



Historia powstania gry

W 2019 roku Fundacja Szalony Krasnolud przeprowadziła we współpracy z Miejskim Zespołem Profilaktyki i Terapii Uzależnień w Olsztynie konkurs na projekt gry „bez prądu”, której tematem przewodnim była szeroko pojęta profilaktyka uzależnień.

Ponad 100 autorów (uczniów ze szkół podstawowych Olsztyna) zgłosiło do konkursu 52 prace indywidualne i grupowe. Komisja nagrodami obdarowała laureatów miejsc I-III w każdej z trzech kategorii (klasy I-III, klasy IV-VI i klasy VII-VIII).

Gra autorstwa **Mileny Połuchy** (uczenicy klasy VIII Szkoły Podstawowej nr 34 im. Józefa Malewskiego) wygrała w kategorii uczniów najstarszych klas. W ocenie Komisji połączenie tematu konkursu i regionalnych tradycji było niezwykle oryginalne i niespotykane. Doceniony zostały również artyzm i samodzielność wykonania projektu.

Podczas poszukiwań słodkości, gracze odpowiadają na pytania, zapoznając się z atrakcjami i ciekawostkami dotyczącymi Olsztyna. Po drodze spotykają **Warmińskie Straszdyła**, broniąc się przed uzależnieniami, do których namawiają demony. Gracze zawsze mogą liczyć na wsparcie **Grumpelka** podczas ucieczki z pól strachu, żeby w spokoju skupić się na odkrywaniu miejsc, w których są ukryte **bygielki**.



Może ciasteczka odnajdą się w zamku, albo pod ławką Kopernika, czy też u wojownika, a może pod mostami, w tartaku lub parku? Wszyscy mogą poznać te zakątki, zdobywając podczas gry puzzle, z których można ułożyć barwne obrazki.

Najważniejsze to przeciwstawić się namowom okrutnych straszdył i spędzić miło czas na pogłębianiu wiedzy o walorach przyrodniczych i kulturowych stolicy Warmii.

Każdy gracz może być dumny z tego, że – uczestnicząc w tej niezwyklej przygodzie – dołącza do grona miłośników Olsztyna i gier planszowych.

Liczba graczy: od 2 do 6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 40 min.

Elementy gry:

- 1 plansza
- 6 obrazków z atrakcjami Olsztyna
- 24 puzzle do ułożenia obrazków
- 40 ciasteczek – bygielków
- 6 pionków
- 1 kostka do gry
- Karta pytań



Organizatorzy:

**fundacja
szalony
krasnolud**



Miłej zabawy i powodzenia!

Zapraszamy na nasze strony internetowe,
gdzie znajdziecie więcej narzędzi dla profilaktyków w postaci gier bez prądu:

www.szalonykrasnolud.pl

www.ograniczaj.pl

www.mzpitupl.pl

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



Autorka projektu gry i ilustracji Zabytki i atrakcje Olsztyna:

Milena Połucha

Autor ilustracji Warmińskie Straszdyła i Grumpelka:

Szymon Pieckowski

Dostosowanie projektu do postaci narzędzia w profilaktyce uzależnień:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud



Opis gry

Gra edukacyjna „Przytul Olsztyn” to emocjonująca rozrywka, podczas której gracze odkrywają zakątki stolicy Warmii, gdzie przyjazny skrzat ukrył pyszne ciasteczka.

Troskliwe **Grumpelki** to malutkie i słodkie istoty, których nazwa jest połączeniem warmińskich słów: *grumpel*, czyli malec oraz *bygielki*, co oznacza tradycyjne ciasteczka, które przyjazne skrzaty ukrywają w różnych miejscach ku uciechu zdziwionych Warmiaków i turystów.





Zasady gry

Gracze rozkładają na równej powierzchni: planszę do gry, części do wszystkich obrazków ułożone rewersami (stroną niewidoczną dla graczy) do góry oraz wszystkie bygielki. Każdy gracz losuje jeden obrazek z „Zabytkami i atrakcjami Olsztyna”, do którego kompletować będzie elementy. Gracze wybierają pionki i ustawiają na polu **START**.

Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, dalej gracze rzucają kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconą na kostce.

Gdy gracz stanie na **polu z bygielkiem**, ma prawo wzięcia jednego bygielka ze stosu na stole oraz udzielenia odpowiedzi na kolejne pytanie z **Karty pytań** (pytania czyta zawodnik po lewej stronie odpowiadającego). Udzielenie prawidłowej odpowiedzi daje możliwość odsłonięcia jednej z zakrytych części obrazka. Jeżeli odkryta część pasuje do obrazka, który gracz ma skompletować, bierze ją do swoich zasobów. W przypadku, gdy odkryta część nie pasuje do tego obrazka, odkłada ją na stół awerssem do góry (tak, aby pozostali gracze widzieli, co się na niej znajduje – kolejni gracze mogą dobierać do swoich zasobów odpowiednie pasujące elementy, które już są widoczne).

