

KARTY UNIKATÓW

?



PRZYTAK

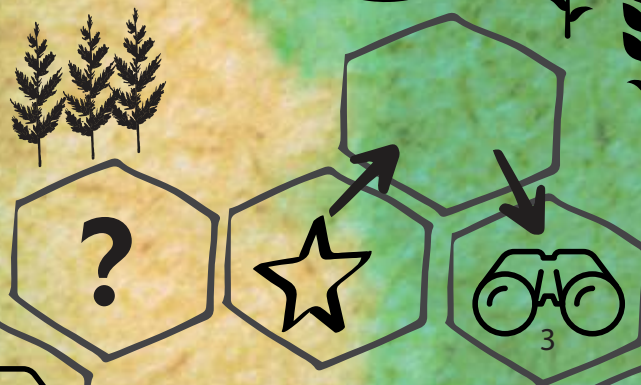
KARTY UNIKATÓW

PYTANIA



Chcesz wiedzieć, kim jesteś?
Nie pytaj. Działaj. Działanie
Cię określi i ustali.
Z działania swojego
się dowiesz.

GOMBROWICZ
WSOLA



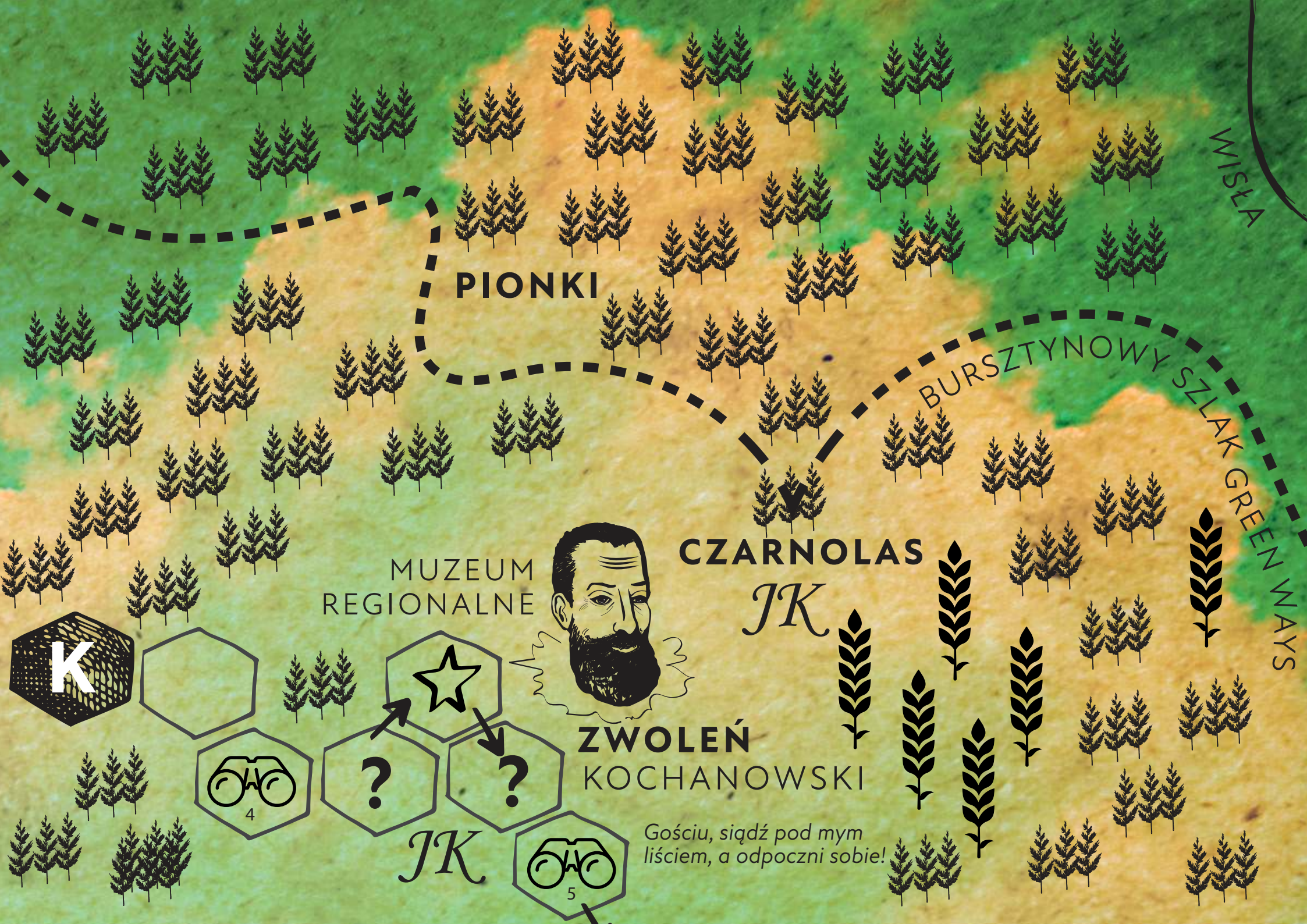
