

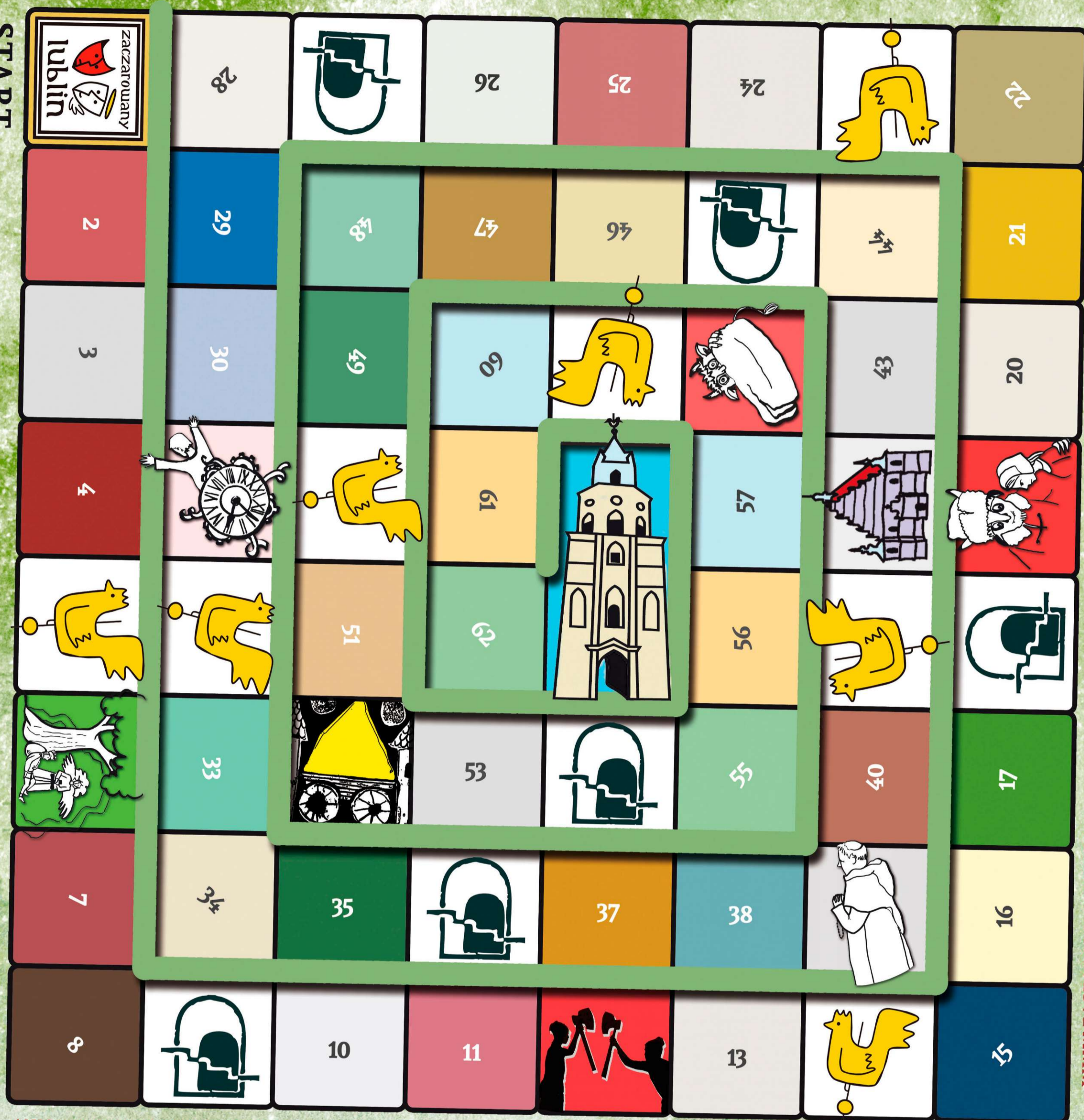
BLASZANY KOGUCIK

OŚRODEK
BRAMA
GRODZKA



TEATR NN.PL

START



WWW.ZACZAROWANYLUBLIN.TEATRNN.PL

„ANIOŁY I DIABŁY – ZACZAROWANY LUBLIN. FESTIWAL LEGEND LUBELSZCZYZNY” 13-14 WRZEŚNIA 2012 r. STARE MIASTO W LUBLINIE

GRA PLANSZOWA „BLASZANY KOGUCIK”

LICZBA GRACZY: 2-4

„Blaszany Kogucik” to klasyczna gra planszowa, oparta na historycznej grze zwanej „Gęś”, która składa się z planszy, kostki i pionków w różnych kolorach. Plansza gry ma 63 pola.

Cel gry: jak najszybsze dotarcie do mety. Nie jest to proste, ponieważ gracz po drodze spotyka różne niespodzianki, które pozwolą mu przyspieszyć, spowolnią go lub na chwilę całkiem zatrzymają w miejscu.



Blaszany kogucik symbolizuje szczęście, a korzystając z korytarzy Lubelskiej Trasy Podziemnej możesz skrócić swoją drogę do kogucika lub bramy wejściowej do Lubelskiej Trasy Podziemnej, może przesunąć swojego pionka jeszcze raz o tyle pól, ile wyrzucił kostką.



W tej grze ten, kto stanie na polu z rysunkiem kogucika lub bramy wejściowej do Lubelskiej Trasy Podziemnej, może przesunąć swojego pionka jeszcze raz o tyle pól, ile wyrzucił kostką.

Opracowanie gry: Maria Kowalczyk, Monika Krzykała, Anna Dubis

Opracowanie graficzne: Marek Krzykała

Grafika: Katarzyna Siwek (autorka ilustracji i opracowania graficznego gry planszowej "Legendy Lubelskie")

Ikonka Blaszanego Kogucika: Maria Kowalczyk

Ikonka wozu ze skrzynią złota: Anđżelika Romanowicz (8 lat), [z:] "Magia legend Lublina. Książeczka artystyczna.", opieka artystyczna Monika Szymczyk, 2011.

Przedstawienie bitwy z Jadźwingami – na podstawie fotografii z produkcji Animacji Legend Lubelskich.



„Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego”

Pola, które mają specjalne znaczenie na planszy:

6 - PLAC PO FARZE

Spotykasz Michała Archanioła, który wręcza Ci świetlisty miecz. Idziesz do pola nr 12, gdzie staczasz zwycięską bitwę z Jadźwingami.

19 - TRYBUNAŁ KORONNY

Jesteś świadkiem na sądzie diabelskim. Tracisz kolejkę.

31 - BRAMA KRAKOWSKA

Spotykasz ducha Lutowskiego, który zepsuł zegar na Bramie Krakowskiej. Czas staje w miejscu. Czekasz na następnego gracza i dopiero wtedy możesz ruszyć dalej.

42 - KOŚCIÓŁ I KLASZTOR DOMINIKANÓW

Po klasztorze oo. Dominikanów snuje się dziwna zjawia. Wracasz na pole nr 39 w poszukiwaniu ojca Ruszla.

52 - KOŚCIÓŁ POBERNARDYŃSKI

Znajdujesz skrzynię złota. Rozpoczynasz budowę kościoła bernardynów. Czekasz na następnego gracza i dopiero wtedy możesz ruszyć dalej.

58 - BRAMA TRYNITARSKA

Stajesz na Kamieniu Nieszczęścia. Wracasz na początek.

63 - WIEŻA TRYNITARSKA

Kto tu dotarł jako pierwszy - wygrywa! Blaszany kogucik pieje!