W pięciu miejscach na planszy pionek może znaleźć się na **polu strachu**. Gracz, którego pionek stanął na takim polu, musi odczytać informację dotyczącą **Warmińskiego Straszdyła**, znajdującą się na następnej stronie instrukcji. Każde Straszdyło (Smętek, Kłobuk, Licho, Babojędza czy Mamuna) zabiera graczowi jeden element obrazka z jego zasobów. W przypadku, gdy gracz nie ma żadnej części pasującej do jego obrazka – oddaje 4 bygielki ze swoich zasobów, jeżeli gracz ma w zasobach mniej niż 4 bygielki – czeka jedną kolejkę.



pole z bygielkiem – umożliwia otrzymanie ciasteczka chroniącego gracza przed uzależnieniami oraz udzielenie odpowiedzi na pytanie z karty pytań i zdobycie puzzla do wypełnienia wybranego obrazka



pole strachu – miejsce spotkań z Warmińskimi Straszdyłami oraz utraty puzzli albo ciasteczek



Cel gry

Gdy wszyscy gracze dojdą do pola **META** (nie ma tzw. „odbijanek” – jeżeli na kostce wypadnie liczba oczek wyższa niż liczba pól do napisu META, gracz pozostaje na polu META) porównywane są zgromadzone przez nich zasoby.

Wygrywa ten gracz, który będzie miał najwięcej części pasujących do jego obrazka, w przypadku tej samej liczby elementów – będzie miał więcej bygielków.

Prawidłowe odpowiedzi:

1. a, 2. b, 3. b, 4. a, 5. a,
6. a, 7. b, 8. b, 9. a, 10. a,
11. a, 12. b, 13. a, 14. b, 15. a,
16. a, 17. a, 18. b, 19. a, 20. a,
21. a, 22. a, 23. b, 24. a, 25. b,
26. a, 27. b, 28. a, 29. a, 30. a,
31. b, 32. b, 33. a, 34. a, 35. a,
36. b, 37. a, 38. b, 39. a, 40. b,
41. a, 42. a, 43. b, 44. a, 45. a,
46. b, 47. a, 48. a, 49. a, 50. b,
51. b, 52. a, 53. a, 54. b, 55. a,
56. a, 57. a, 58. a, 59. b, 60. b,
61. a, 62. a, 63. b, 64. a, 65. a,
66. a, 67. a, 68. b, 69. a, 70. a,
71. b, 72. b, 73. a, 74. b, 75. a.



Smętek to rogaty diabeł, który jako pan Kłobuków, znany był ze swojej złośliwości i stale dokuczał ludziom.

Uwaga! Smętek cieszy się, że wszędzie jest pełno automatów do gier. Oddaj mu jeden z puzzli, zanim namówi Cię do wydania wszystkich monet na hazard.



Kłobuk należał do najweselszych, choć czasem wyjątkowo złośliwych stworków. Pomnażał bogactwo gospodarzy kosztem sąsiadów, których okradał, ale wystarczyło go dobrze traktować i karmić, żeby za bardzo nie psocił. **Uwaga! Kłobuk namawia do jedzenia niezdrowej żywności. Oddaj mu jeden z puzzli, żeby nie przynosił Ci produktów typu fast food.**



Licho to złośliwe straszdyło, które nigdy nie śpi i stale węszy, gdzie by tylko więcej szkód wyrządzić. Podobno miało tylko jedno oko, które psuło wszystko, na co spojrzało. Uwielbiało niszczyć wszelkie szczęście.

Uwaga! Licho fascynuje się urządzeniami, które mogą uzależniać od Internetu. Oddaj mu jeden z puzzli, żeby nie zmusiło Cię do grania z nim codziennie na smartfonie czy komputerze.



Babojędza to duch zwany żytnią babą, którym straszono pociechy, aby nie wchodziły w zboże, gdy chciały zerwać kwiaty. **Uwaga! Babojędza popiera uzależnienie od robienia zakupów. Oddaj jej jeden z puzzli, żeby nie zechciała Ci towarzyszyć w sklepie.**



Mamuna, która podmieniała dzieci, to okrutny demon. Trzeba było przed nią chronić pociechy, dlatego rodzice wiązali niemowlętom na rączce czerwone wstążeczki i nigdy nie pozostawiali ich bez opieki dorosłych.

Uwaga! Mamuna całymi dniami ogląda telewizję, zaglądając w okna domów. Oddaj jej jeden z puzzli, żeby nie zaproponowała Ci obejrzenia z nią horroru.

Warmińskie Straszdyła - wczoraj i dziś...