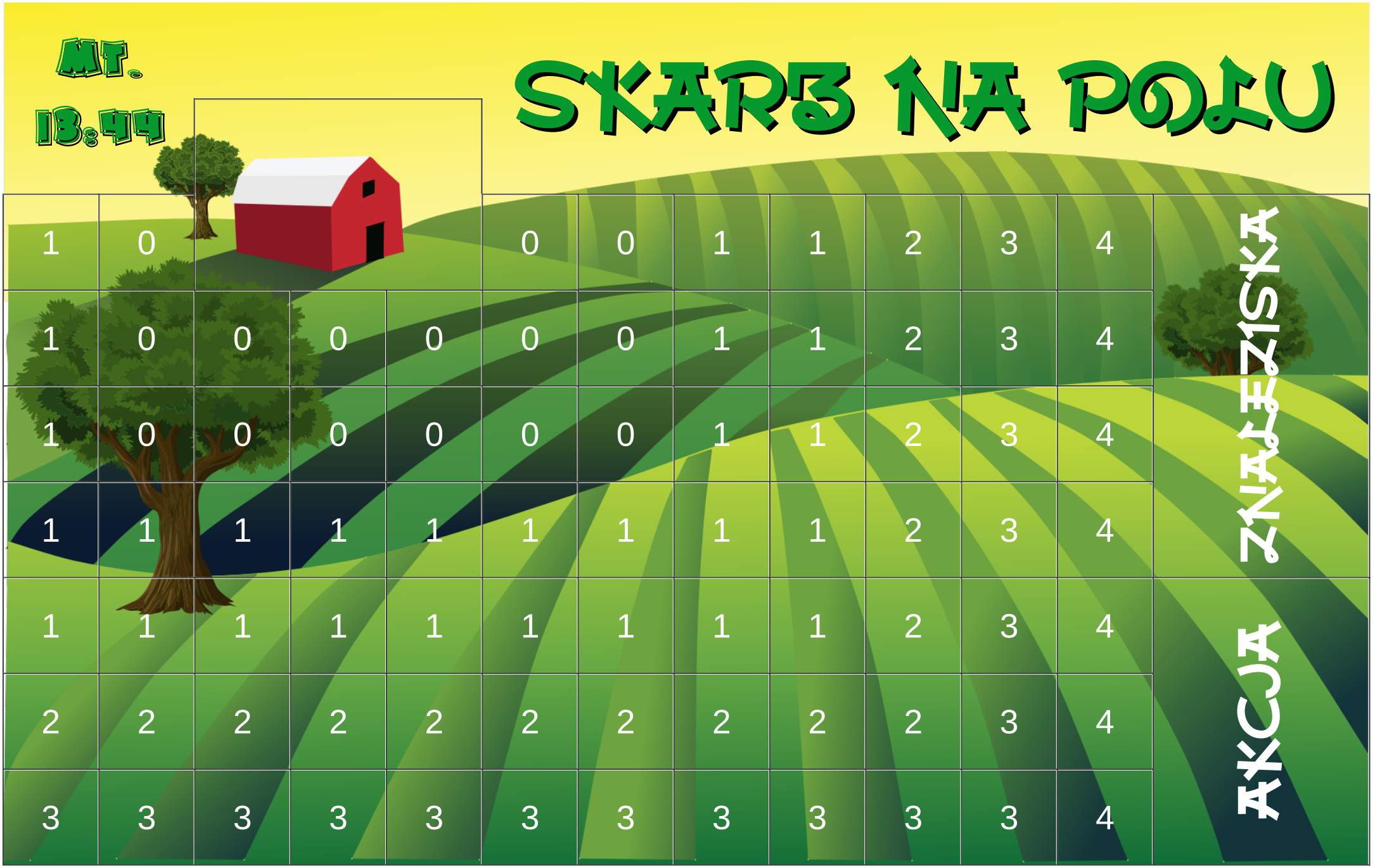
