

Instrukcja

Gra planszowa *Cuda na kiju* to magiczna podróż śladami beskidzkich tradycji zabawkarskich. Dzięki niej poznasz miejsca, w których od XIX wieku do dziś powstają z drewna *gwariaty*, *karaselki* i *drabinioki* oraz te, gdzie pielęgnuje się i kultywuje zabawkarstwo.



Bielsko-Biała



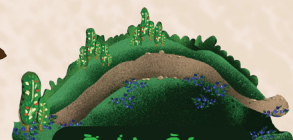
Sucha Beskidzka



Żywiec



Stryżawa



Babia Góra

Dowiesz się, kto, z jakiego drewna i za pomocą jakich narzędzi robi zabawki ludowe; jakie są najstarsze wzory; gdzie robi się ptaszki, a gdzie koniki; jakie czarodziejskie moce mają zabawki. Pobawisz się autentyczną bryczką, karuzelką, klepokiem, konikiem, ptaszkiem.



bryczka



karuzelka



klepok



konik



ptaszek

Po drodze spotkasz znakomitych twórców ludowych, którzy strugając, lepiąc i malując swoje zabawki czarują świat. Każdy z nich ma własną historię, talenty, umiejętności, pasję.



Teodor Biegun



Emilia Leśniak



Ludwika i Władysław Klimasarowie



Stanisław Lach



Grażyna Kruczyńska

Nie traćmy więc czasu i ruszajmy w drogę!

Elementy gry

- plansza (postać mapy z następującymi miejscami: Bielsko-Biała, Żywiec, Koszarawa, Pewel Wielka, Lachowice, Stryżawa, Sucha Beskidzka, Babia Góra; Regionalny Ośrodek Kultury i Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej)
- 5 ponumerowanych (1–5) kart żółtych „Czy wiesz, że...”
- 80 kart z pytaniami: 40 ponumerowanych (1–5) kart niebieskich „Przypomnij sobie”, 40 kart czerwonych „Zgadnij”
- 240 żetonów z ptaszkami: 80 rajskich ptaszków, 80 jemiołuszek, 80 dudków
- obrazki drewnianych zabawek ludowych: ptaszek, konik, klepok, bryczka, karuzelka.

Pionki i kostka do gry nie są częścią zestawu – przygotuj je we własnym zakresie. Jako pionki możesz wykorzystać guziki, kapsle czy zakrętki.

Cel gry

Poznaj beskidzkie tradycje zabawkarskie! Zdobądź jak najwięcej ptaszków!

Przygotowanie gry

- Gra przeznaczona jest dla 2–6 graczy od 8 roku życia. Czas trwania gry wynosi około 60 minut.
- Wydrukuj planszę, karty, żetony i obrazki; karty, żetony i obrazki wytnij.
- Rozłóż planszę, umieść pionki **na polu START**.
- Z boku planszy tekstem w dół połóż następujące karty:

czerwone karty „Zgadnij” dobrze potasowane

niebieskie karty „Przypomnij sobie” posegregowane numerami od 1 do 5
(5 oddzielnych stosów, które będą dołączane do gry po przekroczeniu przez gracza linii)

żółte karty „Czy wiesz, że...?” w kolejności od 1 (na górze stosu) do 5 (na dole stosu)
oraz żetony z ptaszkami i obrazki drewnianych zabawek ludowych.

- Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę oczek. W przypadku remisu rzuty trwają aż do wyłonienia zwycięzcy. Kolejka przechodzi na gracza po lewej stronie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Przebieg gry

Gra polega na rzucaniu kostką i przesuwaniu pionka po planszy o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce.

W przypadku, gdy w grze bierze udział 4 lub więcej graczy, wyrzucenie 6 oczek na kostce gwarantuje dodatkowy rzut kostką.

Po przesunięciu pionka na planszy sprawdź, na jakim polu stoisz i wykonaj jedną z akcji:



- **pole CZERWONE** Ciągniesz ze stosu kartę czerwoną „Zgadnij” i bez odwracania podajesz ją graczowi z prawej. Ten odczytuje z karty pytanie i 3 możliwe odpowiedzi. Po chwili namysłu, możliwie jak najszybciej (max. 15 s), udzielasz odpowiedzi: A, B lub C. Jeśli odpowiesz prawidłowo, otrzymujesz żeton z ptaszkiem, którego symbol widnieje na karcie (do momentu udzielenia odpowiedzi na pytanie nie można zdradzać symbolu ptaszka). Nie ma punktów ujemnych za udzielenie błędnej odpowiedzi. Wykorzystana karta trafia na spód stosu.



