



Pravidlá hry

Stolová hra *Čudo čudáce* to čarovná cesta po stopách beskydských hračkárskejších tradícií. Vďaka nej spoznáte miesta, kde sa od 19. storočia do súčasnosti tvoria z dreva *gwariaty*, *karaselki* a *drabionioki*, aj miesta, v ktorých sa stará o výrobu hračiek.



Bielsko-Biaľa



Sucha Beskidzka



Żywiec



Stryżawa



Babia hora

Dozviete sa, kto z akého druhu dreva a pomocou akých náradí vyrába ľudové hračky; aké sú najstaršie vzory; kde sa vyrábajú vtáky a kde koníky; aké magické sily majú hračky. Zahráte sa s autentickým kočiárom, kolotočom, vtákom klepokom, koníkom a ďalšími druhmi vtákov.



kočiar



kolotoč



vták klepok



koník



vták

Po ceste stretnete veľkých ľudových umelcov, ktorí očarujú svet hoblovaním, formovaním a maľovaním svojich hračiek. Každý z nich má svoju vlastnú históriu, talent, schopnosti a vášne.



Teodor Biegun



Emilia Leśniak



Ludwika a Władysław
Klimasarovci



Stanisław Lach



Grażyna Kruczyńska

Nestrácajme čas a poďme!

Herný materiál

- hrací plán (postať mapy z nasledujúcimi miestami: Bielsko-Biaľa, Żywiec, Koszarawa, Pewel Wielka, Lachowice, Stryżawa, Sucha Beskidzka, Babia Góra; Regionalny Ośrodek Kultury i Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej)
- 5 očíslovaných (1–5) žltých kariet „Vedeli ste, že...”
- 80 kariet s otázkami: 40 očíslovaných (1–5) modrých kariet „Spomeň si”, 40 červených kariet „Hádaj”
- 240 žetónov s vtákmi: 80 rajskejších vtákov, 80 chochláčov, 80 dudkov
- obrázky drevených ľudových hračiek: vták, koník, klepok (vtáčiky na kolesách s paličkou), kočiar, kolotoč.

Figúrky a herná kocka nie sú súčasťou balenia – pripravte si ich pred hrou. Ako figúrky môžete použiť gombíky alebo uzávery fliaš.

Cieľ hry

Spoznajte beskydské hračkárske tradície! Získajte čo najviac vtákov!

Príprava hry

- Hra je určená pre 2-6 hráčov vo veku od 8 rokov. Dĺžka hry je približne 60 minút.
- Vytlačte si hrací plán, karty, žetóny a obrázky; vystrihnite karty, žetóny a obrázky.
- Rozložte hrací plán, postavte figúrky na **pole ŠTART**.
- Na bočnú stranu hracieho plánu položte lícom nadol nasledujúce **karty**:
 - červené karty „Hádaj”** dobre zamiešané
 - modré karty „Spomeň si”** zoradené podľa čísel od 1 do 5 (5 samostatných kôpok, ktoré sa pridávajú do hry po prekročení čiar)
 - žlté karty „Vedeli ste, že ...?”** v poradí od 1 (horná časť kôpky) do 5 (spodná časť kôpky) a žetóny s vtákmi a obrázky drevených ľudových hračiek.

Hru začína hráč, ktorý hodí najvyšší počet bodov na kocke. V prípade nerozhodného výsledku hody pokračujú, kým nie je určený víťaz. Na rade je hráč naľavo, pokračujte v smere hodinových ručičiek.



Priebeh hry

Hra spočíva v hádzaní kockou a posúvaní figúrky na hracom pláne o toľko polí, koľko je bodov na kocke.

Dodatočné pravidlo pre hru, v ktorej je 4 alebo viac hráčov: ak hráč hodí kockou „6“, má právo na dodatočný hod kockou.

Po presunutí figúrky na hracom pláne skontrolujte, na akom poli sa nachádzate, a vykonajte jednu z nasledujúcich akcií:



- **ČERVENÉ pole** Z kôpky kariet vytiahnite červenú kartu „Hádaj“ a bez otočenia ju odovzdajte hráčovi, ktorý je napravo. Tento hráč vám z karty prečíta otázku a 3 možné odpovede. Máte max. 15 sekúnd na premýšľanie a odpovedanie. Ak odpoviete správne, dostanete žetón s vtákom, ktorého symbol je na karte (symbol vtáka je možno odhaliť až po odpovedi). Za nesprávnu odpoveď nie sú žiadne mínusové body. Použitá karta sa vráti na spodok kôpky.



- **MODRÉ pole** Vytiahnite z kôpky modrú kartu „Spomeň si“ a bez otočenia ju odovzdajte hráčovi, ktorý je naľavo. Tento hráč vám z karty prečíta otázku. Máte max. 15 sekúnd na premýšľanie a odpovedanie. Ak odpoviete správne, dostanete žetón s vtákom, ktorého symbol je na karte (symbol vtáka je možno odhaliť až po odpovedi). Za nesprávnu odpoveď nie sú žiadne mínusové body. Použitá karta sa vráti na spodok kôpky.



