

GRA WPŁYWU / WASZA TAJNA DRUŻYNA

SPRAWDŹCIE, JAK DZIAŁA WASZ DUET.

Bezpłatna misja z robotem.
Prawdziwe materiały z pełnej gry.



PRÓBKA / 2 dzieci / 7-11 lat

Wydrukujcie strony 3-5. Reguły są na stronie 2.

GRAJĄ DWIE OSOBY. POMYSŁÓW ZMIĘŚCI SIĘ WIĘCEJ.

Misja: uratujcie dostawę BIP-a.

BEZPŁATNY PODGLĄD / WYDRUK: STRONY 3-5 TEGO PLIKU

Wezwanie

BIP utknął w papierowym labiryncie. Potrzebuje kogoś, kto poda mu kierunki, i kogoś, kto sprawdzi ruchy. Celem jest F6. Stacja A3 oznacza obowiązkową zamianę ról.

Przygotowanie

Wydrukujcie strony 3-5. Potrzebne są dwa ołówki oraz wycięta figurka albo gumka. Dorosły pomaga odczytać reguły. Grube linie to ściany, a kierunki odnoszą się do góry kartki.

Start z A1

Jedno dziecko planuje, drugie przesuwa figurkę. PLANUJĘ mówi GÓRA, PRAWO, DÓŁ lub LEWO. TESTUJĘ przesuwa robota o jedno pole. Nie przechodźcie przez ściany i nie idźcie na skos.

Zamiana na A3

Błędny ruch zostawia robota w miejscu – po prostu wybierzcie inny. Wolno wracać i wskazywać drogę palcem. Przy pierwszym wejściu na A3 zamieńcie role. Dalej gracie do F6.

Druga część misji

Na stronie 5 każde układa 6 ruchów prowadzących przez małą mapę z A1 do D4, z ominięciem X. Partner sprawdza program. Po sprawdzeniu zamieńcie role. Finał: wspólnie nadajcie „Dostawa BIP-a dotarła!”.

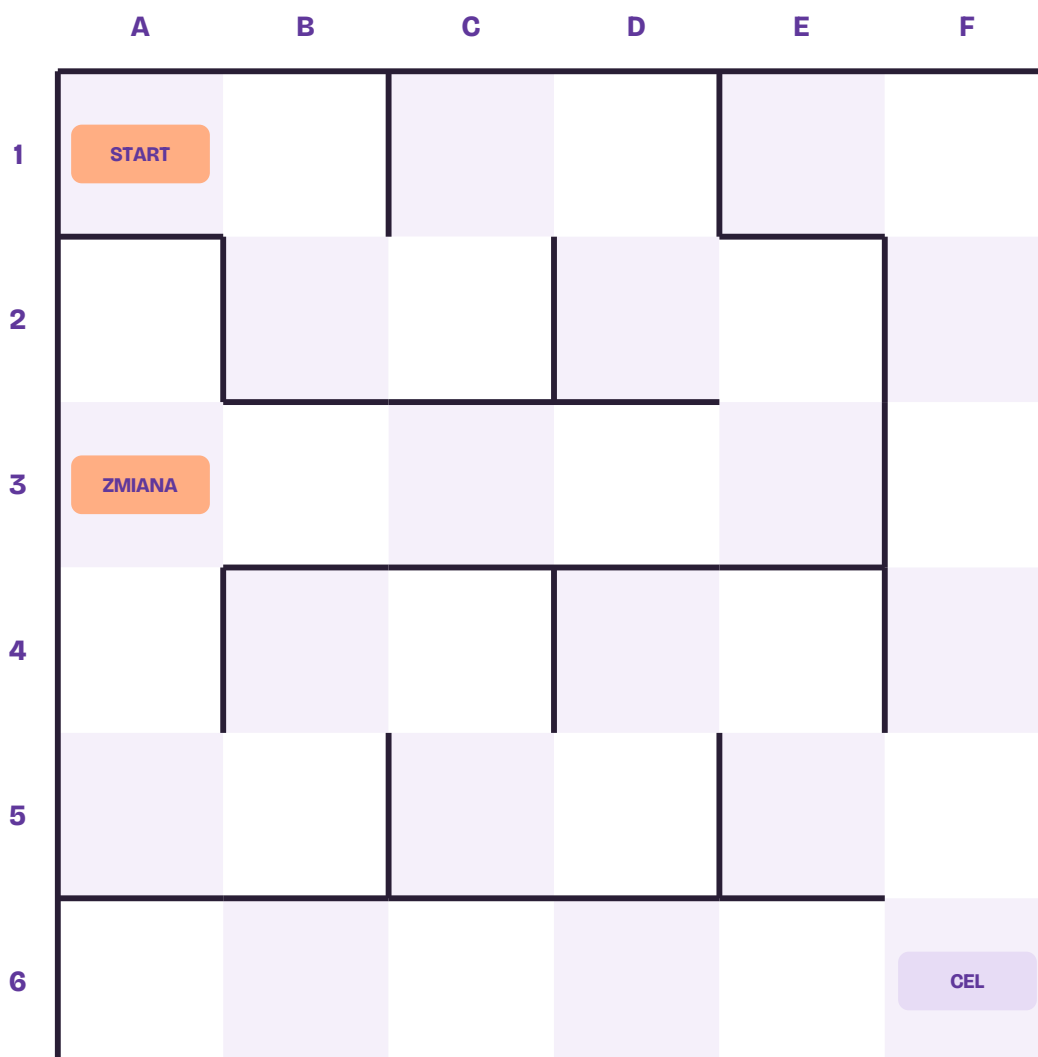
Kiedy potrzebujecie wsparcia

Podpowiedź i trasa są na stronie 6. Pomoc oraz przerwy są dozwolone. Nie ścigacie się ze sobą. Czas około 20-30 minut jest szacunkiem.

