



# Materiały do gry planszowej



# Komplet gry zawiera

plansza gry ●.....●



instrukcja gry

1 kostka drewniana z oczkami

4 drewniane pionki

4 statki w formie żetonów ●.....●



24 żetony siły wiatrów ●.....●



46 żetonów skarbów ●.....●



4 żetony dodatkowe ●.....●



42 karty morza ●.....●



4 tabele szyfrów ●.....●



4 karty pytań do tabeli szyfrów ●.....●





# Cel gry

## Skarby Morza Czterech Wichrów

Głównym celem gry jest wsparcie nauki podstaw programowania u uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej oraz rozwój kompetencji w nauczaniu programowania u nauczycieli.

U **uczniów/uczennic** gra umożliwi rozbudowanie kompetencji:

- ✓ kształtowanie umiejętności definiowania sytuacji problemowej samodzielnie lub w grupie
- ✓ kształtowanie umiejętności analizy sytuacji problemowej, w tym kształtowanie umiejętności szukania różnych dróg rozwiązań/ problemu/ sytuacji problemowej
- ✓ kształtowanie umiejętności wyszukiwania i wyboru najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) metody rozwiązania problemu
- ✓ kształtowanie umiejętności testowania opracowanego algorytmu poza środowiskiem wizualnego programowania – w środowisku programistycznym, które tworzy gra planszowa
- ✓ kształtowanie umiejętności prezentacji rozwiązania sytuacji problemowej

U **nauczycieli/nauczycielek** gra kładzie nacisk na kształtowanie:

- ✓ wiedzy i umiejętności diagnozowania możliwości uczniów/uczennic niezbędnych do zaprojektowania oraz prowadzenia zajęć z zakresu podstaw programowania
- ✓ umiejętności planowania zajęć edukacji wczesnoszkolnej
- ✓ umiejętności prowadzenia zajęć z zakresu podstaw programowania
- ✓ umiejętności wspomagania rozwoju myślenia abstrakcyjnego oraz nauki logiki i kreatywności uczniów
- ✓ umiejętności ewaluacji zajęć

Gra przyczynia się do osiągnięcia celów kształcenia określonych w Podstawie programowej edukacji wczesnoszkolnej dla I etapu edukacji – klasy I-III.



# Instrukcja gry

## Skarby Morza Czterech Wichrów

Edukacyjna gra planszowa przeznaczona dla dzieci na pierwszym etapie edukacyjnym szkoły podstawowej, czyli dla klas I-III. Tematyka: **Nauka kodowania, podstaw programowania i strategii.**

### Zasady gry



Liczba graczy:

2 – 4

Wiek:

7+

Czas gry:

35 minut

Przed rozpoczęciem zajęć nauczyciel/nauczycielka powinna zapoznać się z instrukcją gry. Obok KOD QR do filmiku instruktażowego oraz materiałów do gry.



#### 1. Przygotowanie do gry.

Nauczyciel dzieli klasę na zespoły, 4, 3 lub 2-osobowe i rozdaje po jednym zestawie gry na zespół.

Prosi o otwarcie pudełka i rozłożenie planszy na ławce.

Z pudełka wyciągamy:

- ✓ statki w formie żetonów
- ✓ żetony siły wiatrów
- ✓ karty morza
- ✓ tabele szyfrów
- ✓ karty pytań do tabeli szyfrów
- ✓ pionki oraz kostkę



## 2. Wprowadzenie do rozgrywki – omawiamy fabułę gry.

### Ahoj kamracie!

Właśnie wyruszasz w ekscytującą podróż na pełne morze, na którym spotka Cię masa przygód i wyzwań. Znajdź skarby MORZA CZTERECH WICHRÓW i zgromadź ich jak najwięcej w swoim porcie. Ale uważaj! Nie tylko ty szukasz skarbów.

Na zatopione i poukrywane kosztowności czyhają także inni!

Zapraszamy Cię na spotkanie z Amazonkami, Piratami, Indianami oraz Wikingami...

**Wstępne omówienie planszy:** Plansza gry składa się z obrzeży (pola znajdujące się dookoła planszy do kodowania), oraz części wewnętrznej, która stanowi pełne Morze Czterech Wichrów i tu na otwartych wodach odbywa się rozgrywka związana z kodowaniem, i zdobywaniem skarbów nie tylko na pełnych wodach.



