

ale HiSTORiA! 966-2016



ZASADY GRY: Filip Miłunski
AUTOR PYTAŃ: Zbigniew Pawłowski
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Gerard Lepianka

Wiek graczy



Liczba graczy



Czas gry



WSTĘP

Czy Mieszko I był królem? Gdzie wzniesiono pierwszy most na Wiśle? Czy Kolej Warszawsko-Wiedeńska dojeżdżała do Lwowa? Ile Nagród Nobla zdobyła Maria Skłodowska-Curie? Czy Fiat 126p był produkowany na Śląsku? Na te pytania – i wiele innych – znajdziecie odpowiedź w rodzinnej grze planszowej, którą Granna przygotowała na jubileusz 1050-lecia państwa polskiego. Mechanika gry pozwala w łatwy sposób dopasować poziom zagadek do wieku i wiedzy graczy. Pytania dzielą się na trzy kategorie trudności, a uczestnicy zabawy sami decydują, na które z nich chcą odpowiadać. Gra „Ale Historia!” ma dwa warianty: podstawowy i zaawansowany. Na początku polecamy rozegrać jedną partię w wariantcie podstawowym, a następnie zapoznać się z zasadami wariantu rozbudowanego.

ELEMENTY GRY:

- Plansza
- 180 kart z pytaniami
- 60 żetonów monet o nominalach: 1, 2, 3, 5 groszy
- 14 żetonów premii
- 18 żetonów akcji specjalnych
- Instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY:

Połóżcie planszę na środku stołu. Potasujcie dokładnie wszystkie karty i przygotujcie talię 20 kart (18 kart w grze dla 3 i 6 osób), których użyjecie w tej partii. Wybrane karty ułóżcie w stosie na planszy (pierwsze pole na karty od lewej strony), obrazkami do góry. Jeśli gracze w wariant podstawowy to karty z opisem akcji specjalnych: GOŚCINNOŚĆ, HONOR i WALECZNOŚĆ, odłóżcie do pudełka i zastąpcie innymi kartami. Cztery pierwsze karty z talii połóżcie obrazkami do góry na pustych miejscach na planszy. Wszystkie żetony monet połóżcie obok planszy. Będą stanowiły skarbiec. Każdy z graczy otrzymuje jeden żeton monety o wartości 1. W grze monety nazywane będą **groszami**.

JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY.



PRZEBIEG GRY:

Gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy. Każda runda gracza składa się z następujących kroków:

1. Aktywny gracz wybiera jedną z czterech kart wyłożonych na planszy. Nie zaglądając na jej drugą stronę, próbuje przyporządkować ją do jednego z regionów Polski pokazanych na mapie lub do kategorii **Polacy na świecie**. Mówi głośno, jaki region lub kategorię wybiera, a następnie podnosi kartę i odwraca ją, aby sprawdzić, czy udzielił poprawnej odpowiedzi. Jeśli zgadł, otrzymuje ze skarbcza 1 grosz. Jeśli nie zgadł nic nie traci.

Uwaga: Na potrzeby gry regiony Polski zostały przedstawione w sposób umowny i pokrywają się z oznaczeniami na mapie. Tak więc np. Łódź znajduje się w regionie *Wielkopolska i Polska Środkowa*, Toruń w regionie *Prusy/Warmia i Mazury*, a Lublin w regionie *Małopolska*.

2. Pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, decydują, jaki poziom trudności ma mieć pytanie, na które odpowiedzą. Na każdej karcie znajdują się trzy pytania: **łatwe**, **średnie** i **trudne**. Pytania łatwe i średnie może wybrać więcej niż jedna osoba. Pytanie trudne może być wybrane tylko przez jedną osobę! Pierwszeństwo w wyborze trudnego pytania rozpatrywane jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

3. Aktywny gracz czyta po kolei pytania z karty. Zaczyna od **łatwego (I)**, później czyta **średnie (II)**, a na końcu – **trudne (III)**. Gdy gracze usłyszą pytanie, które wybrali, równocześnie udzielają odpowiedzi:

- W przypadku **pytania łatwego** – na trzy cztery pokazują kciuk w górę lub w dół. W ten sposób wskazują, że ich zdaniem stwierdzenie zawarte w pytaniu to prawda lub fałsz. W przypadku tego pytania wystarczy jedynie kciuk w górę (**Tak**), lub kciuk w dół (**Nie**). Nie ma potrzeby uzasadniania swojego wyboru.
- W przypadku **pytania średniego** – na trzy cztery pokazują jeden, dwa lub trzy palce. W ten sposób wskazują, która odpowiedź jest ich zdaniem prawidłowa: pierwsza, druga czy trzecia.
- **Pytanie trudne** jest zawsze **pytaniem otwartym**. Gracz, który je wybrał, musi podać prawidłową odpowiedź.