- **pole NIEBIESKIE** Ciągniesz ze stosu kartę niebieską „Przypomnij sobie” i bez odwracania podajesz ją graczowi z lewej. Ten odczytuje z karty pytanie. Po chwili namysłu, możliwie jak najszybciej (max. 15 s), udzielasz odpowiedzi. Jeśli odpowiesz prawidłowo, otrzymujesz żeton z ptaszkiem, którego symbol widnieje na karcie (do momentu udzielenia odpowiedzi na pytanie nie można zdradzać symbolu ptaszka). Nie ma punktów ujemnych za udzielenie błędnej odpowiedzi. Wykorzystana karta trafia na spód stosu.



- **pole ZIELONE** Odpoczywasz, nic się nie dzieje.
- **pole ŻÓŁTE Z SYMBOLEM ZABAWKI**



BRYCZKA
Mkniesz bryczką o liczbę pól z dodatkowego rzutu kostką.



KARUZELKA
Kręcisz się na karuzelce i tracisz kolejkę.



KONIK
Cwałujesz na koniku 3 pola do tyłu.



PTASZEK
Przelatujesz na drewnianym ptaszku 5 pól do przodu.



TACZKI
Wracasz na taczkach na pole START.

- Na planszy znajduje się 5 linii, gdy je przekroczysz, poznasz wiele ciekawostek związanych z zabawkami ludowymi. Gracz, który jako pierwszy minie daną linię, zanim uda się na pole wskazane liczbą wyrzuconych na kostce oczek, wykonuje poniższe zadania:
- Ciągnie ze stosu **kartę żółtą „Czy wiesz, że...?”** z numerem, który odpowiada numerowi narzędzia. Głośno i wyraźnie czyta wszystkim graczom treść karty, a następnie odkłada ją z boku planszy tekstem w dół.
- Zabiera **karty niebieskie „Przypomnij sobie”** z numerem odpowiadającym numerowi linii i dołącza je do gry. W tym celu dokłada stos do poprzednich kart i dokładnie tasuje. (Przykład: Gdy któryś z graczy przekroczy pierwszą linię, do gry wchodzi jedynie karta z numerem 1. Gdy następny gracz minie drugą linię, do gry wchodzi karta z numerem 2, które należy potasować z kartami numer 1. Gdy kolejny gracz przekroczy trzecią linię, do gry wchodzi karta z numerem 3, które należy przemieszczać z kartami numer 1 i 2, i tak dalej).
- Demonstruje wszystkim uczestnikom gry obrazek drewnianej zabawki ludowej, która widnieje na karcie i zachowuje obrazek zabawki aż do zakończenia gry.
- Następnie stawia pionek na polu wskazanym przez kostkę i wykonuje związane z tym polem zadanie.

Im więcej informacji z kart żółtych zapamiętasz, tym więcej punktów otrzymasz w trakcie gry.

Każdy z graczy może w dowolnym momencie gry wymienić żetony z ptaszkami: jedną JEMIOŁUSZKĘ lub dwa RAJSKIE PTASZKI (odkładając je do bazy żetonów) na możliwość ponownego przeczytania treści z karty żółtej. Można o to poprosić dowolną ilość razy, nawet po usłyszeniu pytania, na które należy udzielić odpowiedzi. Kartę należy wówczas od początku do końca przeczytać wszystkim uczestnikom gry.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz dotrze do **METY**. Wówczas punkty ze zdobytych żetonów ulegają podliczeniu:



RAJSKI PTASZEK
1 punkt



JEMIOŁUSZKA
2 punkty



DUDEK
3 punkty



Grę wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

Cuda na kiju. Gra planszowa o tradycjach zabawek ludowych

Koncepcja i tekst
Ewa Cudzych, Magdalena Jeż
Tłumaczenie i korekta wersji słowackiej
Aleksandra Pyka
Korekta wersji polskiej
Agnieszka Kobiąłka
Opracowanie graficzne, DTP
Anna Witkiewicz

Wydawca
Regionalny Ośrodek Kultury w Bielsku-Białej
Instytucja Kultury Samorządu Województwa Śląskiego
ul. 1 Maja 8, 43-300 Bielsko-Biała
tel. (+48) 33 822 05 93, rok@rok.bielsko.pl
www.rok.bielsko.pl, www.transetno.eu
Druk
COLET Drukarnia Wielkoformatowa, Cisownica
Bielsko-Biała 2021

Gra wydana w ramach projektu pn. „TransEtno – transfer polskich i słowackich tradycji zabawek ludowych” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Współpracy Transgranicznej INTERREG V-A Polska – Słowacja 2014–2020 oraz z budżetu państwa.

Realizator projektu
Regionalny Ośrodek Kultury w Bielsku-Białej (Polska)
Partner projektu
Oravské kultúrne stredisko w Dolným Kubínie (Słowacja)
Autor i koordynator projektu
Agnieszka Kobiąłka

Wyłączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej oraz Euroregionu Beskidy. Egzemplarz bezpłatny.



Interreg
Polska-Słowacja
Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego



Mikroprojekt realizowany przez:

