



GRYZLI: THE GAME

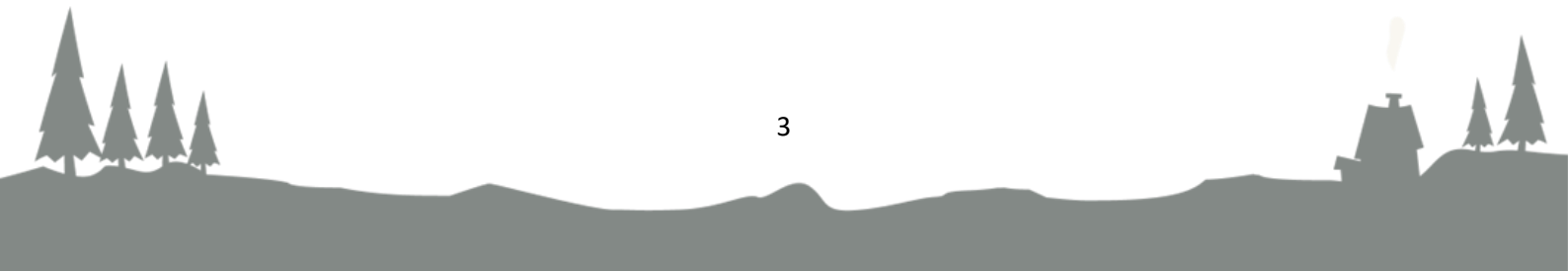
Instrukcja do gry planszowej





Spis treści

Wprowadzenie do gry	4
Plansza	5
Oznaczenia na planszy	6
Ikony pól na planszy	6
Lokalizacje i rozmieszczenie talii kart	6
Pola specjalne	7
Rdzeń gry	8
Podstawowe zasady	8
Podróżnik	8
Poruszanie się po planszy	9
Przygotuj się do rozgrywki	10
Skład gry	10
Przed rozgrywką przygotuj	10
Początek gry	10
Cel gry	11
Karty	12
Pula Kart Przedmiotowych	12
Struktura Kart Przedmiotowych	12
Pula Kart Kreatywnych	13
Rodzaje Kart Kreatywnych	13
Karty „Twoje pytanie”	14
Jak korzystać z kart „Twoje pytanie”?	14
Aplikacja Gryzli	15
Jak pobrać aplikację?	15
Gdzie znajdują się quizy do gry planszowej?	16
Pierwsze użycie aplikacji	16
Zakresy tematyczne	16
Uruchomienie nowego zakresu tematycznego	17
Zasady rywalizacji pomiędzy graczami	18
Blokada	18
BOMBY	18
Jak działają?	18
Koniec gry	19
Punktacja	19
Punkty z kart:	19
Punkty z aplikacji:	20
Przykład liczenia punktów:	20





Wprowadzenie do gry

25 maj 2035

Z pamiętnika Podróżnika

Niedźwiedzie już dawno wybudziły się ze snu, chociaż nie wszystkie wydają się z tego powodu szczęśliwe. Tak... i chociaż w mojej karierze obserwatora zwierząt miałem okazję fotografować różne takie osobniki, to pamiętam jednego, który całkowicie wyróżniał się na tle pozostałych. Jak się później dowiedziałem, nazywał się Gryzli. Był to jakże piękny okaz, duży, silny, o lśniącem, gęstym futrze ciemniejszym na brzuchu i uszach oraz jaśniejszym na pysku. Kiedy pierwszy raz go dostrzegłem, wygrzewał się na wielkiej skale i... patrzył z zaciekawieniem na leżącą przed nim mapę. Nigdy nie dowiedziałem się skąd ta mapa znalazła się z jego posiadaniu, chociaż byłem pewien, że moja własna musiała z pewnością zostać w domu... Obserwowałem jego przygody przez całe lato i nie mogłem wyjść z podziwu z jakim zaangażowaniem najpierw przygotowywał się do swojej wielkiej podróży, a potem - jak sumiennie podążał przez różne obszary zaznaczone na tejże mapie. Zawsze trzymałem się na uboczu, ale nie dość daleko, żeby nie stracić go z oczu.

Byłem niezwykle zaskoczony, kiedy wkroczył do pobliskiego miasta i... został przyjęty przez mieszkańców z ogromną wdzięcznością! Tak jakby to nie była jego pierwsza wizyta. Wykazywał się zarówno sprytem i zaangażowaniem w zdobywanie nowej wiedzy, ale również przyuważałem jak pomaga (?) mieszkańcom miasta i wreszcie lasu do którego - jak zdążyłem zauważyć - zmierzał.

Jest ciepło... Bardzo ciepło...

Nastał kolejny czerwcowy dzień... albo to maj? Może kwiecień? Ciężko powiedzieć, ponieważ niedźwiedzie nie mają kalendarzy. W tym roku, po wybudzeniu się z mojego snu zimowego zrozumiałem, że do września trzeba będzie znowu wędrować, polować, wygrzewać się na słońcu, a potem znowu: wędrować, polować, wygrzewać się na słońcu... I może dla większości niedźwiedzi nie jest to problemem, ale dla mnie? Dla mnie to już straszna nudaaa... Słyszałem różne opowieści na temat wędrowek moich kuzynów, sam też parę razy wybrałem się na drobne odwiedziny do sąsiednich miejscowości, gdzie za miskę owoców i ryb, przenosiłem dla lokalsów jakieś ciężkie (dla nich zdaje się) rzeczy. Jednak w tym roku cel jest inny.

Kuzyn Bard w zeszłym roku zaszedł podobno aż do tego lasu z jeziorem w środku (choć kto go tam wie, zawsze był krętaczem) o którym słyszałem w mieście, że jest pięknie i... można dostać tam ryby! O tak, w tym roku koniecznie spróbuję takiej świeżutkiej.

Lubię obserwować ludzi, mają zawsze tyle pomysłów i potrafią robić rzeczy magiczne. Na przykład, te jaskinie w których mieszkają mają takie funkcje, że jak człowiek dotknie ściany to słońce pojawia się w środku i już nie jest ciemno. A raz pomogłem w przeniesieniu beczek z jednego wozu do takiej jaskini i dali mi za to ryby. Jakie one były wspaniałe! Już nigdy takich nie znalazłem. Mówią o nich „gotowane”, ale żaden niedźwiedź, którego znam, nigdy nie słyszał o takim gatunku.