### 3. Cel gry.

Celem gry jest zebranie jak największej ilości punktów (przeliczonych ze skar-bów) w określonym czasie godziny lekcyjnej. W czasie ustalonym przez nauczy-cia gracze zliczają zebrane punkty.





### 4. Losowanie „Postaci”.

Na początku gry gracze losują swoją banderę (kolor), pod którą będą podróżować. Prosimy dzieci, żeby rozłożyły przed sobą żetony ze statkami odwrócone rewer-sem. Każdy gracz losuje jeden statek. Kolor statku odpowiada kolorowi symbolu.



*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, niewylosowane statki wkładamy do odpowiedniej przegródki pudełka z grą.*

Po wylosowaniu statków dzieci umieszczają żeton ze statkiem na planszy w odpo-wiednim miejscu:

Symbol	Nazwa bandery	Port	Nazwa portu
	Pirat/Piratka	Pole: 24	PORT CZASZKI
	Indianin/Indianka	Pole: 3	PORT CZERWONEGO PIÓRA
	Amazonka/Wojownik	Pole: 7	LEŚNY PORT
	Wiking/Wojownicza	Pole: 17	PORT WIKINGÓW

Do koloru statku gracze dobierają pionek w takim samym kolorze.

*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby pozostałe pionki odkładamy do odpowiedniej przegródki pudełka z grą.*





Gracze zajmują odpowiednie miejsca przy swoich portach (po odpowiedniej stronie stołu/ławki).

Następnie każdy gracz bierze adekwatnie do koloru statku:

### Tabele szyfrów



### Karty pytań do tabeli szyfrów



*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, pozostałe tabele szyfrów oraz karty pytań do tabeli szyfrów odkładamy do pudełka z grą.*

Po rozdaniu tabeli i kart pytań należy:

- ✓ wytłumaczyć w jaki sposób odczytywać kody w tabelach szyfrów (np. A4),
- ✓ omówić karty pytań, które dotyczą tabeli szyfrów. Szczególną uwagę należy zwrócić na trudność i punktacje pytań;
- ✓ zaznaczyć, by gracze zachowali kolejność odczytywanych pytań,
- ✓ przygotować kartkę i coś do pisania. Gracz na kartce może zapisywać:
  - ✓ rozwiązanie zadań, z którymi się zmierzy,
  - ✓ numer i poziom pytania, jakie zadał ze swojej karty,
- ✓ zwrócić uwagę, że w przypadku problemu z odczytaniem pytania można poprosić o pomoc innego gracza lub nauczyciela.

*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, porty i wyspy, które są bez właściciela, pozostają polami neutralnymi. Stając na tych polach, nic się nie dzieje.*



**Żetony siły wiatrów w odpowiednim kolorze.**



Każdy z graczy otrzymuje:



✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z jedną strzałką, umożliwiającą ruch na morzu o jedno pole



✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z dwoma strzałkami, umożliwiającą ruch na morzu o dwa pola



✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z trzema strzałkami umożliwiającą ruch na morzu o trzy pola

*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, pozostałe żetony siły wiatrów odkładamy do odpowiedniej przegródki pudełka z grą.*

## 5. Rzut kostką i ustalenie kolejności.

Prosimy dzieci, żeby wzięły kostkę z oczkami.

Każdy z graczy wykonuje rzut kostką, wygrywa ta osoba, która uzyskała najwyższą liczbę oczek. W przypadku remisu powtarzamy rzut kostką do momentu wyłonienia zwycięzcy. Ustawiamy pionki na polu



zgodnie z kolejnością: zwycięzca, a następnie, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Np. Zaczyna Pirat, więc kolejność kolorów pionków na starcie jest następująca: czarny, czerwony, zielony oraz niebieski.

*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby pozostałe pionki odkładamy do odpowiedniej przegródki pudełka z grą.*

## 6. Omówienie zewnętrznej części planszy.

Po zewnętrznej części planszy gracze poruszają się pionkami.

Rzucamy kostką i przesuwamy się tyle pól, ile jest oczek na kostce.