4. Gracze zdobywają lub tracą monety według poniższych zasad:

- Za prawidłową odpowiedź na pytanie łatwe każdy gracz otrzymuje ze skarbcza 1 grosz. W przypadku złej odpowiedzi nic nie traci.
- Za prawidłową odpowiedź na pytanie średnie każdy gracz otrzymuje ze skarbcza 2 grosze. W przypadku złej odpowiedzi traci 1 grosz.
- Za prawidłową odpowiedź na pytanie trudne gracz otrzymuje ze skarbcza 3 grosze. W przypadku złej odpowiedzi traci 2 grosze.

Jeśli gracz nie ma już żadnych monet, to w przypadku błędnej odpowiedzi nic nie traci. Zdobyte monety można w dowolnym momencie gry wymienić w skarbcu na inne nominały.

Gdy gracz zakończy swoją rundę, wtedy karty na planszy należy uzupełnić, biorąc nową kartę z wierzchu talii. Kolejną rundę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza.

KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy wyczerpią się karty w przygotowanej talii. Wówczas gracze podliczają wartość monet zdobytych w czasie gry. Ten, kto ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się z wygranej.

Uwaga! Po zakończonej partii oddzielcie karty, których użyliście, od pozostałych. Dzięki temu przez 9–10 kolejnych gier będziecie trafiać na nowe, nieznanne pytania.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Przygotujcie grę tak, jak w wariantcie podstawowym. Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje po jednym żetonie każdego rodzaju akcji specjalnej: **GOŚCINNOŚĆ**, **WALECZNOŚĆ** i **HONOR**. Do talii należy również wtasować wszystkie karty z cechami **GOŚCINNOŚĆ**, **WALECZNOŚĆ** i **HONOR**. Żetony premii ułóżcie obok planszy.

Wariant zaawansowany zawiera dwa dodatkowe elementy gry. Żetony premii zapewniają dodatkowe grosze na koniec gry, zaś akcje specjalne pozwalają jednorazowo na specjalne zagrania.

DODATKOWA PUNKTACJA I ŻETONY PREMII

W wariantcie zaawansowanym gracze zachowują karty, które wybrali jako aktywni gracze w swojej rundzie. Kładą je przed sobą na stole, stroną z pytaniami do góry, i starają się zyskać przewagę nad pozostałymi osobami w liczbie zgromadzonych kart danego regionu, danej kategorii i epoki. Na koniec gry należy rozdzielić żetony premii. Po kolei sprawdza się liczbę zdobytych przez graczy kart z każdego regionu oraz każdej epoki. Gracz, który ma najwięcej kart z danego regionu lub danej epoki, otrzymuje **żeton premii**. Żeton jest wart tyle groszy, ile gracz ma kart danego typu.

Gracze nie otrzymują żetonów premii za pojedyncze karty. Aby otrzymać żeton, należy mieć co najmniej **dwie** karty z danego regionu lub danej epoki. W przypadku remisu w liczbie kart z regionu lub epoki żaden z graczy nie otrzymuje żetonu premii.

Uwaga! Każda karta reprezentuje jednocześnie jakiś region i jakąś epokę! Umiejętnie skonstruowany zestaw kart może zapewnić graczowi jednocześnie kilka żetonów premii.



Przykład: Na koniec gry Adam ma pięć kart. Dwie z nich pochodzą z epoki **Polska pod zaborami**. Pierwsza odnosi się do regionu **Mazowsze i Podlasie**, a druga do regionu **Litwa i Białoruś**. Pozostałe 3 karty pochodzą z epoki **Rzeczpospolita Obojga Narodów**. Dwie dotyczą regionu **Mazowsze i Podlasie**, a trzecia – regionu **Wielkopolska i Polska Środkowa**.

Tomek również zgromadził pięć kart. Pierwsza odnosi się do epoki **Polska pod zaborami** i jest przyporządkowana do regionu **Litwa i Białoruś**. Druga i trzecia karta pochodzą z okresu **Od odzyskania niepodległości do dzisiaj**; obie należą do kategorii **Polacy w Europie i na świecie**. Pozostałe dwie karty dotyczą epoki **Rzeczpospolita Obojga Narodów**. Pierwsza pochodzi z regionu **Wielkopolska i Polska Środkowa**, a druga z regionu **Pomorze**. Adam zdobył łącznie 8 groszy premii. 3 grosze dostał za przewagę w epoce **Rzeczpospolita Obojga Narodów**, a 2 grosze za przewagę w epoce **Polska pod zaborami**. Otrzymał również 3 grosze za największą liczbę kart z regionu **Małopolska i Podlasie**.