No dobrze, koniec marzeń. Znalazłem w mieście coś co ludzie nazywają „mapa” i podobno wskazuje drogę. Zobaczymy, czy mieli rację.

Ruszam.

Gryzli





Plansza





Oznaczenia na planszy

Ikony pól na planszy

K – Karta

G – Aplikacja Gryzli

K/G – Wybór między doborem karty z puli lub zagranieniem w quiz w aplikacji

Kx2 – liczba zdobytych punktów za akcję na tym polu musi zostać pomnożona przez dwa *

Gx2 - liczba zdobytych punktów za akcję na tym polu musi zostać pomnożona przez dwa

Kłódka – pole specjalne**

Prostokąty

Miejsca na rozłożenie talii kart.

WAŻNE: W obszarze pustyni i lasu rozkładamy karty z zestawu kreatywnego, a w obszarze miasta rozkładamy karty przedmiotowe.

Więcej informacji w rozdziale **Przygotuj się do rozgrywki**.



Lokalizacje i rozmieszczenie talii kart

Kolory na planszy oznaczają obszary, które odwiedza Gryzli. Gra zaczyna się na pustyni. Dla niedźwiedzi, preria jest to jeden z obszarów, które naturalnie zamieszkują. Następnie, zwiedzając świat, Gryzli przechodzi do miasta, gdzie miś nabywa nowej wiedzy i umiejętności, żeby dojść do lasu gdzie jest meta.



- Obszar pustyni



- Obszar miasta



- Obszar lasu

Obszar pustyni oraz **lasu** obejmuje Karty Kreatywne, których jest najwięcej. Każde pudełko zawiera talię Kart Kreatywnych.

W obszarze miasta kładziemy mniejszą talię kart z zagadnieniami przedmiotowymi, którą otrzymuje się przed rozgrywką.

* w przypadku pola Kx2, jeśli gracz zdobędzie punkty z karty za poprawną odpowiedź, pozostałą wartość należy dobrać z żetonów.

Przykład: gracz X poprawnie odpowiedział i zdobył 3pkt z karty. Stoi na polu Kx2, więc z puli żetonów bierze na rękę +3

** Więcej w rozdziale **Przygotuj się do rozgrywki** -> Pola specjalne



Pola specjalne

Aby przejść z jednego obszaru do drugiego, Gryzli musi wykazać, że zdobył już jakieś umiejętności w trakcie swojej podróży. Z tego powodu, obszary zostały trwale zamknięte dla graczy, którzy nie spełnią określonych warunków punktowych. Patrząc na mapę możesz zauważyć, że pomiędzy obszarami znajdują się pola oznaczone kłódką. Są to pola specjalne, przez które przejście jest możliwe tylko jeżeli ilość Twoich punktów, które dotychczas zdobyłeś / zdobyłaś jest większa bądź równa wartości przy kłódkach. Kiedy znajdziesz się w pobliżu pola specjalnego, przelicz ilość punktów ze zdobytych do tej pory kart oraz żetonów.

Po spełnieniu warunków punktowych pola specjalnego, możesz postawić na nim swój pionek oraz skorzystać z akcji „K/G” jak na każdym innym polu „K/G” na planszy.

UWAGA: Meta również jest polem specjalnym, gdzie za postawienie pionka następuje moment podjęcia ryzykownej decyzji. Więcej informacji w rozdziale *Koniec gry*.





Rdzeń gry

Podstawowe zasady

Poruszając się po polach na planszy, gracze zbierają punkty poprzez wykonywanie zadań z pola.

Mogą wziąć kartę z talii (pole „K”), otworzyć aplikację Gryzli (pole „G”) lub wybrać czy wykonać ruch kartą czy w aplikacji (pole „K/G”). Każda akcja daje możliwość zdobycia punktów.

Można również tracić punkty – warunek Kart Kreatywnych. Bierze się wówczas „na rękę” punkty minusowe.

Przykład: Piotrek wylosował z puli kart: „W trakcie podróży, Miś zgubił swoją szaszetkę z pieniędzmi. Tracisz 2 punkty”. Wylosowaną kartę należy wziąć i dołożyć do zebranych dotychczas kart. Na koniec gry karta liczy się jako -2pkt.

UWAGA: jeśli źle odpowiesz na pytanie z karty, nie bierzesz jej do puli swoich punktów, tylko odkładasz na pulę kart odrzuconych.

Podróżnik

Bardzo ważną rolę w grze pełni **Podróżnik**, czyli oddelegowany do tej roli gracz, który pełni funkcje **administratora rozgrywki**. Podróżnik nie bierze czynnego udziału w poruszaniu się pionkiem, nie odpowiada na pytania i nie wykonuje zadań z karty.

W zakres jego obowiązków wchodzi:

- Obsługa czasomierza odmierzającego **30 sekund** przy każdej wylosowanej przez innego gracza karcie
- Kontrola jakości wykonywanych zadań – przykładowo, zliczanie wymienionych wyrazów (np. w kartach „Czas ucieka” należy wymienić określoną liczbę wyrazów na określoną literę) oraz pilnowanie, aby wyrazy się nie powtórzyły
- Sprawdzanie i udzielanie poprawnych odpowiedzi na pytania Kart Tematycznych, z Karty Odpowiedzi, do której wgląd ma wyłącznie Podróżnik
- Przydzielanie żetonów punktowych graczom
- Pilnowanie porządku i uczciwości rozgrywki
- Rozstrzyganie sporów (jeśli się pojawiają)

UWAGA: Podróżnik posiada również przywilej odebrania **do 3 punktów zwycięstwa** wybranemu graczowi jeśli zauważy, że gracz wyraźnie narusza zasady gry. Może to zrobić tylko **JEDEN RAZ** w ciągu całej rozgrywki.