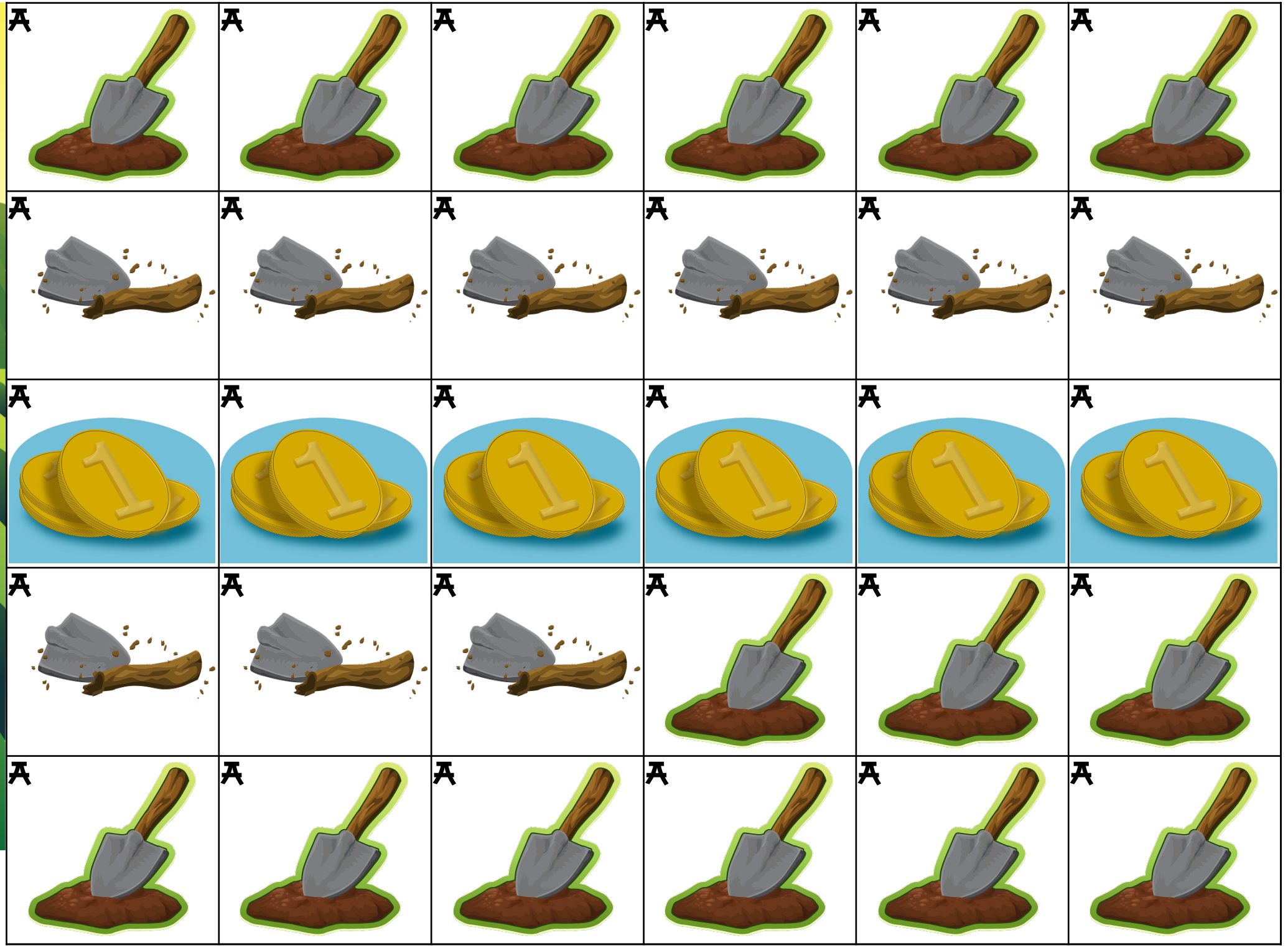
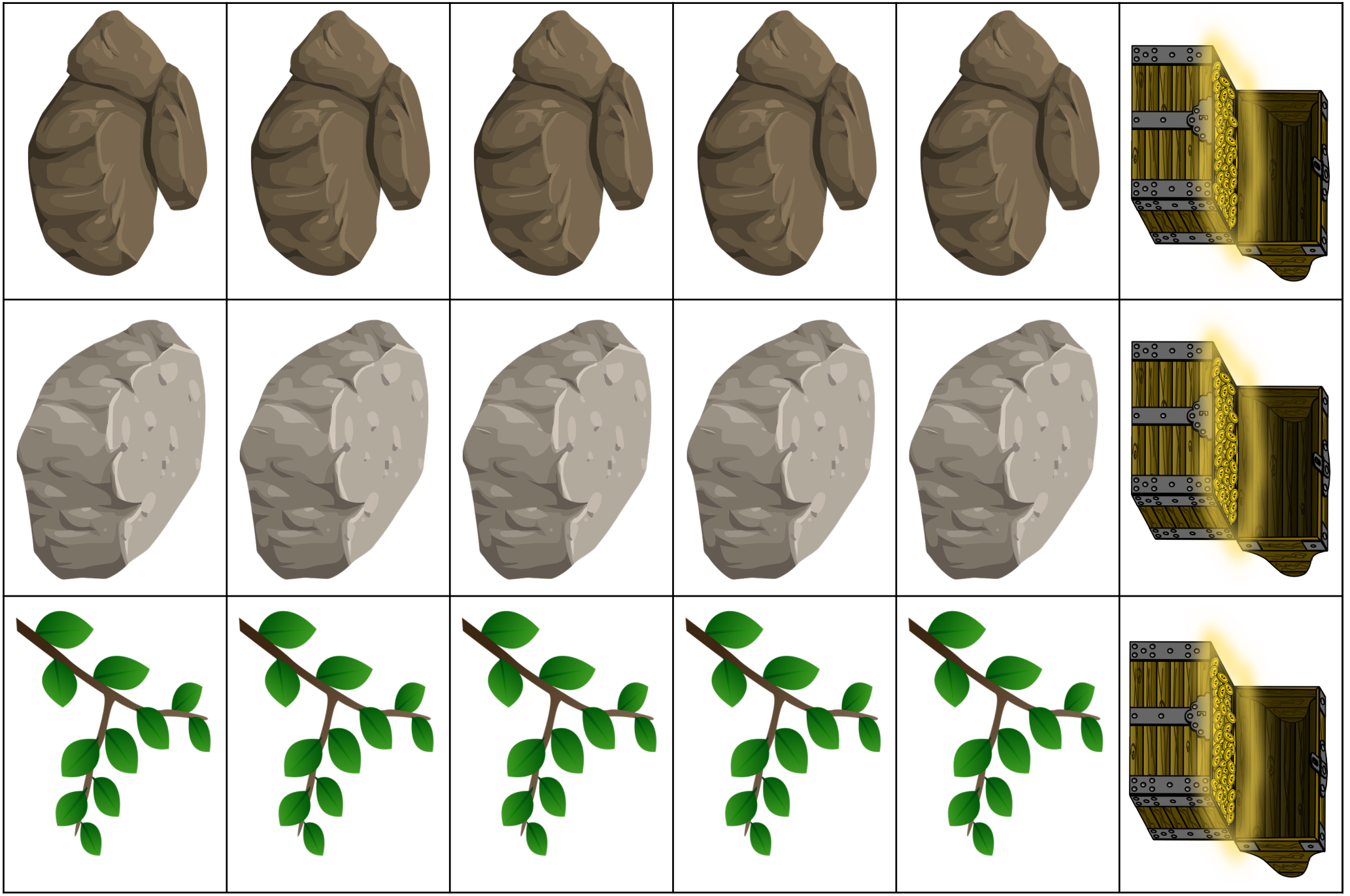