W przypadku, gdy wejdziemy pionkiem do portu lub na wyspę





Symbol	Nazwa bandery	Port	Wyspy
	Pirat/Piratka	Pole: 24	Pola: 2 i 8
	Indianin/Indianka	Pole: 3	Pola: 15 i 22
	Amazonka/Wojownik	Pole: 7	Pola: 19 i 26
	Wiking/Wojownicza	Pole: 17	Pola: 5 i 12

innego gracza oznaczonego symbolem:

	Pirat/Piratka	<p>Wręcza tabelę szyfrów swojej bandery graczowi, który gości w jego porcie lub na jego wyspie.</p> <p>Prosi o informacje, o jaki skarb walczy (za ile punktów) i odczytuje pierwsze „wolne” pytanie (które jeszcze nie było zadawane) z karty pytań do szyfrów.</p>
	Indianin/ Indianka	
	Amazonka/ Wojownik	
	Wiking/ Wojownicza	

**Na przykład:** Czerwony pionek staje na polu numer 5, czyli gości na wyspie Wikingów. Indianin/Indianka otrzymuje od gracza z niebieską banderą tabelę szyfrów Wikingów:



Na podstawie tabeli szyfrów Indianin/Indianka będzie udzielać odpowiedzi.

Indianin/Indianka wskazuje, o jaki skarb walczy a Wiking/Wojownicza odczytuje pierwsze wolne pytanie z karty pytań do szyfrów:



W przypadku prawidłowej odpowiedzi gracz otrzymuje skarb za odpowiednią ilość punktów.



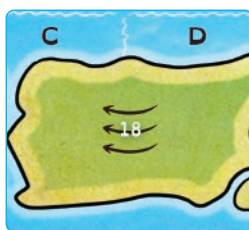
Jeżeli odpowiedź jest błędna, punkty otrzymuje właściciel portu/wyspy.

Należy zaznaczyć, że pola z portem są częścią rozgrywki, liczymy je jako pole ruchu.

Jeżeli gracz stanie w swoim porcie/wyspie odnawiają mu się wszystkie żetony siły wiatrów, czyli w swojej puli do wykorzystania ma:

- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z jedną strzałką,
- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z dwoma strzałkami,
- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z trzema strzałkami.

W przypadku gdy gracz stanie na polach 4, 11, 18 i 25 oznaczonych trzema strzałkami



Odnawiają mu się żetony siły wiatrów, czyli w swojej puli ma komplet:

- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z jedną strzałką,
- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z dwoma strzałkami,
- ✓ 1 żeton w kolorze swojego statku z trzema strzałkami.

Jeżeli gracz stanie na polu nieoznaczonym symbolem jednego z portów losuje kartę morza ze stosu i porusza się po pełnym morzu (niebieskich polach w środkowej części planszy) zgodnie z jej kierunkiem, a także siłą wiatru, tak aby zdobyć najbardziej wartościowy skarb.

*W przypadku gdy w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, porty i wyspy, które są bez właściciela, pozostają polami neutralnymi. Stając na tych polach nic się, nie dzieje.*

## 7. Morze Czterech Wichrów-omówienie wewnętrznej część planszy.

Omawiamy, w jaki sposób poruszamy się statkiem po polach Morza Czterech Wichrów, zaczynając od wskazania dwóch możliwości wypłynięcia statkiem z portu.



Pirat/Piratka		Port na polu numer 24
Indianin/Indianka		Port na polu numer 3
Amazonka/Wojownik		Port na polu numer 7
Wiking/Wojownicza		Port na polu numer 17

Gracz ma do wyboru dwa zejścia do morza. Musi wybrać, z którego zejścia skorzysta ruszając się statkiem.



Wyjaśniamy, co oznaczają pola:



Wir. Jeżeli gracz stanie na polu oznaczonym WIREM, przenosi swój statek w miejsce planszy oznaczone na wirze w tym przypadku na pole D5



Miejsce, w którym gracze ustawią żetony skarbowe na Morzu Czterech Wichrów

Prosimy graczy (niezależnie od ilości dzieci biorących udział w rozgrywce) o przygotowanie 12 skarbow:

**3 x**



**4 x**



**5 x**



Odwracamy je skarbowami do dołu, mieszamy, a następnie gracze umieszczają je losowo na polach oznaczonych czerwonym symbolem „X”.



Po rozłożeniu wszystkich skarbow odwracamy je, by poznać ich rozłożenie. Pozostałe skarby zostawiamy w wyznaczonym miejscu w pudełku.