Przykład:

Maria, która pełni funkcję Podróżnika zauważyła, że Piotrek nieuczciwie wypełnia zadania z karty oraz dobiera punkty mimo, że nie ukończył poprawnie zadania. Sytuacja powtórzyła się trzykrotnie, więc Maria podjęła decyzję o odebraniu Piotrkowi 3 punktów zwycięstwa w postaci 3 żetonów punktowych. Do końca rozgrywki nie będzie już mogła tego więcej zrobić.



Poruszanie się po planszy

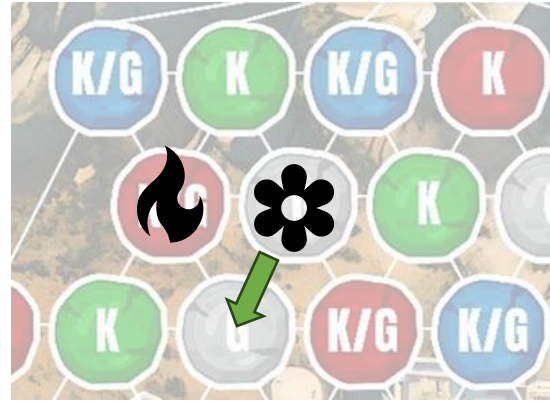
W czasie jednej tury, zawodnik może wykonać jeden ruch na sąsiednie pole na planszy. Dopuszczone jest cofanie się na pole na którym pionek znajdował się w poprzedniej turze, jednak **nie wolno nie wykonać żadnego ruchu i pozostać na zajmowanym polu**.

Przykładowy model poruszania się dla 

Tura 1:  przesuwa się na pole K/G;



Tura 1:  nie może stanąć na polu  wybiera pole G



Tura 2:  chce skorzystać z aplikacji, więc cofa się na pole K/G, aby mieć szansę na zdobycie 5pkt grając w quiz





Przygotuj się do rozgrywki

Skład gry

1. Plansza do gry
2. 5 kolorowych pionków dla graczy
3. Karta odpowiedzi na pytania tematyczne dla Podróżnika
4. 100 żetonów punktowych
 - a. 60 sztuk x 1pkt,
 - b. 20 sztuk x 5pkt,
20 sztuk x 10pkt
5. Karty Kreatywne do umieszczenia na obszarach pustyni i lasu
6. Dostęp do aplikacji Gryzli w formie kodu dostępu do tematu gry



Przed rozgrywką przygotuj

1. Urządzenie, które będzie mierzyło czas 30 sekund (może być telefon ze stoperem)
2. Kartkę do liczenia punktów na koniec i długopis

Początek gry

Gra zaczyna się od ustalenia w obrębie grupy, który z Graczy będzie podczas **całej rozgrywki** pełnił funkcję **Podróżnika**. Podróżnik, będzie odpowiedzialny za odmierzanie czasu w poszczególnych zadaniach, wskazywanie poprawnych odpowiedzi na pytania oraz pilnowanie porządku i sprawiedliwości podczas całej rozgrywki (po więcej szczegółów, zajrzyj do rozdziału **Rdzeń gry -> Podróżnik**).

Następnie należy wybrać temat przewodni gry, który będzie niezbędny do zadawania pytań w kartach **Twoje pytanie** (więcej informacji w rozdziale **Karty -> Pula Kart Kreatywnych -> Rodzaje Kart Kreatywnych -> Jak korzystać z kart „Twoje pytanie”**). Temat przewodni jest notowany na kartce przez Podróżnika.

W następnym kroku należy przygotować planszę do rozgrywki poprzez:

- rozłożenie kart w odpowiednich miejscach (więcej informacji w rozdziale **Oznaczenia planszy** lub **Karty**)
- ustawienie wybranych kolorów pionków na polu **START**

UWAGA: Podróżnik nie bierze czynnego udziału w rozgrywce i nie gra pionkiem.

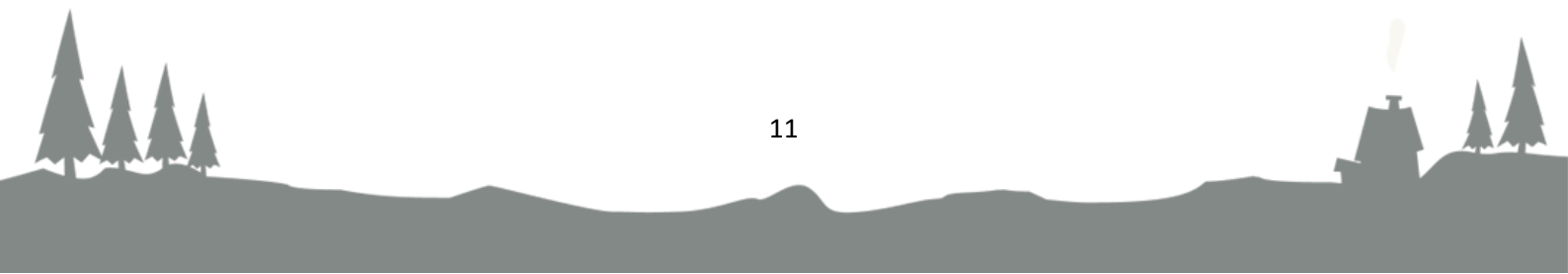
- Przygotowanie karty odpowiedzi dla Podróżnika oraz ułożenie obok niego żetonów punktowych
- Przygotowanie aplikacji Gryzli poprzez wpisanie odpowiedniego kodu, nawiązującego do Kart Przedmiotowych (więcej informacji w rozdziale **Aplikacja Gryzli**)



Cel gry

Celem gry jest zbieranie punktów w trakcie trwania rozgrywki i rywalizacja z grupą przeciwną. Gracz może to robić poprzez poprawne odpowiadanie na pytania zawarte w kartach oraz rozwiązywanie zadań, jak też grając w quizy w aplikacji Gryzli. Po użyciu aplikacji i odpowiedzeniu na wszystkie pytania poprawnie, gracz może wziąć z puli żetonów do 5pkt (szczegółowa informacja będzie wyświetlona na ekranie po skończeniu quizu). Zawodnik, który pierwszy dotrze do pola META zamyka rozgrywkę. Od tej pory, należy dokończyć rundę (każdy z pozostałych graczy może wykonać swój ruch) i policzyć punkty.

