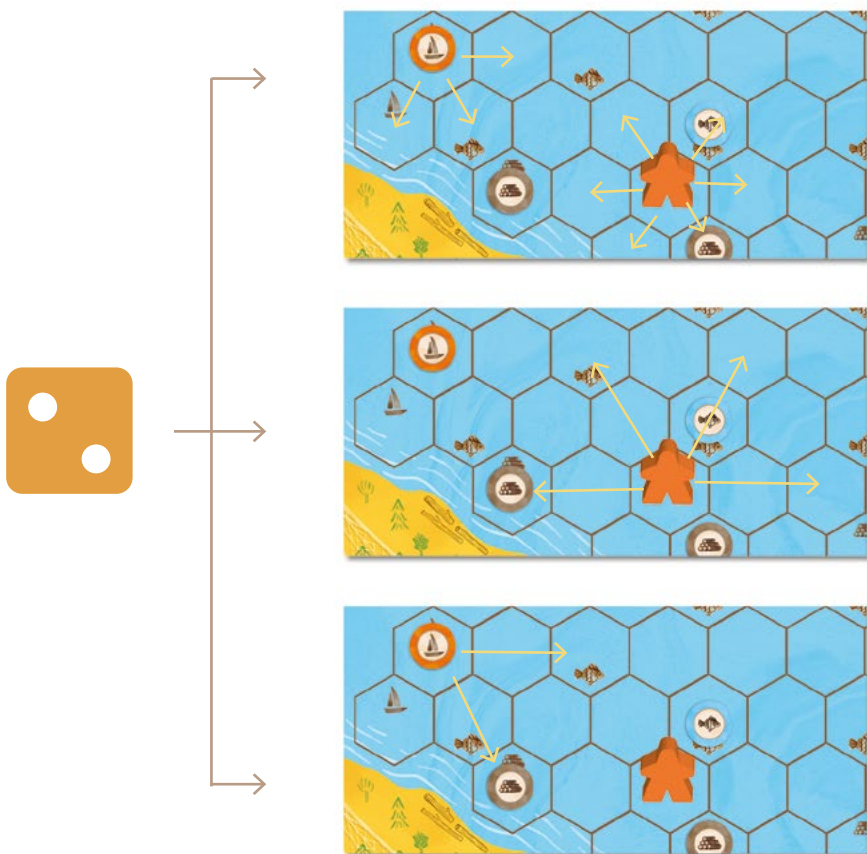
Tura każdego gracza składa się z 4 faz:

1. Rzut kostką
2. Ruch rybaka
3. Ruch flisaka
4. Pobranie karty

1. Rzut kostką

Gracz rzuca kostką. Liczba oczek wskazuje, o ile pól może poruszyć swojego rybaka i flisaka łącznie.

Przykład: Gracz wyrzucił 2. Ma zatem 3 możliwości. Może poruszyć swojego rybaka o 1 pole i flisaka o 1 pole albo rybaka o 2 pola, a flisaka pozostawić na tym samym polu, albo rybaka pozostawić na tym samym polu, a flisaka poruszyć o 2 pola.



Gracz może powtórzyć rzut kostką jeśli:

- 1.** Na kostce wypadło 1 (przerzucenie bezpłatne);
- 2.** Nie pasuje mu wyrzucony wynik, a zdobył kartę (przerzucenie płatne 1 kartę).

Jeśli gracz zdecyduje się na ten wariant, odkłada posiadaną kartę pod żeton gracza i rzuca kostką jeszcze raz. Wówczas nie może już wykorzystać dodatkowego ruchu z karty, którą odkłada.

2. Ruch rybaka

Gracz porusza się swoim rybakiem w dowolnym kierunku. W czasie ruchu rybak nie może dwa razy wejść na to samo pole.

Jeśli skończy ruch na polu, na którym znajduje się żeton ryby, może go zabrać. Daje on punkty na koniec gry. Po zakończonym ruchu na jednym polu może być maksymalnie 1 rybak **lub** 1 flisak.

3. Ruch flisaka

Następnie gracz wykorzystuje pozostałą liczbę oczek z rzutu i porusza się swoim flisakiem w dowolnym kierunku. W czasie ruchu flisak nie może dwa razy wejść na to samo pole.