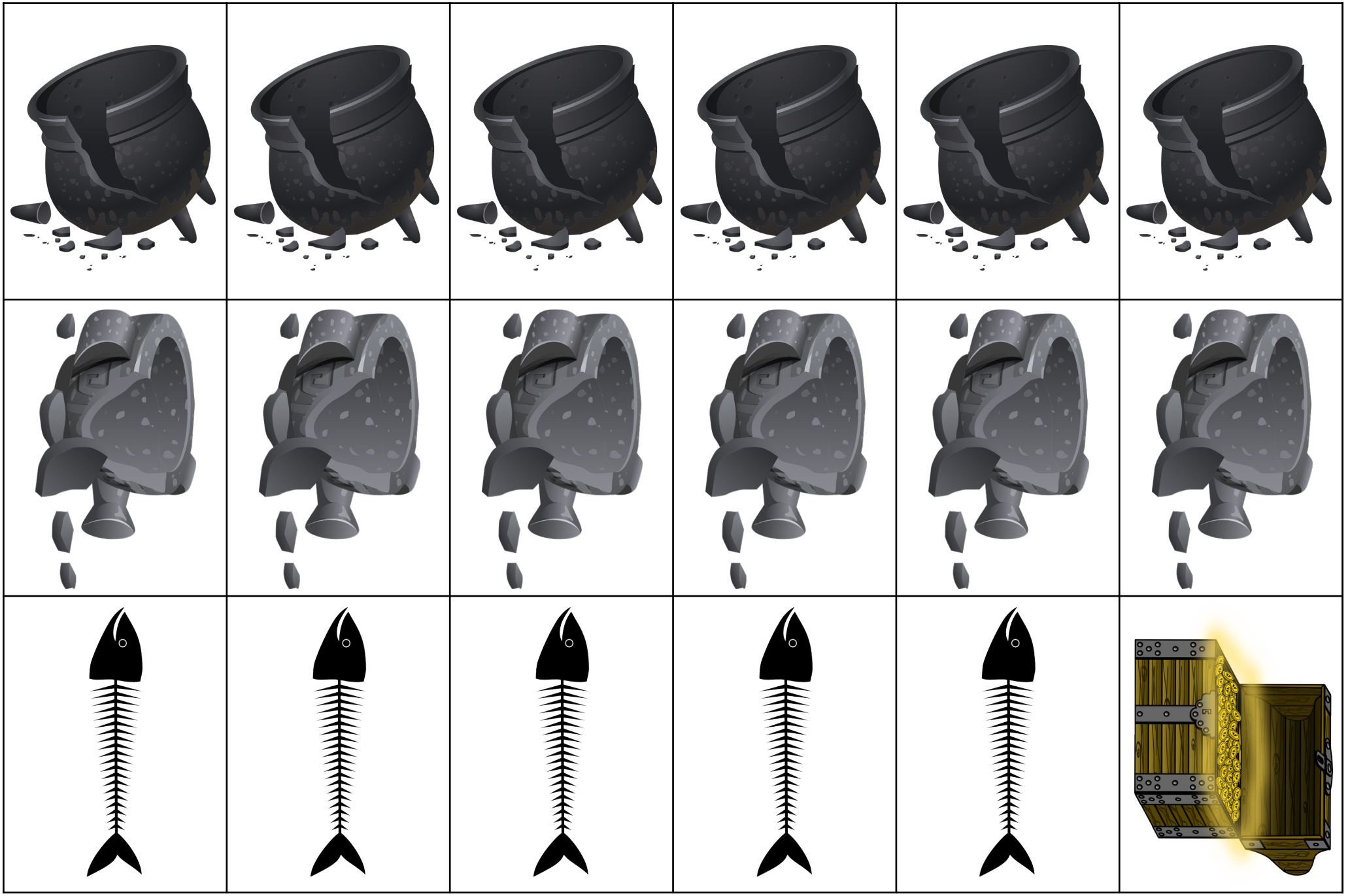