UWAGA: Jeśli w ciągu ostatniej rundy **dwóch graczy** dotrze do pola META, wówczas wygrywa gracz z najwyższą liczbą zebranych punktów.





Karty

Pula Kart Przedmiotowych

Liczba kart w puli Kart Przedmiotowych jest zawsze mniejsza od ilości Kart Kreatywnych. Karty Przedmiotowe kładziemy zawsze w **obszarze miasta (środkowy obszar)** i tylko będąc w tym obszarze z nich korzystamy. Stając na polu „K” lub „K/G” w **obszarze miasta** losujemy jedną kartę z tej tali. Następnie patrzymy na kolor pola na którym stoi pionek i odpowiadamy na pytanie na karcie oznaczone tym samym kolorem. Po udzieleniu odpowiedzi, **Podróżnik** sprawdza poprawność udzielonej odpowiedzi na specjalnie dedykowanej karcie odpowiedzi **do której tylko on ma wgląd**.

Przykład: Ania stoi na czerwonym polu „K” w obszarze miasta. Losuje pytanie i odpowiada na to, które jest oznaczone na czerwono.

Diagram illustrating the game mechanics. A grid of colored circles (Kx2, K, G, K/G, K) is shown. A red arrow points from a green circle labeled 'K/G' to a card with a green header. The card contains three questions with multiple-choice answers. Below the card, a black box shows 'Ilość punktów: 1'.

25 Proces zmian organizmów żywych przez wiele pokoleń to:
a. Ewolucja
b. Reprodukacja
c. Introdukcja

26 Z niej w szkole i w domu nauczysz się wiele. Szanuj ją i kochaj - co to?
a. Książka
b. Wikipedia
c. Komórka

27 Co to jest Fauna?
a. Świat ludzi
b. Świat roślin
c. Świat zwierząt

Ilość punktów: 1

UWAGA: Po wylosowaniu Karty Przedmiotowej, Gracz ma 30 sekund na udzielenie odpowiedzi na pytanie z karty. Czas jest mierzony przez Podróżnika, który również odpowiada za pilnowanie poprawności wykonanego zadania.

Struktura Kart Przedmiotowych

Karty Przedmiotowe zawierają wyłącznie pytania zamknięte, posiadające **tylko jedną poprawną odpowiedź**. Na każdej karcie znajdują się trzy pytania, z których w trakcie rundy odpowiadamy na jedno pytanie w zależności od koloru pola na którym stoi pionek. Po wybraniu odpowiedzi np. *A*, osoba pełniąca rolę Podróżnika, sprawdza poprawność udzielonej odpowiedzi i przekazuje informacje graczowi.



Pula Kart Kreatywnych

Karty Kreatywne podzielone są na 8 kategorii w zależności od tego co należy zrobić po jej wylosowaniu. **Położone są zawsze zadaniem w stronę planszy.** W trakcie rundy korzystamy z Kart Kreatywnych tylko wtedy, kiedy pionek znajduje się w **obszarze pustynnym** i w **obszarze leśnym**. Obszar miasta ma swoje dedykowane Karty Przedmiotowe.

UWAGA: Po wylosowaniu Karty Kreatywnej, Gracz ma 30 sekund na wykonanie polecenia z karty. Czas jest mierzony przez Przedstawiciela Leśnej Gwardii, który również odpowiada za pilnowanie poprawności wykonanego zadania.

W przypadku wylosowania kart:

- **Rymy,**
- **Tvoja Opowieść,**

Należy zwrócić uwagę na kolor pola na którym stoi pionek i na tej podstawie wybrać odpowiednie pytanie w tej rundzie.

Przykład: Ania wylosowała kartę BOMBA, która upoważnia ją do zadania pytania za minusowe punkty dowolnie wybranemu przez siebie graczowi. Zadaje więc Piotrkowi 1 z trzech pytań, które widzi na karcie. Niestety, Piotrek odpowiedział błędnie, więc do puli jego zebranych punktów, trafia karta BOMBA zagrana przez Anię. Licząc na koniec punkty, Piotrek będzie musiał odjąć od swojego wyniku -2pkt.

Więcej informacji na temat Kart BOMB w rozdziale **Zasady rywalizacji między graczami -> BOMBY**



Rodzaje Kart Kreatywnych

1. **Wyrazy na litery** – „wymień 20 wyrazów na literę M”*
2. **Rymy** – wymyśl poprawne rymy do podanych wyrazów***
3. **Tvoja Opowieść** – ułóż historię z podanych wyrazów. Pamiętaj o zachowaniu podanej odmiany wyrazów***
4. **BOMBA** – zadaj pytanie wybranemu przeciwnikowi ***
5. **Bonus** – darmowe punkty *
6. **Ups!** – utrata punktów z puli*

***Podział na trzy kolory, tj. na jednej karcie znajdują się 3 grupy pytań

*jedno pytanie na kartę



Karty „Twoje pytanie”

Wyjątkowym rodzajem kart są Karty Kreatywne z kategorii „Twoje pytanie”. Ich budowa różni się od pozostałych kart, ponieważ nie posiadają one z góry założonej treści pytania.

Twoje pytanie daje graczowi możliwość zadania przeciwnikowi dowolnego pytania na z góry założony na początku gry temat, który został przed rozpoczęciem ustalony, zaakceptowany przez graczy i zapisany przez Podróżnika.

WAŻNE: Temat gry może być dowolny, jednak należy trzymać się go do końca rozgrywki, a zadawane pytania muszą mieć realne odpowiedzi, na które zadający będzie znał odpowiedź lub które będą mogły być zweryfikowane przez Podróżnika.

Twoje pytanie

Zadaj dowolnemu graczowi 1 wybrane przez siebie pytanie*

* na które znasz odpowiedź

Ilość punktów

-1

Jak korzystać z kart „Twoje pytanie”?

