

KARTA ODPOWIEDZI

WITOLD: 1b, 2b, 3a, 4b, 5c, 6b, 7b, 8a, 9b, 10c, 11b, 12a, 13b, 14c, 15c, 16a;
STANISŁAWA: 1a, 2a, 3b, 4b, 5a, 6c, 7b, 8b, 9c, 10a, 11a, 12c, 13c, 14c, 15b, 16b;
IRENA: 1a, 2b, 3b, 4b, 5a, 6b, 7b, 8b, 9b, 10b, 11c, 12c, 13b, 14b, 15c, 16a;
JÓZEF: 1b, 2b, 3a, 4b, 5b, 6c, 7b, 8c, 9b, 10a, 11b, 12b, 13a, 14a, 15c, 16c;

HISTORIA POWSTANIA GRY

Gra „Śladami przodków” jest elementem projektu Fundacji Szalony Krasnolud „Olsztyński tryptyk”. Prezes Fundacji, Monika Wysocka-Kawa, otrzymała w 2020 roku Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego na przedsięwzięcie związane z upowszechnianiem kultury (dziedzina: animacja i edukacja kulturalna). Stypendium obejmowało między innymi: opracowanie publikacji „Olsztyński tryptyk, saga o rodzinie Wysockich”, która została zgłoszona do programu „Mozaika kultur” prowadzonego przez Instytut Północny im. Wojciecha Kętrzyńskiego w Olsztynie oraz opracowanie gry „bez prądu” na podstawie wspomnianej publikacji.

Zapraszamy na stronę internetową Fundacji Szalony Krasnolud, gdzie znajdziecie więcej informacji na temat projektu Olsztyński tryptyk, publikacji „Olsztyński tryptyk, saga o rodzinie Wysockich” i gry „Śladami przodków”.

www.szalonykrasnolud.pl

Liczba graczy: od 2 do 4 osób

Wiek: od 8 lat

Czas gry: ok. 40 min.

Elementy gry:

plansza	1 szt.
karty pytań WITOLD	8 szt.
karty pytań STANISŁAWA	8 szt.
karty pytań IRENA	8 szt.
karty pytań JÓZEF	8 szt.
pionki do gry	4 szt.
/niebieski, czerwony, żółty, zielony/	
kostka do gry	1 szt.
portrety POSTACI – puzzle	4 kpl
rysunek- puzzle	1 kpl

ORGANIZACJA WSPIERAJĄCA



**fundacja
szalony
krasnolud**



Razem walczymy o Niepodległą!

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.

ŚLADAMI PRZODKÓW



Autorka projektu gry
Monika Wysocka-Kawa

Digitalizacja projektu gry
Monika Wysocka-Kawa
Fundacja Szalony Krasnolud

Zadanie zrealizowane w ramach
Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy rozłożyć na płaskiej powierzchni.

Każdy z graczy wybiera, spośród bohaterów „Olsztyńskiego Tryptyku, sagi o rodzinie Wysockich” POSTAĆ, która będzie jego *alter ego* na czas gry. Karty pytań poszczególnych POSTACI należy odrębnie potasować i położyć obok planszy tworząc 4 stosy. Wykorzystana karta pytania trafia z powrotem na spód danego stosu.

POSTACI GRY



Witold Wysocki
ur. 18 stycznia 1920 roku w Karolinowie
zm. 23 kwietnia 2013 roku w Olsztynie
akowiec, łagierownik, repatriant

Pionek  Pole startowe  Ślad 



Stanisława Wysocka z d. Koziół
ur. 24 maja 1924 roku w Szczpanowicach
zm. 6 sierpnia 2018 roku w Olsztynie
więźniarka obozu koncentracyjnego w Potulicach

Pionek  Pole startowe  Ślad 



Irena Wysocka z d. Barzdo
ur. 29 maja 1924 roku w Podbrodziu
zm. 18 stycznia 1996 roku w Olsztynie
łączniczka AK, łagierniczka, repatriantka

Pionek  Pole startowe  Ślad 



Józef Wysocki
ur. 15 czerwca 1926 roku w Wilnie
zm. 5 września 2015 roku w Olsztynie
kościuszkowiec, weteran II wojny światowej

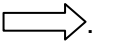
Pionek  Pole startowe  Ślad 

PRZEBIEG GRY

W czteroosobowym wariantcie grę rozpoczyna „najstarsza” POSTAĆ - WITOLD, w kolejności zagrywają POSTACI „młodsze”: STANISŁAWA, IRENA i JÓZEF.

W trzyosobowym wariantcie grę rozpoczyna „najstarsza” POSTAĆ, potem zagrywa „młodsza” POSTAĆ, zaś na końcu „najmłodsza” POSTAĆ.

W dwuosobowym wariantcie gracze mogą wybrać po dwie POSTACI w konfiguracjach: Panie oraz Panowie, Irena i Witold oraz Stanisława i Józef. W tym przypadku rozgrywkę rozpoczyna gracz POSTAĆ - WITOLD i gra w swej turze obiema swoimi POSTACIAMI. Drugi gracz wykonuje ruchy w swej turze również obiema swoimi POSTACIAMI, najpierw „starszą”, potem „młodszą”.

Na planszy znajduje się kilka pól „teleportacji” oznaczonych kolorowymi . Gdy gracz stanie na pole „teleportacji” przenosi pionek POSTACI (dotyczy tylko POSTACI IRENA i POSTACI WITOLD) między odpowiednimi polami na planszy.

Każdy gracz rzuca w swojej turze kością i porusza się po planszy, śladem swojej POSTACI, o wyrzuconą liczbę oczek.

Uwaga: POSTAĆ - WITOLD w trakcie drogi z Zestania do Ojczyzny, pomiędzy polami oznaczonymi   porusza się dwa razy szybciej: gracz mnoży wyrzuconą liczbę

W przypadku, gdy gracz stanie na polu  w kolorze swojej POSTACI, lub wyrzuci liczbę 4 na kości ma prawo wzięcia karty pytań swojej POSTACI i udzielenia odpowiedzi na pytanie oznaczone na niej liczbą nieparzystą.

Brak odpowiedzi na pytanie lub odpowiedź niepoprawna – nic się nie dzieje.

Jeżeli zaś gracz udzieli poprawnej odpowiedzi na pytanie ma prawo dobrać puzzel z portretu swojej POSTACI, zaś pozostali gracze mają prawo udzielenia odpowiedzi na drugie (oznaczone numerem parzystym) pytanie z karty. Udzielenie prawidłowej odpowiedzi na drugie pytanie z karty daje prawo dobrania przez wszystkich grających puzzla z rysunkiem:



CEL GRY

Gra kończy się wówczas, gdy wszystkie POSTACI, dotrą do pola OLSZTYN . Gracz musi wyrzucić odpowiednią liczbę oczek na kostce (nie ma tzw. odbijanek). Grę wygrywa gracz, który uezbiera wszystkie puzzle (bądź ich największą liczbę) z portretu swojej POSTACI, przy czym warunkiem koniecznym wygranej jest najpierw ułożenie rysunku ze wszystkimi POSTACIAMI gry.