Tomek dostał 4 grosze premii. Otrzymał 2 grosze za przewagę w epoce **Od odzyskania niepodległości do dzisiaj** oraz 2 grosze za przewagę w kategorii **Polacy w Europie i na świecie**. Nie zdobył jednak 1 grosza za region **Pomorze**, ponieważ trzeba mieć przynajmniej 2 karty z danego regionu, aby móc otrzymać grosze dodatkowe.

Należy również pamiętać, że w przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje żetonów premii!

AKCJE SPECJALNE

W tym wariantcie gry każdy z graczy dysponuje trzema różnymi żetonami akcji specjalnych. W dowolnej rundzie gracz może użyć jednego żetonu specjalnego. Po użyciu odkłada go do pudełka.



GOŚCINNOŚĆ można zagrać po wybraniu poziomu trudności pytania, ale zanim zostanie ono odczytane. W efekcie gracz nie straci żadnych groszy, jeśli udzieli błędnej odpowiedzi na to jedno pytanie.



HONOR można zagrać po wybraniu poziomu trudności pytania, ale zanim zostanie ono odczytane. W efekcie gracz zdobywa lub traci podwójną liczbę groszy za odpowiedź na to jedno pytanie.



WALECZNOŚĆ można zagrać w dowolnym momencie własnej rundy. W efekcie gracz może zamienić jedną własną kartę na dowolną kartę ze zbioru innego gracza. Następnie gracz kładzie użyty żeton waleczności na zdobytej w ten sposób karcie. Karta, na której leży użyty żeton **WALECZNOŚCI**, nie może być zabrana przez innego gracza.

Uwaga! Obie karty do wymiany wybiera gracz, który zagrał żeton **WALECZNOŚCI**, jednak karty oznaczone jako akcje specjalne nie mogą być przedmiotem wymiany!

W talii mogą się znaleźć karty, które nie przynależą do żadnego regionu, ale symbolizują jedną z akcji specjalnych. Gracz może wybrać taką kartę w swojej rundzie. W efekcie nie zgaduje regionu i nie może otrzymać dodatkowego grosza, ale dysponuje kolejną akcją specjalną zapisaną na karcie. Gdy użyje jej w którejś z kolejnych rund, odrzuca ją do pudełka.

W wariantcie zaawansowanym każda niez użyta akcja specjalna na koniec gry jest warta 1 grosz.

Życzymy udanej zabawy!

Redakcja:

konsultacja historyczna: Arkadiusz Wasilewski, konsultacja kartograficzna: Kamil Saks, redakcja: Michał Herman, redakcja i dobór zdjęć: Dorota Woyke-Polec.

Źródła zdjęć: Wikimedia Commons (domena publiczna): 1,2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 27, 28, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 51, 53, 54, 56, 57, 58, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 89, 90, 92, 94, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 121, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 131, 132, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 180. Wikimedia Commons: 5 - Jakub Kluziński, 15 - Jakub Hałun, 33 - MATIzz78, 71 - Cezary Piwowarski, 148 - Platforma Obywatelska RP, 159 - Koefbac, 179 - Joachim Joachimczyk, oryginalne zdjęcie: anonimowi twórcy powstańczej kroniki filmowej (1944), koloryzacja: twórcy filmu "Powstanie Warszawskie" (2013).

14 - Sławomir Guz, www.woje.pl.

25 - Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, <http://muzea.malopolska.pl/>. 42 - Jerzy Strzelecki. 133 - Muzeum Historii Polskiego Ruchu Ludowego w Warszawie. 150 - Andrzej Polec.

160 - Paweł Krzywicki/Newsweek/FORUM. 172 - Piotr Kucza/FotoPyK. POLONA.pl: 20, 26, 46, 87, 91, 93, 95, 117, 120, 122, 129

FOTOLIA.com: 3, 12, 22, 29, 30, 31, 32, 39, 41, 50, 52, 55, 60, 61, 70, 77, 96, 106, 111, 135.

HONOROWY
PATRONAT

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

PATRONATY



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

Pełna oferta gier GRANNY na sklep.granna.pl

Odwiedź nas na facebooku: www.facebook.com/grannagry