JEDLNIA LETNISKO



RADOM

MUZEUM
WSI
RADOMSKIEJ





PIONKI

BURSZTYNOWY SZLAK GREEN MAYS

MUZEUM
REGIONALNE

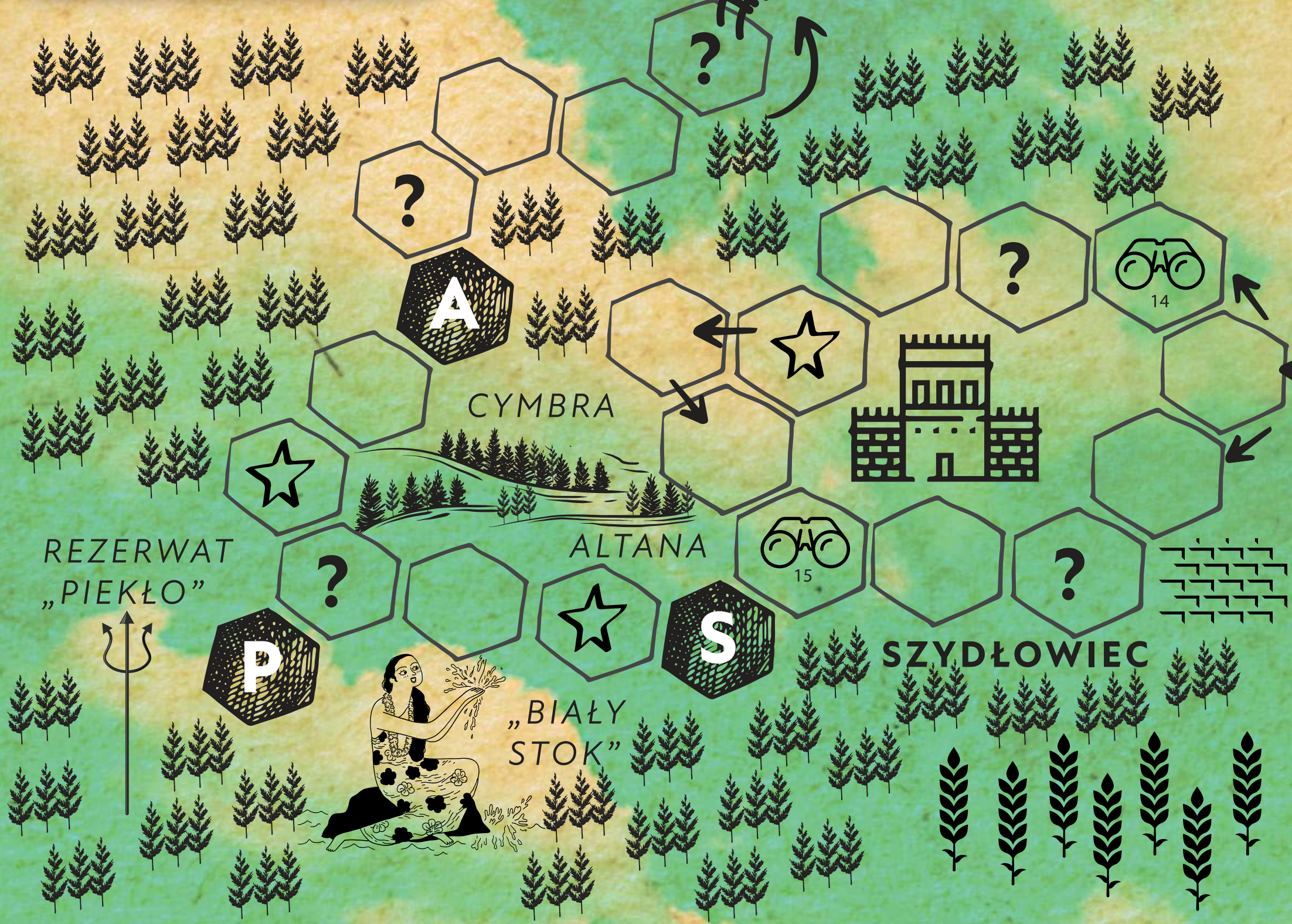


CZARNOLAS
JK

ZWOLEŃ
KOCHANOWSKI

JK

Gościu, siądz pod mym
liściem, a odpoczni sobie!



KRZEMIEN
CZEKOLADOWY

OROŃSKO

C

?

?