Przed rozpoczęciem gry, kiedy trwa etap przygotowania do rozgrywki (patrz rozdział: **Przygotuj się do rozgrywki**), gracze ustalają w jaki zakres tematyczny będą grali (patrz: **Aplikacja Gryzli -> Zakresy tematyczne**). Zakres tematyczny dotyczy wyboru określonej talii Kart Przedmiotowych oraz uruchomienia pakietu quizów w aplikacji Gryzli. Kolejnym krokiem jest wybór tematu przewodniego do kart „Twoje pytanie”. Na etapie przygotowania do gry, gracze ustalają jedną dowolną kategorię, która w momencie wylosowania karty „Twoje pytanie” będzie sugerowała z jakiego tematu należy zadać pytanie.

WAŻNE: Karty „Twoje pytanie” działają na takiej samej zasadzie co BOMBY i umożliwiają rywalizację między graczami.

WSKAZÓWKA: Za zadanie pytania, które nie należy do kategorii, Podróżnik może ukarać gracza zadającego pytanie w formie zabrania mu do 3pkt z jego puli. Uznaje się wtedy, że karta „Twoje pytanie” nie została poprawnie użyta i należy ją odrzucić do stosu kart odrzuconych

Przykład:

Ania, Robert, Piotr i Maria rozpoczynają przygotowania do gry. Maria zgłasza się na ochotnika aby zostać Podróżnikiem, więc nie wybiera dla siebie pionka, ale szuka stoper w telefonie komórkowym, bierze dla siebie kartę odpowiedzi, której nie pokazuje innym oraz rozkłada żetony punktowe. W tym czasie Ania, Robert i Piotr ustalają kategorię do kart „Twoje pytanie”. Po wymianie zdań, chłopcy przegłosowali, że tematem będzie historia. Maria zapisuje temat gry na osobnej kartce. Gracze szukają plansze: rozkładają karty w obszarach leśnym i pustynnym, a w związku z tym, że mają Karty Przedmiotowe z przedsiębiorczości, to układają je w obszarze miasta. Gracze otwierają aplikację Gryzli i przygotowują quiz do gry planszowej: przedsiębiorczość. Grę rozpoczyna Ania, która w swoim ruchu stawia pionek na polu „K/G” i decyduje się na rozwiązanie quizu w aplikacji Gryzli. Odpowiedziała na wszystkie pytania poprawnie, więc dostaje od Podróżnika – Marii – żeton 5pkt. Następnym w kolejce jest Robert, który stawia pionek na polu „K” i losuje kartę z talii Kart Kreatywnych. Trafiła mu się „Twoje pytanie”. Decyduje, że zagrywa kartę na Anię i zgodnie z ustaloną kategorią jaką jest historia, zadaje pytanie: „w którym roku Polska odzyskała niepodległość?” Ania odpowiada: „w 1920 roku”, co stanowi błędną odpowiedź, ponieważ Polska odzyskała Niepodległość w 1918 roku. Podróżnik weryfikuje odpowiedź, a jako że jest błędna, Ania dostaje kartę „Twoje pytanie”, która w końcowym liczeniu punktów będzie odejmowała jej 2 punkty zwycięstwa (warunek na karcie to -2pkt za udzielenie błędnej odpowiedzi).



Aplikacja Gryzli

Aplikacja Gryzli to specjalnie przygotowane quizy i treningi zgodne z podstawą programową, dzięki którym poszerzysz swoją wiedzę w ciekawy sposób. W czasie rozwiązywania quizu zdobywasz punkty za udzielenie poprawnej odpowiedzi i rywalizujesz ze znajomymi.

Specjalnie stworzona do celów rozgrywki zakładka „Gra planszowa”, została zaprojektowana w taki sposób, aby w trakcie gry odpowiadać na pytania w aplikacji i zdobywać aż do 5pkt w żetonach, gdzie maksymalną wartością jaką możesz uzyskać grając tylko przy użyciu kart to 3 pkt.

Aplikacja Gryzli daje Ci możliwość zdobywania wiedzy z zakresu informacji szkolnych i ciekawostek. Używanie aplikacji w celu powtarzania materiału oraz rywalizacji z innymi graczami jest bardzo proste – wystarczy, że otworzysz aplikację i możesz już rozpocząć quiz, który widzisz.

WAŻNE: Quizy do gry planszowej znajdują się w osobnej, specjalnie dedykowanej zakładce aplikacji



Jak pobrać aplikację?

Wejdź do Google Play lub App Store na swoim urządzeniu i wyszukaj hasło: **Gryzli**

Możesz również zeskanować poniższe kody QR, które przeniosą Cię bezpośrednio do aplikacji Google Play lub App Store.