Jeśli skończy ruch na polu, na którym znajduje się żeton towarów, może go zabrać. Daje on punkty na koniec gry. Po zakończonym ruchu na jednym polu może być maksymalnie 1 rybak **lub** 1 flisak.

4. Pobranie karty

Gracz wybiera 1 kartę z góry dowolnego stosu.

Czyta zamieszczone na niej pytanie i udziela odpowiedzi, wybierając jedną z opcji. Następnie odwraca kartę na drugą stronę, gdzie w lewym dolnym rogu wskazana jest prawidłowa odpowiedź.



Jeśli gracz udzielił prawidłowej odpowiedzi, zachowuje kartę, pozostawiając ją przed sobą. Może ją wykorzystać w następnych rundach, ale jedynie w swojej turze. Każda karta daje możliwość dodatkowego ruchu o 1 lub 2 pola, wskazując konkretną jednostkę (rybaka lub flisaka w określonym kolorze) lub przerzucenia kości w czasie fazy rzutu kostką. Dzięki temu gracz może poruszyć swój pionek lub pionek innego

zawodnika. Po wykorzystaniu karty gracz odkłada ją pod swój żeton gracza. Karta może być wykorzystana tylko raz w czasie gry.

Jeśli gracz źle odpowiedział na pytanie, nie zdobywa karty i odrzuca ją do pudełka.

UWAGA: w grze 2- i 3-osobowej karty w kolorach graczy, którzy nie uczestniczą w grze, można wykorzystać jedynie do przerzutu kostki w fazie ruchu.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się, gdy zostaną zebrane wszystkie żetony ryb lub wszystkie łodzie flisaków dotrą na pola punktowane. Runda, w której zostanie spełniony powyższy warunek, dogrywana jest do końca, by wszyscy mieli równą liczbę tur.

Gracze sumują punkty znajdujące się na:

1. Posiadanych żetonach ryb;
2. Posiadanych żetonach towarów;
3. Polu, na którym flisak gracza skończył grę;

Dodatkowe punkty gracz otrzymuje za karty - każda karta warta jest 1 punkt (niezależnie, czy jest ona pod żetonem, czy luzem). Jeśli grają dorośli z dziećmi, dla wyrównania szans gracze mogą umówić się, że za 1 kartę dorosły otrzymuje pół punktu.

Przykład liczenia punktów: Gracz złowił swoim rybakiem 3 ryby o łącznej wartości 4 punktów. Flisakiem dopłynął na pole z 6 punktami i spławił 2 żetony towarów o łącznej wartości 2 punktów. Odpowiedział poprawnie na 5 pytań, dzięki czemu zdobył 5 kart. Zatem jego łączny wynik to $4+6+2+5=17$ punktów.



+



+



+

Bitwa Warszawska 1920 r. rozegrała się na terenie obecnego powiatu legionowskiego w okolicach: A. Janówka Drugiego B. Jabłonny i Chotomowa C. Serocka, Beniaminowa i Wólki Radzymińskiej D. Legionowa i Wietliszewa 1	Niedawno odkryty na dnie Wisły wrak statku z XVIII lub XIX w., który mógł przewieźć nawet 100 ton, mierzy: A. 8 metrów B. 110 metrów C. 29 metrów D. 37 metrów 1	Co oznaczało, zapołyczne z innego języka, słowo „tryc”? A. Niemieckiego osadnika B. Golibrodę C. Zderzenie dwóch lub większej liczby łodzi D. Flisaka przed wstąpieniem do cechu 1	Na co kilkaset lat temu były przeznaczane coroczne składki w cechu serockich rybaków? A. Na nowe łodzie B. Na wielką ucztę C. Na wyrzeczki D. Na potrzeby kościelne cechu 1	Skąd pochodzi nazwa Legionowo? A. Od Legionów Rzymskich B. Od Legionów Józefa Piłsudskiego C. Od nazwy stołecznego klubu piłkarskiego D. Z biblijnej Księgi Apokalipsy 1
---	--	--	---	--

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zdobył więcej kart. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Powiat
Legionowski



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Morski i Rybacki



Operacja realizowana w ramach strategii rozwoju lokalnego kierowanego przez społeczność wdrażanej przez LGD Zalew Zegrzyński.