## 8. Karty morza.

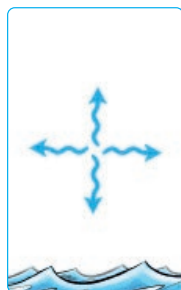
Karty morza tasujemy i ustawiamy w stosie, z którego będziemy je losować.

Będziemy ich używać do ruchu statkiem na morzu.

Należy pamiętać, by wyjaśnić znaczenie kart np. wylosowanie karty oznacza ruch statkiem:



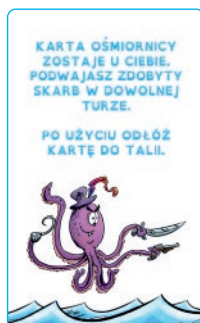
w lewo lub w prawo



w dowolnym kierunku



w górę lub w lewo



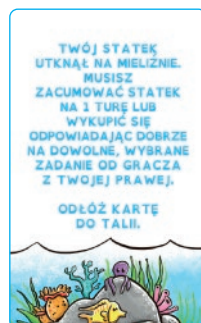
Ośmiornica



Papuga



Syrena



Mielizna

### UWAGA!

Po wykorzystaniu żetonu siły wiatru gracz odkłada go na bok.

Gdy wykorzysta wszystkie żetony siły wiatrów, ponownie może je przywrócić do gry.

Do automatycznego odnowienia żetonów dochodzi jeszcze w przypadku, kiedy gracz przekroczy linię STARTU lub stanie bezpośrednio pionkiem w swoim własnym porcie/wyspie.



## 9. Wypłynięcie statkiem na morze.

Po wykonaniu rzutu kostką, ruchu pionkiem i ewentualną odpowiedzią na zagadkę z karty pytań do szyfrów, następuje losowanie karty morza.

Po wylosowaniu karty gracz wybiera siłę wiatru, która pozwoli mu jak najszybciej dotrzeć do skarbu i wykonuje ruch statkiem.



### Cumowanie / kotwiczenie statku

W przypadku gdy wykonanie ruchu na morzu jest dla gracza niekorzystne, może wstrzymać się od „pływania” i w ten sposób zatrzymać żeton siły wiatru oraz kartę morza (maksymalnie można zatrzymać 3 karty).

Zgromadzone Karty Morza możemy ze sobą połączyć i wykorzystać w kolejnych ruchach.

Zacumowanie statku nie zatrzymuje pionka na polach dookoła planszy.

## 10. Uruchomienie czasu.



Długość rozgrywki jest uzależniona od ilości czasu, jaki pozostał do zakończenia zajęć.

Nauczyciel ustawia ustalony czas i oficjalnie otwiera rozgrywkę.

## 11. Wsparcie podczas rozgrywki.

Nauczyciel wspiera zespoły graczy podczas przygód na Morzach Czterech Wichrów na przykład:

- ✓ pomaga odczytać pytania
- ✓ wspiera uczniów w weryfikacji prawidłowości odpowiedzi, zwłaszcza gdy pytanie zostaje wymyślone przez innego gracza
- ✓ instruuje jak wykonać ruch na morzu
- ✓ pomaga w wykonaniu ruchu po zakotwiczeniu statku
- ✓ informuje, jaki czas pozostał do zakończenia rozgrywki

## 12. Zakończenie rozgrywki, podliczenie punktów.

Po upływie zakontraktowanego czasu gracze podliczają zebrane skarby na punkty.