Google Play



App Store



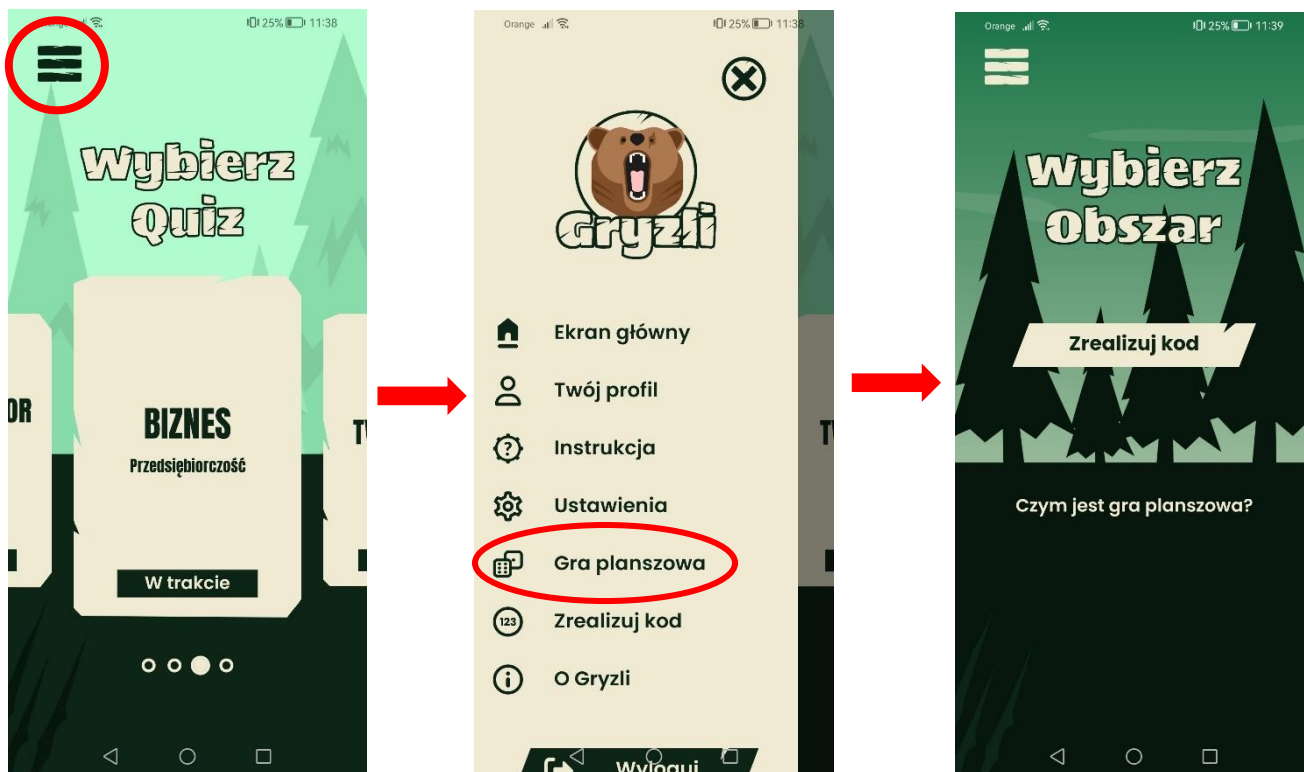
Wymagania systemowe:

- Telefony i tablety Android (wersja 8.0 lub nowszy),
- iPhone oraz iPad (iOS wersja 15.0 lub nowszy).



Gdzie znajdują się quizy do gry planszowej?

1. Po uruchomieniu aplikacji należy kliknąć ikonę  w lewym, górnym rogu
2. Następnie, należy kliknąć „Gra planszowa”



Pierwsze użycie aplikacji

Pierwsze użycie aplikacji w grze planszowej wymaga **zrealizowania kodu** dostępu do quizu. Zrealizowanie kodu jest jednorazowe i służy uruchomieniu bazy pytań z konkretnego zakresu tematycznego.

Zakresy tematyczne

Gra **Gryzli: The Game** daje możliwość urozmaicenia rozgrywki w postaci nowych zakresów tematycznych, w które możesz grać wedle uznania (oczywiście, po uzgodnieniu z resztą graczy).

Zakres tematyczny danej gry obejmuje **całą rozgrywkę**, co oznacza, że gracze ustalają między sobą **przed rozpoczęciem gry**, że zakresem będzie na przykład **przedsiębiorczość**. Poruszając się po polach „G” i „K/G” w obszarach pustyni, miasta i lasu, gracze do końca gry będą wybierali quizy z zakresu **przedsiębiorczości** w aplikacji. Dodatkowo, poruszając się po polach „K” w obszarze miasta, karty przedmiotowe też będą łączyły się z ogólnie przyjętym w założeniu tematem.

Do wyboru są następujące zakresy tematyczne:

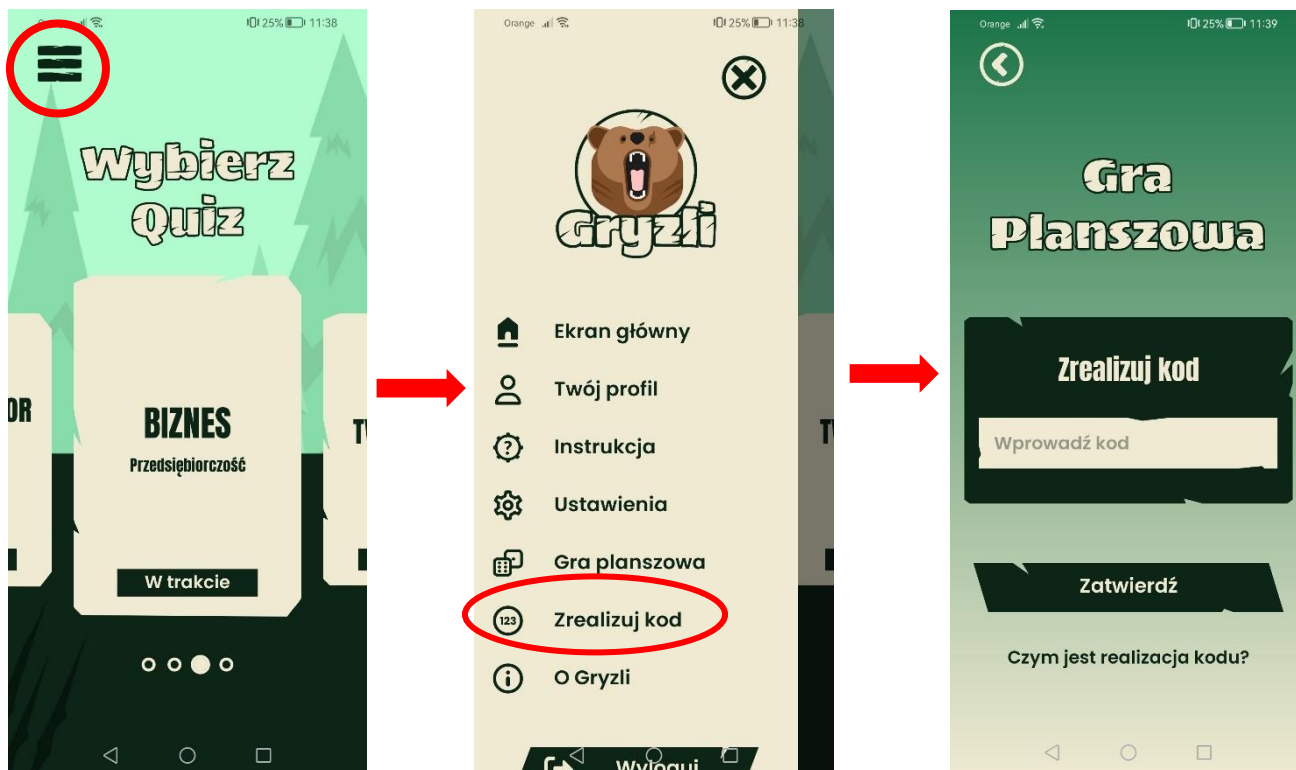
- Przedsiębiorczość
- Równość i tolerancja
- Ekologia