BAGNA
PAKOSŁAWSKIE

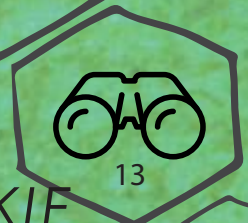
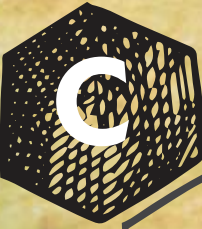
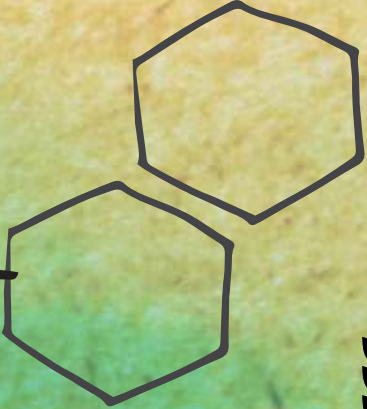
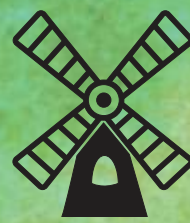
13

B

12

LEŚMIAN

IŁŻA





wybierz
drogę

REZERWAT
BOROWIEC

...rozkoszuje się
pejzażem rodzinnym
z którym wzrósł
i który najlepiej
czuję

MALCZEWSKI
WIELGIE

CIEPIELÓW

W malinowym chruśniaku,
przed ciekawych wzrokiem
Zapodziani po głowy,
przez długie godziny
Zrywaliśmy przybyłe
tej nocy maliny


LIPSKO
„ŹRÓDEŁKO”

WISŁA

GRA UPCYKLINGOWA TROPEM LE(P)SZEGO

UNIKATÓW PRZYRODNICZYCH, HISTORII REGIONU I ZDROWEGO ROZSĄDKU

ZASADY

- Gracze ustawiają elementy gry na planszy (karty, pionki na polu „start”), a poza nią - odznaki zdobywcy, które ustalają sami; mogą to być owoce, książki, upominki, orzechy itp.
- Jako pierwsza przesuwą swój pionek osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek na kostce.
- Po ruchu pierwszego gracza kolejka przechodzi kolejno na gracza po jego prawej stronie.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znakiem zapytania ? gracz losuje jedną z kart z pytaniami do graczy. Jeśli odpowie poprawnie zyskuje dodatkowy ruch, jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi traci ruch w kolejnej kolejce. Treść pytania odczytuje gracz sąsiadujący z dowolnej strony.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znakiem gwiazdy ☆ gracz zatrzymuje się, aby zwiedzić ciekawe miejsce w regionie, traci kolejkę, ale przesuwą pionek na najbliższe pole obserwatora  odczytuje jego numerowaną kartę, traci ruch w kolejnej kolejce, ale zyskuje odznakę zdobywcy danego miejsca.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym opisem gracz postępuje zgodnie z zamieszczonym opisem.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znaczkiem unikatów przyrodniczych (LITERA) gracz odczytuje dedykowaną kartę informacyjną o uniku przyrodniczym oznaczoną symbolem przypisanym do danego unikat. Po poznaniu miejsca gracz wybiera jedną z dedykowanych kart z pytaniami dotyczącymi unikatów przyrodniczych.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym owocem lub warzywem, gracz otrzymuje **KARTĘ MOCY** z określonym symbolem i pokonuje dodatkowo 4 pola. Wcześniej odczytuje treść karty.
- Karty z pytaniami dotyczącymi unikatów przyrodniczych oznaczone są literą przypisaną do danego unikat. Po poprawnej odpowiedzi gracz zdobywa odznakę zdobywcy unikatów przyrodniczych. W przypadku błędnej odpowiedzi gracz w następnej kolejce czyta ponownie kartę informacyjną i podejmuje kolejną próbę, aż do momentu udzielenia poprawnej odpowiedzi.
- Po przejściu całej trasy gracz rusza kolejny raz tropem niezdobytych unikatów. Jeśli ruch skończy się na polu już zdobytego unikatów przyrodniczych gracz zdobywa dodatkowy ruch, ponownie rzuca kostką i porusza się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.
- Gra kończy się po zdobyciu wszystkich odznak przez graczy.
- Wygrywa osoba, która zdobędzie największą liczbę odznak zdobywcy.
- Następne miejsca przypadają kolejno osobom o najwyższej liczbie odznak.



KARTY MOCY



SFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW NARODOWEGO INSTYTUTU WOLNOŚCI - CENTRUM
ROZWOJU SPOŁECZEŃSTWA OBYWATELSKIEGO W RAMACH RZĄDOWEGO PROGRAMU
FUNDUSZ INICJATYW OBYWATELSKICH NOWEFIO NA LATA 2021-2030




**DĄB
BARTEK**
NA MAPIE BYŁBYM
WŁAŚNIE W TYM
MIEJSCU:)



MUZEUM
PRZYRODY I TECHNIKI
„EKOMUZEUM
IM. J. PAZDURA
STARACHOWICE
STARACHOWICKA
KOLEJ
WĄSKOTOROWA

kolejką
pokonujesz
trasę 3 pól

M

ARBORETUM
W NADLEŚNICTWIE
MARCULE

RZECZNIÓW

ZALEW
„WIÓRY”

SIENNO



"KOPIEC
OLEŚNICKICH"

OKOPY
WOJENNE



SOLEC

?



8



9



10



BURSZYNOWY SZLAK GREEN WAYS

SEDLAK

Przyroda sama
prowadzi, jeśli pragnie
się ją poznać