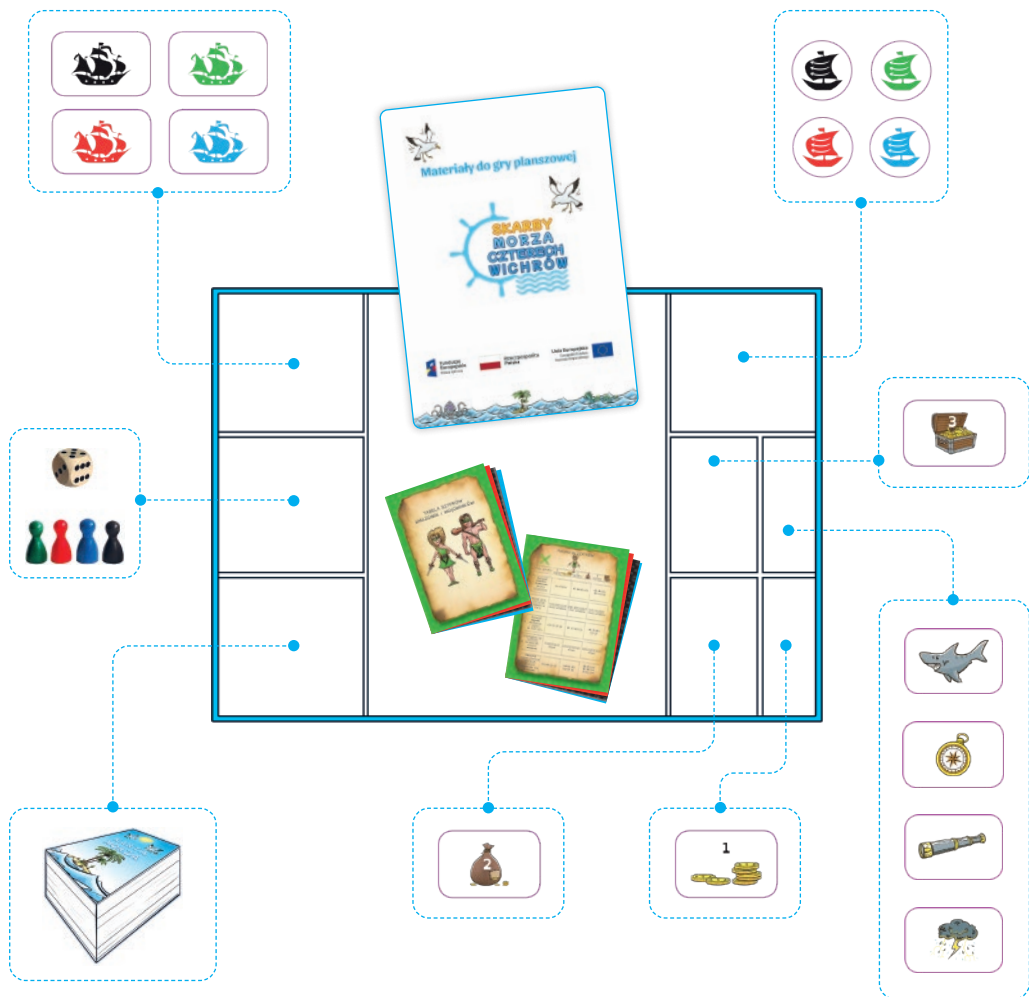
Wygrywa uczeń, który uzbierał najwięcej punktów.





### 13. Złożenie gry do odpowiednich przegródek.

Złożenie gry do odpowiednich przegródek usprawni szybkość rozpoczęcia kolejnej rozgrywki.



# Wskazówki organizacyjne dla nauczyciela

- ✓ Każde dziecko powinno siedzieć przy planszy tak, aby mieć swobodny dostęp do swojego portu i zachować odpowiednią perspektywę widzenia.
- ✓ Dzieci do zespołów można dobrać pod kątem umiejętności oraz indywidualnych predyspozycji.

## Wzbogacona wersja rozrywki

### Ukryte skarby

Rozgrywka przebiega podobnie z tą różnicą, że skarby i dodatkowe żetony na polach Morza Czterech Wichrów są niejawne. Graczom nie wolno ich podglądać.

Gracze rozkładają skarby na Morzu Czterech Wichrów jak na początku rozrywki, ale nie odwracają ich. Dodatkowo do rozłożenia w dowolnym miejscu na morzu gracze otrzymują po jednym specjalnym żetonie. Żetony pozostają ukryte. Reszta rozrywki przebiega jak w instrukcji powyżej. Odkrycie żetonu i zdobycie skarbu następuje poprzez wpłynięcie statkiem na odpowiednie pole.

Dodatkowe żetony do rozłożenia to:

	<b>rekin</b>	Wokół statku zaczął pływać rekin stoisz kolejkę.
	<b>luneta</b>	Wyłowić z morza lunetę i możesz zobaczyć dowolne, zasłonięte pole na morzu.
	<b>kompas</b>	Wyłowić z morza dryfujący kompas, zyskujesz dodatkowy ruch na morzu.
	<b>sztorm</b>	Podczas sztormu został uszkodzony Twój statek-stoisz kolejkę.