Uruchomienie nowego zakresu tematycznego

Aby dodać do puli dostępnych quizów nowy zakres tematyczny należy:

1. Po uruchomieniu aplikacji kliknąć ikonę  w lewym, górnym rogu
2. Wejść w zakładkę „Zrealizuj kod”
3. Wpisać kod otrzymany od nauczyciela i kliknąć zatwierdź



Przykład:

Ania, Robert, Piotr i Maria postanowili, że tematem głównym ich rozgrywki będzie **równość i tolerancja**. Do tej pory grali już w **Gryzli: The Game** w tematy o **ekologii i przedsiębiorczości**. Ustalili już, że Maria będzie Podróżnikiem, więc szykując się do rozpoczęcia rozgrywki, Ania, Robert i Piotr uruchamiają aplikację Gryzli, przechodzą do zakładki „Gra planszowa”, a następnie „Zrealizuj kod”. Korzystając z otrzymanych kodów dostępu, uruchamiają dostęp do pytań z zakresu **równość i tolerancja**. Za każdym razem kiedy któryś z nich stanie na polu „G” lub „K/G” i będzie chciał zdobyć maksymalnie 5pkt, uruchomi aplikację Gryzli i wybierze quiz o nazwie **równość i tolerancja** w zakładce „gra planszowa”.



Zasady rywalizacji pomiędzy graczami

Blokada

W przypadku gry w większym zespole, dopuszczalne jest zablokowanie przeciwnika w taki sposób, aby w swojej następnej turze nie mógł wykonać ruchu.

Przykład: W takiej sytuacji gracz  nie może wykonać ruchu w swojej turze, więc traci kolejkę



BOMBY

W puli Kart Kreatywnych znajdują się BOMBY, czyli karty, które są przeznaczone do zagrania na dowolnego przeciwnika.

WSKAZÓWKA: Bomby poznasz po czerwonym kolorze wokół pytań oraz ikonie bomby przy tytule.

BOMBY posiadają odpowiedni stopień trudności, który związany jest z ilością minusowych punktów jakie można zdobyć w momencie zagrania na przeciwnika. Dla przykładu karta z oznaczeniem „-3” będzie miała większy stopień trudności od karty oznaczonej „-1”.

Maksymalnie można otrzymać -3pkt

Jak działają?

BOMBY obowiązują w obszarach **pustyni** i **lasu**, ponieważ są dostępne jedynie w Talii Kart Kreatywnych. Po wylosowaniu przez gracza BOMBY, należy wybrać innego gracza, któremu zada się pytanie z karty. Wybranemu graczowi można zadać jedno, dowolne pytanie z karty a poprawna odpowiedź jest zaznaczona pogrubieniem. Jeśli przeciwnik poprawnie odpowie na pytanie, Karta BOMBA łąduje na stosie kart odrzuconych. Jeśli zadanie nie zostanie wykonane lub odpowiedź będzie nieprawidłowa, to przeciwnik zabiera kartę do swojej puli. Minusowe punkty będą na koniec liczone do puli wszystkich zdobytych przez tego gracza punktów.

UWAGA: Graczowi, na którym używamy BOMBY nie wolno pokazać karty z której czyta się pytanie.

Bomba

Zadaj dowolne pytanie
wybranemu graczowi:

Kto napisał „Dziady”?
a. H. Sienkiewicz, b. R. Mróz,
c. **A. Mickiewicz**

W którym roku było lądowanie
na księżycu?
a. 1986, b. **1969**, c. 2001

Ile trwa jeden wiek?
a. 1000 lat, b. **100** lat, c. 50 lat

Ilość punktów **-1**



Karta BOMBY wyciągnięta z talii musi zostać natychmiast wykorzystana w danej rundzie. Zawodnik, który wylosował kartę sam decyduje, którego przeciwnika wyzywa na pojedynek – który przeciwnik ma odpowiedzieć na pytanie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie gdy pierwszy gracz stanie na polu „META”. Wówczas należy dokończyć rundę przez wszystkich graczy, a następnie przystąpić do liczenia punktów niezależnie od tego na jakim polu znajdują się gracze. Aby gra dobiegła końca nie ma konieczności aby każdy z graczy dotarł do mety.

META = POLE RYZYKA

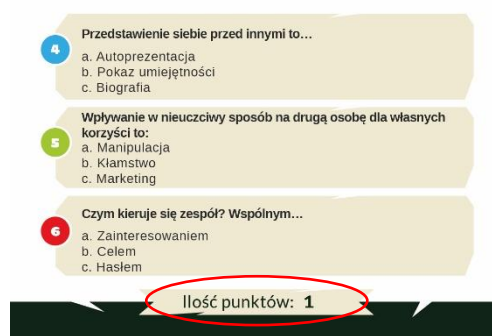
Docierając w pobliże pola mety następuje etap ryzykowny. Gracz może zdecydować się na postawieniu pionka na mecie, jednak wówczas będzie on musiał doliczyć do swojej puli zdobytych punktów +5pkt zwycięstwa za zamknięcie rozgrywki. Mając jednak świadomość, że pierwszy dociera do tego pola, prawdopodobnie posiada w swojej puli wystarczającą liczbę punktów, która umożliwi mu zwycięstwo.

Punktacja

Punkty z kart:

Za karty można zdobyć **od 1 do 3 punktów**. Każda karta będzie odpowiednio oznaczona ilością punktów jakie można zdobyć za poprawnie udzieloną odpowiedź:

- Punkty na kartach określają ich stopień trudności.
- Punkty zbiera się odkładając kartę na prywatny stos kart koło siebie. Podróżnik przydziela za poprawnie wykonane zadanie / pytanie żetony. Będą liczone na koniec gry.
- Za udzielenie błędnej odpowiedzi nie można uzyskać punktów.