- **ZELENÉ pole** Odpočívate, nič sa nedeje.

- **ŽLTÉ pole SO SYMBOLOM HRAČKY**



KOČIAR

Urýchlí si cestu!
Máš dodatočný hod kockou.



KOLOTOČ

Si na kolotoči a strácaš svoj ťah, hrá ďalší hráč.



KONÍK

Cvaluješ na koníku
o 3 polia dozadu.



VTÁK

Letíš na drevenom vtáčku
o 5 polí dopredu.



FÚRIKY

Musíš sa vrátiť
na pole ŠTART.

- Na hracom pláne je 5 čiar, po ich prekročení sa dozviete veľa zaujímavých faktov týkajúcich sa ľudových hračiek. Prvý hráč, ktorý prejde danú čiaru, skôr ako prejde na pole označené počtom bodov na kocke, vykoná nasledujúce úlohy:

- Vytiahne si z kôpky **žltú kartu „Vedeli ste, že ...?“** s číslom, ktoré zodpovedá číslu hračky. Nahlas prečíta všetkým hráčom text z karty a potom ju položí lícom nadol na bočnú stranu hracieho plánu.

- Vezme **modré karty „Spomeň si“** s číslom, ktoré zodpovedá číslu čiar, a pridá ich do hry. Za týmto účelom položí kôpku na predchádzajúce karty a dôkladne ich zamieša. (Príklad: Keď hráč prekročí prvú čiaru, do hry sa dostanú iba karty s číslom 1. Keď ďalší hráč prejde druhú čiaru, do hry sa dostanú karty s číslom 2 a zamiešajú sa kartami s číslom 1. Keď ďalší hráč prekročí tretiu čiaru, do hry sa dostanú karty s číslom 3, ktoré musia byť zmiešané s kartami číslo 1 a 2, atď.).

- Ukazuje všetkým účastníkom hry obrázok drevenej ľudovej hračky, ktorá je zobrazená na karte, a ponecháva si obrázok až do konca hry.

- Až potom hráč postaví figúrku na pole, na ktorom ju mal postaviť podľa bodov na kocke a vykoná úlohu spojenú s týmto poľom.

Čím viac informácií si zapamätáte zo žltých kariet, tým viac bodov získate počas hry.

Každý hráč si môže kedykoľvek počas hry vymeniť žetóny s vtákmi: 1 CHOCHLÁČA alebo 2 RAJSKÉ VTÁKY (treba ich vrátiť do ostatných žetónov) za možnosť opätovného prečítania si obsahu žltej karty. Môžete o to požiadať koľkokrát chcete, a to aj potom, ako počujete otázku, na ktorú musíte odpovedať. Karta by mala byť prečítaná nahlas všetkým účastníkom hry.

Koniec hry

Hra končí, keď prvý hráč dorazí do **CIELA**. Potom sa spočítajú body zo žetónov:



RAJSKÝ VTÁK
1 bod



CHOCHLÁČ
2 body



DUDOK
3 body

Hru vyhráva ten, kto má najviac bodov.



Čudo čudácke. Stolová hra o hračkárskych tradíciách

Koncept a text

Ewa Cudzych, Magdalena Jeż

Preklad a korektúra slovenskej verzie

Aleksandra Pyka

Korektúra poľskej verzie

Agnieszka Kobiálka

Grafické spracovanie, DTP

Anna Witkiewicz

Vydavateľ

Regionalny Ośrodek Kultury w Bielsko-Białej

Kultúrna inštitúcia samosprávy Sliezskeho vojvodstva

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

Tlač

COLET Drukarnia Wielkoformatowa, Cisownica

Bielsko-Biała 2021

Stolová hra vydaná v rámci projektu „TransEtno - prenos poľských a slovenských hračkárskych tradícií“ spolufinancovaného z Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci programu INTERREG VA Poľsko - Slovensko 2014 - 202 a zo štátneho rozpočtu

Realizátor projektu

Regionalny Ośrodek Kultury w Bielsku-Białej (Poľsko)

Partner projektu

Oravské kultúrne stredisko v Dolnom Kubíne (Slovensko)

Autor a koordinátor projektu

Agnieszka Kobiálka

Za obsah tejto publikácie zodpovedajú výlučne autori a preto sa nesmie stotožňovať s oficiálnym stanoviskom Európskej únie a euroregiónu Beskydy. Bezplatná kópia.



Interreg
Polska-Słowacja
Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego



Mikroprojekt realizowany społecznością:

Regionalny
Ośrodek
Kultury
Bielsko-Biała