## Tryb walki

Aby, dodatkowo urozmaicić rozgrywkę można wprowadzić tryb walki konkurencyjnych plemion.

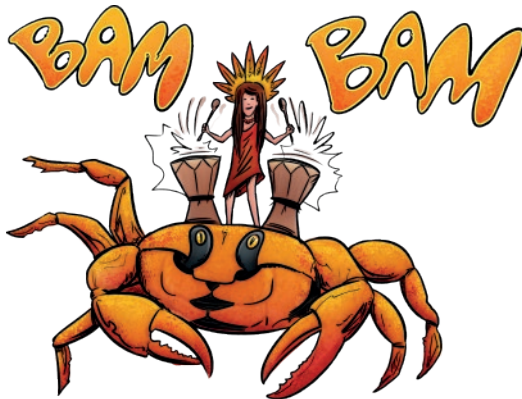
W sytuacji kiedy statki wpłyną na to samo pole na morzu, można podjąć walkę z konkurencyjną banderą o jeden ze skarbów, który zdobył przeciwnik podczas rozgrywki.

Walka polega na rzucaniu kością. Wygrywa gracz, który wyrzuci większą ilość oczek na kostce.

Zwycięzca losuje od przeciwnika jeden ze skarbów, który przegrany ma w swoim posiadaniu.




Jeśli przeciwnik nie zdobył jeszcze skarbów, wraca statkiem do rodzimego portu, z którego wypływał.

*Wariant rozgrywki, którego celem jest wydłużenie gry i wprowadzenie elementów odkrywania.*



# Odpowiedzi Amazonek



Numer pytania	1 punkt 	punkty 	3 punkty 
1	Rak	Ryba	Sztorm
2	C3 F6 E5	C3 F6 E5 D2 C4	D3 A2 A5
3	Ptak np.: mak	Fala np.: lala	Walka np.: pralka
4	np.: las B3 C3 A4	np.: pies C5 B4 D4 A4	np.: statek A4 C1 C3 C1 D4 E1
5	Foka	Delfin	Lew morski
6	E4 E1	C3 D6	A3 D5 C3
7	Ma np.: marchewka, mama,	Lo np.: lot, lody, lornetka	Sy np.: syn sylaba, syrena, sygnał
8	N, T, U, A, L	G, O, V, P, Ć, E	Ć, I, L, A, Z, C
9	U, Ć	P, Ź	E, Ł, B, G, O, V, P, Ć
10	Odpowiedź na pytanie wymyślane przez gracza.		



# Odpowiedzi Piratów



Numer pytania	1 punkt 	2 punkty 	3 punkty 
1	C6	E1 i C6	E1, D3, A2, E4, C6
2	A2, D3, C6	C2, C4, A6	B1, C3, E3, C5
3	Kilka możliwości odpowiedzi	Kilka możliwości odpowiedzi	Kilka możliwości odpowiedzi
4	Kompas	Pirat	Rekin
5	B1, C3, E3, A4, C5, D6	C1, D2, B4, A5, D5, B6 E1, A2, D3, E4, C6	E1, C2
6	Kompas	Pirat, monety, skrzynia	Kompas, pirat, monety, skrzynia, statek
7	B2, C2	A3, A4, B4	B2, C2, C3, C4, B4
8	D4, B3	D4, A3	B5, E5, D1
9	Odpowiedź należy zweryfikować w czasie rozgrywki.		
10	Odpowiedź na pytanie wymyślone przez gracza.		

## Odpowiedzi Indian






Numer pytania	1 punkt 	2 punkty 	3 punkty 
1	A4 E1 C5	B2 D6 B6 E1	E4 A1 D2 D6 C3
2	Niebieski, brązowy.	Pomarańczowy, fioletowy, różowy.	Brązowy, niebieski, pomarańczowy, zielony.
3	2 przedmioty w kolorze białym	3 przedmioty w kolorze żółtym.	4 przedmioty w kolorze zielonym.
4	Koniec na czerwonym polu.	Koniec na niebieskim polu.	Koniec na fioletowym polu.
5	Plastikowa butelka E4	Szklana butelka - A1, papierowy karton - D2	Skórka od banana - B6, torebka foliowa - E4, słójki - A1
6	↓→↓↓←↓	↓→↓→→↑	↓←↓↓→↓
7	D6 - kolor czarny	E1 - kolor różowy	D2 - kolor niebieski
8	Flaga Ukrainy niebiesko-żółta	Flaga Niemiec czarno-czerwono-żółta	Flaga Czech niebiesko-biało-czerwona
9	od białego do pomarańczowego	od różowego do fioletowego	od zielonego do czarnego
10	Odpowiedź na pytanie wymyślone przez gracza.		



