

„Dzień jak co dzień!”

gra planszowa

Zasady gry:

- wariant pierwszy
Potasowane karty zadań rozdajemy w jednakowej ilości wszystkim graczom. Wygrywa ten kto pierwszy wykona wszystkie swoje zadania i wróci do swojego domu. Kolejność realizacji zadań jest dowolna.
- wariant drugi
Stos kart z zadaniami odwróconymi do dołu leży w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Każdy zawodnik bierze po jednym zadaniu i je wykonuje, po czym może wziąć następną kartę. Wygrywa osoba, która wykona najwięcej zadań i wróci do domu.

Potrzebne rekwizyty:

- kostka do gry
- pionki
- #do pobrania i wydrukowania:
 - plansza
 - karty zadań (25 szt.)
 - karty Turbo Przyspieszenie (2 szt.)
 - karty Domu (5 szt.)
 - banknoty (30 szt.)

Przygotowanie do gry:

Wydrukuj planszę, karty oraz pieniądze. Wytnij wszystko. Sklej planszę pamiętając, aby odciąć zaznaczone boki. Sklejanie rozpocznij od dwóch górnych części, następnie sklej dwie dolne, a na koniec połącz górę z dołem.

Przebieg gry:

Grę zaczynamy od losowego wybrania domku za pomocą kart z domkami. Karty te określają również kolejność ruchu graczy. Następnie każdy z graczy otrzymuje po 20 zł z kasy głównej gry. Przed rozpoczęciem zadania gracz na głos czyta jego treść.

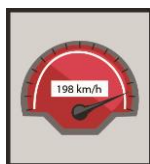
Poruszamy się po planszy w dowolnym kierunku po wyznaczonych polach zgodnie z ilością wyrzuconych oczek na kostce pomnożonych przez dwa, stosując się do pól funkcyjnych oznaczonych odpowiednimi symbolami. Każda szóstka to dodatkowy rzut, ale najpierw należy wykonać ruch pionkiem, jeśli staniesz na polu funkcyjnym – zastosuj się do niego. Aby wjechać do konkretnego miejsca nie musisz mieć wyliczonych oczek (np. możesz wjechać, gdy do celu masz trzy pola, a na kostce wypadło pięć oczek). Gdy dotrzesz do celu wykorzystując mniejszą ilość oczek niż wypadła na kostce – kończysz turę. Przed rozpoczęciem zadania upewnij się czy masz pieniądze na jego realizację!

W trakcie gry można zarabiać pieniądze. Aby zarobić 20 zł należy udać się do fabryki i tam odczekać 2 tury. Można pozostawać w fabryce do 4 tur bez przerwy, maksymalnie zarabiając 40 zł (po 20 zł za każde 2 tury). Ponadto można spróbować swojego szczęścia w salonach lotto. Gdy dotrzesz do salonu lotto masz dodatkowe dwa rzuty kostką. Za każde wyrzucone 6 oczek dostajesz 10 zł. Po wizycie w salonie lotto należy udać się w inne, dowolne miejsce, aby można było skorzystać ponownie z losowania.

Pola i karty funkcyjne:



Dom. To miejsce początku i zakończenia gry. Karta dom określa również kolejność ruchu graczy.



Karta Turbo Przyspieszenie. Możesz wykupić kartę, która umożliwi ci w dowolnej turze przeskoczyć w każde miejsce w mieście. Karta jest jednorazowa i kosztuje 50 zł. Po wykorzystaniu karty, należy ją zwrócić do kasy głównej. Kartę można odsprzedać do kasy głównej za 30 zł lub innemu graczowi za dowolną cenę. Do gry potrzebne są tylko dwie karty Turbo Przyspieszenia.



Fabryka. Miejsce zarabiania pieniędzy. Gdy odczekasz dwie tury w fabryce, otrzymasz 20 zł. Można pozostawać w fabryce do 4 tur bez przerwy, maksymalnie zarabiając 40 zł (po 20 zł za każde 2 tury).



Salon lotto. Tu możesz spróbować szczęścia i wygrać pieniądze. Masz dodatkowe dwa rzuty kostką. Za każdą szóstkę otrzymujesz 10 zł. Aby ponownie skorzystać z salonu lotto musisz udać się w inne, dowolne miejsce.