UWAGA: w puli kart znajdują się również punkty ujemne, które należy wliczyć do puli zdobytych punktów i w przypadku wylosowania – również ułożyć na stosie zebranych w trakcie rozgrywki kart.



Punkty z aplikacji:

Grając w quiz w aplikacji Gryzli można zdobyć **od 1 do 5 punktów**.

Każdy quiz zawiera 5 pytań: **1 łatwe, 2 średnie i 2 trudne**

Na koniec quizu pojawi się informacja o ilości zdobytych punktów np. *Gratulacje! Twój wynik to 5 pkt. Dobierz odpowiednią ilość żetonów z puli*. Następnie, Podróżnik przydziela odpowiednią ilość żetonów z puli.

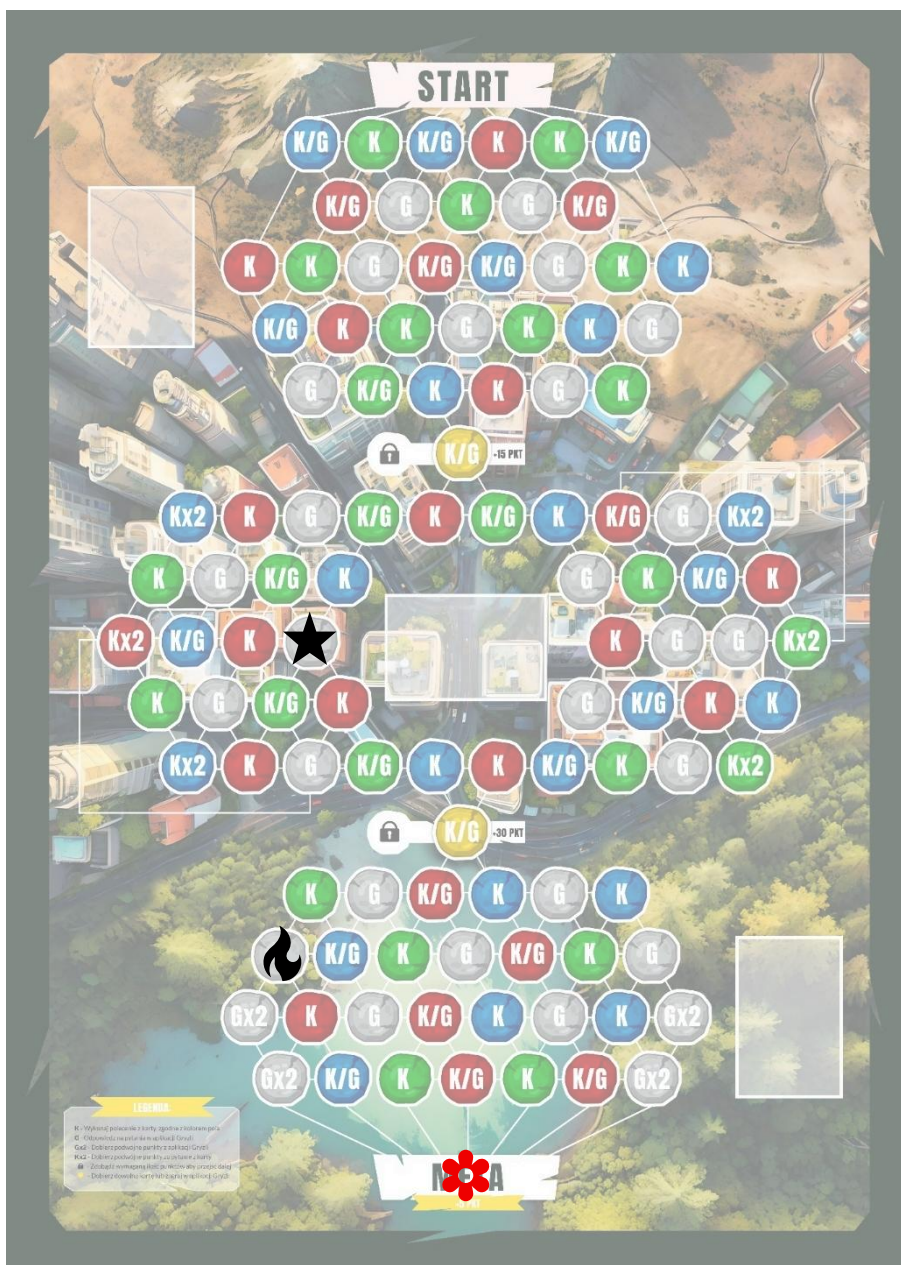
Żetony występują w nominalach: 1, 5 i 10

WAŻNE: Dobieramy tylko za rozwiązanie quizu w aplikacji Gryzli oraz w przypadku postawienia pionka na polu „Kx2” oraz „Gx2” i poprawne rozwiązanie zadania z pola

Przykład:

Piotrek postawił pionek na polu „Kx2” w obszarze miasta. Wylosował pytanie na które poprawnie odpowiedział. Na karcie było oznaczenie „+2”, ale w związku z charakterystyką pola „Kx2”, Piotrek zabiera kartę do puli zebranych przez siebie wcześniej kart oraz otrzymuje od Marii (Podróżnika) dwa żetony o nominale 1pkt. Łącznie, za poprawne udzielenie odpowiedzi na pytanie otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

Przykład liczenia punktów:



Gracz  pierwszy dotarł do mety. Pozostali gracze wykonują ostatni ruch w grze i zbierają ostatnie punkty. Następuje liczenie punktów

Gracz  : 150 pkt (karty) + 30pkt (Gryzli) - 5pkt (meta) = 175pkt

Gracz  : 100pkt (karty) + 35pkt (Gryzli) = 135pkt

Gracz  : 130pkt (karty) + 46pkt (Gryzli) = 176pkt

Niezależnie od tego, że gracz  nie dotarł do mety, wygrywa on grę, ponieważ zdobył najwyższą liczbę punktów.