# Odpowiedzi Wikingów



Numer pytania	1 punkt 	2 punkty 	3 punkty 
1	0, 4, 6	1, 9, 4, 0	9, 5, 2, 6, 6
2	$6+8=14$	$9+5-0=14$	$9-7+9-5=6$
3	10	48	342
4	$8+5=13$	$8+5+6=19$	$8+5+6+9=28$
5	$7-3=4$	$2 \times 6=12$	$2 \times 5+9=19$
6	$25-5=20$	$25-10=15$	$25-9+4=20$
7	A1, B1, C1	A1, B1, C1, C2	A1, B1, B2, A2, A1
8	2, 1, 5	2, 1, 5, 1	2, 1, 3, 1, 8
9	B1, F3, A5	A2, E2, C4, E5, E1, F2, E3, B5	D1, B2, E4, C6, D2, B3, A4, C5, D6, C2, B4, D4
10	Odpowiedź na pytanie wymyślane przez gracza.		

## Ściągawka dla nauczyciela

1. Rozdzielenie kompletów gier i podzielenie klasy na zespoły. Ustalenie czasu rozgrywki
2. Zapoznanie z fabułą i omówienie planszy
3. Omówienie celu gry-zbieranie skarbów
4. Losowanie „bandery” koloru statku, a następnie:
  - ✓ Zajęcie odpowiedniego miejsca przy planszy
  - ✓ Tabele szyfrów jak czytać szyfry np. A4
  - ✓ Karty pytań (kolejność zadawania pytań oraz punkty)
  - ✓ Żetony siły wiatru
5. Kto pierwszy – rzucamy kostką i ustawiamy pionki na start
6. Jak poruszać się pionkiem po obrzeży
  - ✓ Zadawanie pytań w portach oraz wyspach
  - ✓ Odnawianie sił wiatrów
  - ✓ Jak staniemy na swojej banderze odnawianie sił wiatrów
7. Jak poruszać się po Morzu Czterech Wichrów
  - ✓ Jak wychodzimy z portu
  - ✓ Wiry
  - ✓ Rozłożenie skarbów na morzu (3x skrzynie, 4 x sakiewki, 5 x monety)
8. Karty morza
  - ✓ Tasowanie
  - ✓ Losowanie
  - ✓ Poruszanie po morzu z wykorzystaniem siły wiatrów
  - ✓ Kotwiczenie
9. Zakończenie rozgrywki; podliczenie punktów; wyróżnienie zwycięzców
10. Złożenie gry do odpowiednich przegródek



# Jak wykonywać ruch w grze – ściągą dla ucznia (gracza)

## 1. Pierwsza część ruchu – na Obrzeżach – plansza zewnętrzna.

Rzuc kostką i przesun pionek zgodnie z liczbą oczek, jaka wypadnie.



**1. A.** Stajesz na polu neutralnym. Zostajesz na polu i przechodzisz do drugiej części ruchu (2.).



**1. B.** Stajesz na polu odnowienia siły wiatru (4, 11, 18, 25) – uzupełnij brakujące żetony siły wiatru w taki sposób jak, rozpoczynając rozgrywkę. Jeśli staniesz na swoim porcie lub przekroczysz linię startu, również odnawiasz żetony siły wiatru i przechodzisz do drugiej części ruchu (2.).



**1. C.** Stajesz na polu z ikoną bandery pirackiej przeciwnika. Rozwiąż zadanie z tabeli szyfrów i zgarnij skarb i przechodzisz do drugiej części ruchu (2.).