Autostrada. Właśnie znajdujesz się na drodze, gdzie maksymalna prędkość wynosi 140 km/h w związku z powyższym możesz przyspieszyć. W następnej turze ilość wyrzuconych oczek mnożysz x3.



Zakaz skrętu. Dojechałeś/eś do miejsca, w którym nie możesz skrócić w ulicę oznaczoną znakiem. W następnej turze, na skrzyżowaniu musisz pojechać w innym kierunku. Zasada ta ma zastosowanie tylko w przypadku zakończenia tury na polu ze znakiem.



Nakaz skrętu za znakiem. Dojechałeś/eś do miejsca, w którym musisz skrócić w ulicę oznaczoną znakiem. W następnej turze, na skrzyżowaniu musisz pojechać w tym kierunku. Zasada ta ma zastosowanie tylko w przypadku, gdy jedziesz w kierunku zgodnym ze znakiem i zakończysz turę na tym polu.



Ograniczenie prędkości do 40 km/h. Musisz zwolnić, gdy jedziesz za szybko. Jeśli w następnej turze wyrzucisz 5 lub 6 oczek, przesuwasz się tylko o 4 pola. W przypadku 6 nie przysługuje dodatkowy rzut.



Ograniczenie prędkości do 30 km/h. Musisz zwolnić, gdy jedziesz za szybko. Jeśli w następnej turze wyrzucisz 4, 5 lub 6 oczek, przesuwasz się tylko o 3 pola. W przypadku 6 nie przysługuje dodatkowy rzut.

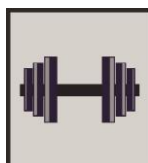
Karty z zadaniami:



Sklep. Musisz kupić warzywa na jutrzejsze śniadanie. Łączny koszt zakupów wyniesie 10 zł. Gdy dotrzesz na miejsce wpłać pieniądze do kasy głównej.



Kwiaciarnia. Przypomniało ci się, że dzisiaj idziesz na imieniny do swojego przyjaciela. Musisz kupić kwiaty, które kosztują 10 zł oraz wręczyć upominek solenizantowi. Gdy dotrzesz na miejsce wpłać 10 zł do kasy głównej oraz 10 zł graczowi, który wyrzuci największą ilość oczek.



Siłownia. Dzisiaj masz zaplanowany trening na siłowni. Już nie możesz się doczekać, dlatego pośpiesz się, aby tam dotrzeć.



Szkoła. Twoje dzieci właśnie skończyły lekcje. Odbierz je ze szkoły.



Piekarnia. Bardzo lubisz świeże i chrupiące pieczywo dlatego jeździsz po nie do swojej ulubionej piekarni. Niestety za zakupy zapłacisz 10 zł. Gdy dotrzesz na miejsce wpłać pieniądze do kasy głównej.



Szpital. Ostatnio troszeczkę męczy cię kaszel, w związku z powyższym udajesz się do szpitala na badania. Za wizytę nic nie płacisz, ale lekarz wypisze ci receptę, którą musisz zrealizować w aptece. Koszt leków wynosi 0 zł.



Apteka. Ostatnio troszkę za dużo czasu spędzasz na siłowni, co przyczyniło się do przeciążenia stawów i mięśni. Postanawiasz udać się do apteki po maść przeciwbólową, za którą płacisz 10 zł do kasy głównej.



Stacja paliw. W twoim aucie zaświeciła się kontrolka sygnalizująca kończące się paliwo. Zatankuj samochód. Koszt paliwa to 20 zł.



Warsztat. Niestety twój samochód zaczął wydawać niepokojące dźwięki mogące świadczyć o usterce. Udaj się do warsztatu na przegląd. Wizyta wymagać będzie naprawy, która kosztuje 20 zł.



Kino. Za dobre wyniki w pracy otrzymujesz bilet do kina. Wykorzystaj go, bo straci ważność.



Restauracja. Nadszedł czas, aby coś przekąsić. Udajesz się do restauracji na obiad, który będzie kosztował 10 zł.