BIP szuka wyjścia.

PRAWDZIWY ARKUSZ MISJI 2 / PRÓBKA / DRUK JEDNOSTRONNY 100%

Start A1. Stacja zamiany ról A3. Cel F6. Jeden kierunek oznacza przesunięcie o jedno pole.



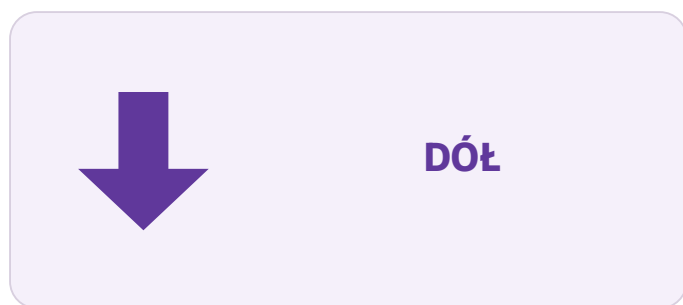
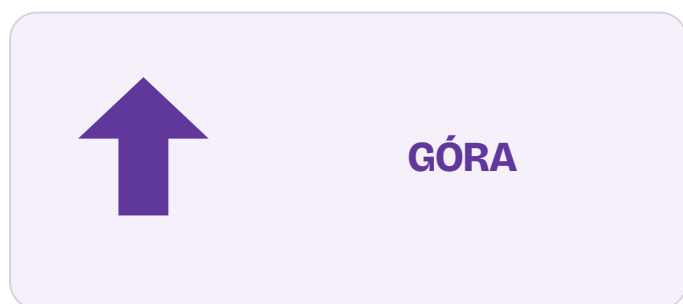
Grube linie to ściany

GÓRA, PRAWO, DÓŁ i LEWO odnoszą się do kartki. Wolno wracać. Przy ścianie figurka zostaje na miejscu. Przy pierwszym dotarciu do A3 zamieniacie role.

Kierunki dla robota.

PRAWDZIWY ARKUSZ MISJI 2 / PRÓBKA / DRUK JEDNOSTRONNY 100%

Nazwy kierunków możecie odczytywać z tej strony. Karty wycinacie tylko wtedy, gdy chcecie ich używać.



WYTNIJ I ZEGNIJ NA LINII

Złóżcie figurkę na linii w mały namiot albo na pół i połóżcie płasko. Gumka też może być pionkiem.

Po ruchu sprawdźcie wspólnie ściany. Po zamianie ról nie trzeba wracać na start.

Teraz Wy projektujecie trasę.

PRAWDZIWY ARKUSZ MISJI 2 / PRÓBKA / DRUK JEDNOSTRONNY 100%

Mała mapa: z A1 do D4 w 6 ruchach. Pola X są zamknięte. Każde układa program, a druga osoba go wykonuje.

	A	B	C	D
1	START			
2		X		
3			X	
4				CEL

Jeden wpis = jeden ruch.
Możecie użyć strzałek albo słów.

Po pierwszej trasie zamieńcie role.

PROGRAM PIERWSZEJ OSOBY

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

PROGRAM DRUGIEJ OSOBY

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Sprawdzone przez partnera

Jeśli program trafia na X albo wychodzi poza mapę, poprawcie go i sprawdźcie jeszcze raz.
Wybierzcie nazwę skarbu, który czeka na D4.

Dostawa dotarła. Co dalej?

PODPOWIEDŹ, ROZWIĄZANIE I ZAWARTOŚĆ PEŁNEJ GRY

Najpierw mała podpowiedź

Na A1 pierwsza droga prowadzi w prawo do B1. Grube linie są ścianami. Nie wytyczajcie trasy przez linię. Od A1 do stacji idziecie przez górną część planszy. Po E3 szukajcie drogi w lewo. Pierwsze dotarcie do A3 to moment zamiany ról.

Trasa do sprawdzenia po własnej próbie

Trasa do stacji: A1, B1, B2, C2, C1, D1, D2, E2, E3, D3, C3, B3, A3. Po zamianie: A3, A4, A5, B5, B4, C4, C5, D5, D4, E4, E5, F5, F6. Razem 24 ruchy.

Własna mapa

Mała mapa z arkusza 6: przykładowe 6 ruchów to PRAWO, PRAWO, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ. Druga poprawna trasa: DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, PRAWO, PRAWO, PRAWO. Obie omijają B2 i C3.

W pełnej grze

Sześć misji prowadzi od planu bazy przez robota, budowę mostu, radiostację i pułapkę na planszy do wspólnego finału. Dochodzą plansza postępu, role, moduły, pomoc do wszystkich misji i 12 krótkich dogrywek. Pakiet gracza ma 60 stron w 6 PDF-ach.

To są te same strony

Ta próbka zawiera misję z robotem z pełnego zestawu. Nie jest siódmą dodatkową misją. Ilustracje pokazują wyobrażony świat, a drukowane plansze są prawdziwymi elementami gry. Zespół Gra Wpływu / kontakt@grawplywu.pl