Grę udostępniono na licencji:Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-SA 4.0)
w ramach projektu edukacyjnego **Basiowe Gry Planszowe | www.debinski.edu.pl**





Karty Znalezisk



ZASADY GRY SKARB NA POLU

PRZYGOTOWANIE

Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wyciąć kwadratowe **Karty Akcji** (z literą A) oraz prostokątne **Karty Znalezisk**. W Kartach Znalezisk należy pozostawić jedynie tyle kart ze skrzyniami skarbów, ilu graczy będzie uczestniczyło w rozgrywce. Ponadto potrzebne będzie po 1 pionku dla każdego gracza.

ROZGRYWKA

Na początku należy potasować **Karty Akcji** i rozdać po 5 każdemu graczowi. Pozostałe należy odłożyć na stos obrazkiem do dołu na planszy. **Kart Znalezisk** również tasujemy i odkładamy obrazkiem ku dołowi na planszy. Pionki należy umieścić na polu z domkiem.

Są 3 typy **Kart Akcji**: **Łopata** (pozwala na kopanie), **Połamana łopata** (nic nie daje) oraz **Garść monet** (pozwala na zakup ziemi z ukrytym skarbem). **Karty Znalezisk** są 2 typów: **Skrzynia ze skarbem** oraz **Śmiecie** (kamienie, potłuczona ceramika, gałązki, resztki ryby).

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej kolejce każdy z grających może zrobić 3 rzeczy: **Uzupełnić Karty Akcji** (do 5), **Wymienić Karty Akcji** (dowolną liczbę posiadanych kart tego typu) lub **Przesunąć pionek** o 1 pole w dowolnym kierunku. Uzupełnianie i wymiana są możliwe jedynie, gdy pionek gracza znajduje się na polu z domkiem. Jeśli pionek zostaje przesunięty na pole poza domkiem, to gracz otrzymuje prawo kopania/szukania skarbu.