Wybierz poziom trudności i rozwiąż zadanie z tabeli szyfrów jeżeli staniesz w porcie innego gracza:

- ✓ poprawna odpowiedź zdobywasz skarb za wybraną ilość punktów.
- ✗ błędna odpowiedź; skarb zdobywa właściciel portu – przeciwnik.

Wyjątek stanowi Twój rodzimy port. Jeśli staniesz na swoim porcie, to odnawiasz żetony siły wiatru.

## 2. Przechodzisz do drugiej części ruchu na Morzu Czterech Wichrów.



**2. A.** Losujesz kartę morza ze stosu. Wykonujesz ruch statkiem na morzu z wykorzystaniem żetonu siły wiatru i karty morza celem, którego jest zdobycie lub zbliżenie się do skarbu.

Karty morza wskazują kierunek, w jakim należy poruszać się, patrząc na planszę ze swojej perspektywy. Żetony siły wiatru odpowiadają za ilość pól, jaką można przemierzyć na morzu.



Po zakończeniu ruchu odkładasz kartę morza oraz wykorzystany żeton siły wiatru.



**2. B.** Kotwiczenie statku. Jeśli nie chcesz się ruszyć. Możesz zakotwiczyć statek z zachowaniem kart i żetonów. Wtedy nie poruszasz się statkiem na morzu aż do następnej tury.

Rezygnujesz z ruchu na morzu, ale zatrzymujesz karty i żetony.

Maksymalnie można zatrzymać 3 karty morza. Resztę kart trzeba odrzucić.



Przykład ruchu na podstawie karty morza „góra” i żetonu potrójnej siły wiatru jest na rys. obok.



**WIRY NA MORZU.** Wykorzystanie wiru z pola B2 lub i9 celem przeniesienia na pola G6 lub D5.

Jeśli przykładowo staniesz na morzu na polu B2 z wirem z dopiskiem „G6” to wir przenosi Twój statek na pole G6.



Jeśli przykładowo staniesz na morzu na polu i9 z wirem z dopiskiem „D5” to wir przenosi Twój statek na pole D5.

# Informacje o projekcie

Gra opracowana na zlecenie Wyższej Szkoły Humanitas, na potrzeby realizacji projektu nr POPC.03.02.00-00-0037/19 pt. „Ekspertsi programowania w podregionie 5 - M. Wrocław”, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



**Wyższa Szkoła Humanitas w Sosnowcu** od 25 lat kształci praktycznie zgodnie z hasłem: CZŁOWIEK. To się liczy, utrzymując pozycję lidera w ogólnopolskich rankingach edukacyjnych. W klasyfikacji Szkół Wyższych-Perspektywy 2022 Wyższa Szkoła Humanitas zajęła 2. miejsce w województwie śląskim i 11. miejsce w Polsce. Uczelnia realizuje swoją misję, dzięki której podejmuje działania nakierowane na wszechstronny i harmonijny rozwój człowieka, wspieranie jego kreatywności oraz uzyskanie intelektualnej niezależności.

WSH to zarówno centrum naukowo-badawcze jak i ośrodek kształcenia międzypokoleniowego. Realizując myśl kształcenia „Od Juniora do Seniora”, prowadzi Uniwersytety Dziecięce, studia I i II stopnia, studia podyplomowe, kształcenie MBA i LLM, seminarium doktorskie oraz Uniwersytet Trzeciego Wieku.

Ważnym obszarem działalności uczelni jest kształtowanie kompetencji kluczowych na każdym etapie edukacji zgodnie z ideą Long Life Learning, w szczególności poprzez realizację licznych projektów edukacyjnych i rozwojowych współfinansowanych ze środków Unii Europejskiej.

Uczelnia dysponuje nowoczesną bazą dydaktyczną, którą stanowią aule, sale ćwiczeniowe, pracownie komputerowe, laboratoria tematyczne, w tym kryminalistyczne, psychologiczne, pedagogiczne.



**KumamGre sp. z o.o.**

ul. Legionowa 11, 32-091 Michałowice  
[www.kumamGre.pl](http://www.kumamGre.pl)

Znajdziesz na:



**Autorzy gry:**

Agnieszka Badowska  
Aleksandra Tabaczyńska  
Magdalena Sumera  
Krzysztof Czachura  
Jarosław Sobota

**Ilustracje i projekt graficzny:**

Krzysztof Czachura

**Koordinacja projektu:**

Magdalena Sumera