Biblioteka. Udaj się oddać przeczytane książki i wypożycz nowe.



Urząd Skarbowy. Otrzymujesz wezwanie do Urzędu Skarbowego w celu wyjaśnienia niezgodności dotyczących rozliczenia podatku dochodowego. Według Urzędu Skarbowego musisz dopłacić 10 zł. Udaj się na miejsce i wyjaśnij sytuację. Masz dodatkowy rzut kostką. Jeśli wyrzucisz nieparzystą liczbę oczek, potwierdzi się wersja Urzędu Skarbowego. Natomiast gdy wyrzucisz parzystą liczbę oczek, okaże się, że to urząd się pomylił i wypłaci tobie 10 zł.



Policja. Skradziono ci 10 zł. Musisz pojechać na komisariat Policji zgłosić zawiadomienie. Oddajesz 10 zł do kasy głównej (nic nie płacisz, jeśli aktualnie nie posiadasz takiej ilości w swoim portfelu).



Stacja kolejowa. To właśnie dzisiaj przyjeżdża ciocia z Krakowa. Udaj się na stację kolejową, żeby ją odebrać.



Poczta. Masz do odebrania przekaz pocztowy. Gdy przybędziesz na miejsce pobierz 10 zł z kasy głównej.



Fryzjer. Udajesz się na umówioną stylizację fryzury. Za usługę płacisz 20 zł do kasy głównej.



Serwis komputerowy. Twój laptop uległ uszkodzeniu. Niezwłocznie udaj się do serwisu komputerowego. Koszt naprawy to 20 zł. Płatność w kasie głównej.



Kawiarnia. Masz spotkanie z przyjaciółką przy kawie, za którą płacisz 10 zł do kasy głównej.



Wodociąg. Twój rachunek za wodę jest za wysoki. Udaj się do wodociągów, aby wyjaśnić wątpliwości. Masz dodatkowy rzut kostką. Jedno lub dwa oczka powodują konieczność wpłaty 10 zł do kasy głównej. Pozostałe opcje potwierdzają twoją rację, więc nic nie dopłacasz.



Biuro podróży. Planujesz wakacje, ale jeszcze nie wiesz gdzie chcesz je spędzić. Udajesz się do biura podróży w celu przejrzenia ofert. W dalszym ciągu nie możesz się zdecydować, więc nie ponosisz żadnych kosztów.



Gazownia. Twój rachunek za gaz jest za wysoki. Udaj się do gazowni, aby wyjaśnić wątpliwości. Masz dodatkowy rzut kostką. Trzy lub cztery oczka powodują konieczność wpłaty 10 zł do kasy głównej. Pozostałe opcje potwierdzają twoją rację, więc nic nie dopłacasz.



Ubezpieczenia. Podczas manewrów na parkingu, doszło do niewielkiej stłuczki z autem jednego z graczy. Na szczęście masz wykupione ubezpieczenie OC (odpowiedzialności cywilnej). W związku z powyższym gracz, który wyrzuci największą ilość oczek otrzyma z kasy głównej rekompensatę w kwocie 20 zł. Natomiast ty musisz udać się do punktu ubezpieczeń, gdzie rzeczoznawca oceni uszkodzenia twojego auta. Nie ponosisz dodatkowych kosztów.



Elektrownia. Twój rachunek za prąd jest za wysoki. Udaj się do elektrowni, aby wyjaśnić wątpliwości. Masz dodatkowy rzut kostką. Pięć lub sześć oczek powoduje konieczność wpłaty 10 zł do kasy głównej. Pozostałe opcje potwierdzają twoją rację, więc nic nie dopłacasz.



5visions. Właśnie wpadł ci do głowy pomysł na zrobienie ciekawego wydarzenia. Potrzebujesz kilku zdjęć, plakatów i może strona internetowa też się przyda. To wszystko załatwisz kontaktując się online przez stronę 5visions.pl/kontakt. Dlatego kartę zatrzymujesz i nigdzie nie musisz jeździć. Zadanie zaliczone!

Życzę dobrej zabawy oraz wielu miłych chwil spędzonych ze znajomymi.

Z pozdrowieniami autor
Jacek Kołodziej