



HELLO MAESTRO!

QUIZ

WYNALEZKI
HISTORIA
ODKRYCIA



$$E=MC^2$$



INSTRUKCJA DO GRY

GRA PLANSZOWA INSPIROWANA FILMAMI ALBERTA BARILLE





PLANSZA



KARTY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza,
- 2 talie kart po 55 listków w tym:
 - 65 kart Pytanie
 - 33 karty Ryzyko
- 12 kart ABC
- 8 pionków do wyboru
- Kostka do gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozkładamy planszę.
Z talii kart Ryzyko oddzielamy 10 kart Pytanie i wraz z pozostałymi kartami Pytanie kładziemy obok planszy. Potem oddzielamy karty Ryzyko i kładziemy je również obok planszy. Pozostałe karty ABC rozdajemy graczom, po 3 każdemu. Teraz gracze wybierają po 2 pionki w tym samym kolorze. Jeden ustawiają na polu Start. Będzie on odzwierciedlał progres gracza w kolejnych turach gry. Drugi pionek gracze zachowują dla siebie. Będzie on służył do lokalizowania zdarzeń historycznych na osi czasu.

PRZEBIEG GRY

I Tura.

Gracze pobierają po jednej karcie Pytanie. Najmłodszy gracz czyta graczowi po swojej lewej stronie pytanie według własnego wyboru. Zapytany gracz wybiera właściwą odpowiedź przy pomocy kart ABC, ale nie ujawnia jej pozostałym graczom. Po wybraniu właściwej odpowiedzi gracz musi wskazać okres historyczny w którym dane zdarzenie miało miejsce. W tym celu ustawia drugi pionek na osi czasu na właściwej kratce.

Po ustawieniu pionka na osi czasu, gracz czyta kolejnemu graczowi po lewej stronie wybrane przez siebie pytanie. Zapytany gracz wybiera właściwą odpowiedź przy pomocy kart ABC, a potem ustawia drugi pionek na osi czasu, w taki sam sposób jak zrobił to gracz pierwszy. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje odpowiedzi i ustawią pionki na osi czasu możemy wykonać działania dodatkowe przy użyciu kart Hello Maestro.

Potem sprawdzamy po kolei czy udzielone odpowiedzi są prawidłowe. Pierwszy gracz sprawdza odpowiedzi drugiego, drugi trzeciego, trzeci czwartego, czwarty pierwszego.

Jeżeli gracz udzielił poprawnej odpowiedzi przesuwa pionek o 2 pola do przodu. Jeżeli trafił na pole Hello Maestro pobiera kartę ze stosu Hello Maestro. Jeżeli odpowiedź jest błędna pionek pozostaje w tym samym miejscu. Gracz kończy turę. Jeżeli odpowiedział poprawnie, weryfikujemy lokalizację pionka na osi czasu. Jeżeli jest popraw-

na, gracz przesuwa pionek o kolejne dwa pola. Jeżeli trafił na pole Hello Maestro pobiera kartę ze stosu Hello Maestro. Jeżeli lokalizacja jest błędna pionek pozostaje w tym samym miejscu. Po zakończeniu tury rozpoczynamy następną, itd, do czasu, aż pierwszy gracz dotrze do mety. To on zostaje zwycięzcą rozgrywki. Gdy w czasie tej samej tury do mety dotrze 2, 3 lub 4 graczy rozgrywka jest remisowa.

OPIS PÓL



Pola żółte, zielone, czerwone

to pola progresu, na których stawiamy pionki zgodnie z postęпами czynionymi w trakcie rozgrywki.



Pole HM to pole Hello Maestro – pobieramy kartę Hello Maestro i odkładamy ją na bok.

Oś czasu

Oś czasu podzielona jest na 2 części:



żółtą czyli wydarzenia które miały miejsce przed naszą erą (p.n.e.) oraz



niebieską czyli wydarzenia które miały miejsce po narodzinach Chrystusa do końca XX wieku.

Okres przed naszą erą (p.n.e.), który liczy miliony lat podzieliłiśmy w następujący sposób:

- wydarzenia, które miały miejsce dawniej niż 5000 lat p.n.e.
- wydarzenia, z okresu od 5000 p.n.e. do 2001 p.n.e. lokalizujemy w przedziałach po 500 lat,
- wydarzenia, z okresu od 2000 p.n.e. do 1001 p.n.e. lokalizujemy w przedziałach po 100 lat,
- wydarzenia, z okresu od 1000 p.n.e. do 0001 p.n.e. lokalizujemy w przedziałach po 50 lat,
- wydarzenia, które miały miejsce od początku naszej ery do końca XX wieku lokalizujemy w przedziałach po 50 lat.

Przykłady lokalizacji zdarzeń historycznych:

Jeżeli pytamy np. kiedy został zamordowany Juliusz Cezar, a było to w roku 44 p.n.e., należy wskazać okres 50 p.n.e. do 01 p.n.e.

Jeżeli pytamy kiedy Sumerowie stworzyli pismo klinowe, a było to około 3500 p.n.e. należy wskazać okres 3500 p.n.e. do 3001 p.n.e.

Jeżeli pytanie dotyczy dłuższego okresu np. panowania monarchy, który np. był królem od 1345 do 1405, prawidłowa odpowiedź będzie uwzględniała aż 3 okresy po 50 lat. A zatem jeżeli ustawisz pionek na okresie 1300-1349, lub 1350-1399 lub 1400-1449, każde z tych wskazań będzie uznane za poprawne i pozwoli przesunąć pionek o 2 pola.

W taki sam sposób postępujemy zawsze, gdy pytanie dotyczy dłuższego okresu: życia, panowania, wojny itd.

KARTY HELLO MAESTRO.



Karty Hello Maestro pobieramy, gdy nasz pionek staje na polu HM. Nie używamy ich od razu. Kart Hello Maestro możemy użyć, gdy wszyscy gracze udzielili wszystkich odpowiedzi, przed akcją weryfikacji ich poprawności.

Każda karta Hello Maestro zawiera opis sposobu jej działania. Obowiązuje nas ta sama kolejność co podczas czytania pytań. W czasie tej samej tury gracz może użyć więcej niż jednej karty Hello Maestro. Po użyciu karta Hello Maestro wraca na spód stosu.



Wyjątkiem wśród kart Hello Maestro jest karta Mistrz, która może zastąpić działanie każdej innej karty Hello Maestro. **UWAGA:** Kartę Mistrz możemy użyć podczas weryfikacji odpowiedzi i przesunąć pionek o 2 pola do przodu pomimo błędnej odpowiedzi lub niewłaściwej lokalizacji pionka na osi czasu. Po użyciu, karta Mistrz wraca na spód stosu.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gracz, który jako pierwszy dotrze do pola meta zostaje zwycięzcą rozgrywki.

Gdy w czasie tej samej tury do mety dotrze 2, 3 lub 4 graczy rozgrywka jest remisowa. W takiej sytuacji możemy rozegrać turę dodatkową, która wyłoni zwycięzcę. Jeżeli jest taka potrzeba, w grze mogą uczestniczyć więcej niż 4 osoby. Wystarczy znaleźć dodatkowe pionki i można grać w 5, 6 czy nawet 7 osób. **Udanej zabawy.**