Jeżeli gracz nie wyruszył z domu lub wrócił na pole z domem, to może dobrać tyle **Kart Akcji**, aby miał w sumie 5. Może też wymienić dowolną liczbę posiadanych **Kart Akcji** na **Karty Akcji** z wierzchu stosu leżącego na planszy. W jednej kolejce nie można jednocześnie uzupełniać i wymienić kart. Każdą z tych czynności trzeba wykonać w innej turze. Uzupełnianie lub wymiana **Kart Akcji** nie może nastąpić w kolejce, w której gracz przesunął pionka.

Jeśli gracz przesunął pionek na pole z liczbą, to może (choć nie musi) zacząć kopać. Może to zrobić, jeśli odda jedną **Kartę Akcji** z łopatą. Aby określić, ile rzeczy zdoła znaleźć, to musi do liczby z pola, na którym stoi, dodać 1 a potem odjąć liczbę pionków stających z nim na tym samym polu. Otrzymany wynik oznacz, ile **Kart Znalezisk** bierze. Jeśli są to karty z nic niewartymi śmieciami, to odkłada je na bok. Jeżeli znalazł **Kartę ze skrzynią skarbów**, to musi jeszcze wykupić pole, na którym ten skarb znalazł i ponownie zakopał (kartę zabiera ze sobą).

WYGRANA

Wygrana i koniec gry następuje, gdy gracz odkopie skrzynię ze skarbem i jednocześnie posiada Kartę Akcji z garścią złota.

POZOSTAŁE ZASADY

Kilka pionków może stać na jednym polu, ale poszukiwanie skarbów staje się przez to trudniejsze, bo trzeba sprawdzać, czy inni nie widzą, gdzie w razie czego został zakopany skarb.

Kopanie nie jest przymusowe. Gracz może przesunąć pionka na inne pole i nie kopać.

Przesunięcie pionka (ruch) jest przymusowy, jeśli gracz nie wymienia lub nie uzupełnia **Kart Akcji**.

Przesunąć pionka można jedynie na sąsiednie pole (o 1 pole na wprost lub po skosie).

Wykopanie skarbu nie jest równoznaczne z jego posiadaniem. Skarb należy do właściciela ziemi, na której został znaleziony. Po jego wykopaniu i ponownym ukryciu należy jeszcze sprzedać to, co się ma i za uzyskaną garść monet kupić pole ze skarbem.

Jeśli gracz wykopał skarb, ale nie ma garści monet na wykupienie ziemi, w której ten jest schowany, to musi wrócić na pole z domem i tak długo uzupełniać i wymieniać **Karty Akcji**, aż wylosuje tą niezbędną mu do zakończenia gry.

Posiadanie kilku kart z garścią monet jest dozwolone, ale zmniejsza liczbę kart pozwalających na kopanie (gracz może mieć maksymalnie 5 **Kart Akcji**).

W grze użyto grafik udostępnionych na licencji Public Domain CC0 przez następujących użytkowników:

Grafika:	Łopata	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/łopata-kielnia-kopanie-sprzęt-575661/
Grafika:	Złamana łopata	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/kielnia-narzędzia-kopanie-broken-576720/
Grafika:	Skrzynia	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/skarb-klatka-piersiowa-monety-złota-152499/
Grafika:	Kamień	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/kamień-boulder-natura-granit-576682/
Grafika:	Kamień	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/skały-górskie-natura-kamień-siwy-576663/
Grafika:	Ryba	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/ości-ryb-szkielet-martwe-czarny-154827/
Grafika:	Połamany garnek	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/garnek-krakingu-glina-broken-crack-575532/
Grafika:	Połamany moździerz	Przez:	OpenClipart-Vectors	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/ceramika-broken-glina-ceramiczny-576265/
Grafika:	Gałąź	Przez:	MarcelGust	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/gałąź-zielony-liść-zielony-liście-6089690/
Grafika:	Monety	Przez:	José Augusto Camargo	źródło:	pixabay.com/pl/vectors/monety-pieniądze-waluta-finanse-4439018/

Grę udostępniono na licencji: Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-SA 4.0)
przez **Basiowe Gry Planszowe | www.debinski.edu.pl**

Gra została zainspirowana biblijnym tekstem z Ewangelii Mateusza (rozdział 13, werset 44).

Słowa kluczowe: skarb, pole, Ewangelia, Biblia, przypowieści, przypowieść, łopata, łopaty, moneta, monety, kamień, kamienie, gałąź, gałęzie, ość, ości