



Metecryt Wspomnień

Autorzy gry:

Veranika Vankievich, Zuzanna Tanaś, Karina Kucheriava, Oleh Martyniuk, Vlada Pahulyh



!!! Uwaga !!!

Gra zawiera:

- plansza do gry (1x),*
- plansza z zasadami (2x),*
- plansza z fabułą (1x),*
- Karta Bohatera (5x),*
- Karta Miejsca (5x),*
- Karta Wspomnień (25x),*
- plansze z zadaniami do kart (x3).*

Aby zagrać w grę, należy wydrukować planszę (1x), Karty Bohaterów (5x), Karty Miejsc (5x), Karty Wspomnień (5x) oraz posiadać kostkę K6.

Nie jest wymagane drukowanie planszy z zasadami, fabułą czy zadaniami do kart.



Fabuła

Dawno, dawno temu wszyscy żyli w spokoju. Pewnego dnia z nieba spadł meteoryt, który skaził ziemię mroczną energią. Świat zaczął pogrążyć się w chaosie. Ludzie zapomnieli swoich historii, a krainy zaczęły się rozpadać z powodu mgły siejącej zamęt w ich głowach. Z zakamarków świata powstałi Samotni Bohaterowie - wybrani przez los, chcący naprawić to, co zostało zniszczone. Każdy z nich pragnie czegoś innego, ale aby osiągnąć swój cel, muszą poznać wszystkie miejsca i uporządkować swoje wspomnienia.

Zasady Gry

- **Liczba graczy:** gra jest przeznaczona dla 2-5 graczy.
- **Gracze i cel:** Każdy gracz wciela się w jednego z Samotnych Bohaterów. Celem gry jest zebranie wszystkich Kart Miejsca oraz czterech Kart Wspomnień związanych z wybranym bohaterem.
- **Plansza:** składa się z pól, na których można uzyskać karty: Karty Miejsc (Park Muzeum Kamieni, Żelazny Port, Park Aleksandryjski, Winiary, Ukraińskie Karpaty) oraz Karty Wspomnień (pola oznaczone kolorowymi prostokątami: Park Muzeum Kamieni - zielone, Żelazny Port - niebieskie, Park Aleksandryjski - czerwone, Winiary - żółte, Ukraińskie Karpaty - fioletowe). Gra rozpoczyna się na polu Meteorytu. Gracz pokonuje tyle pól, ile wylosuje na kostce (K6). Jeśli stanie na polu z dostępną kartą, może spróbować je wykonać, by zdobyć kartę.

Zasady Gry

- **Karty:** zdobywa się je poprzez wykonanie zadań zapisanych na kartach. Są trzy rodzaje zadań w trzech kategoriach: losowanie (rzut kostką), wiedza oraz kreatywność (inni gracze uznają słuszność odpowiedzi). Każdy rodzaj zadań ma swój przypisany kolor. Zadania oznaczone są poprzez kolorowe kółka z rodzajem zadania oraz jego numerem. Zadania czyta gracz inny niż ten, który je wykonuje.
- **Tura:** jednostka czasu, w której każdy gracz po kolei wykonuje swoje działania, aż do momentu, gdy ponownie przychodzi kolej na ruch pierwszego gracza.
- **Pojedynek:** jeśli dwóch graczy stanie na tym samym polu, jeden z nich może rzucić drugiemu wyzwanie. Obaj rzucają kostką, a wygrywa ten, który wyrzuci większą liczbę. Zwycięzca wybiera i zabiera jedną dowolną kartę przeciwnika.
- **Zwycięstwo:** grę wygrywa się po zdobyciu wszystkich 5 Kart Miejsca oraz 4 Kart Wspomnień, a następnie powrocie na pole startowe (pole z meteorytem).

Zadania

Zadania Łosowanie

1. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 2 lub 4, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
2. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz liczbę parzystą, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
3. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 1 lub 6, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
4. Rzuć kostką trzy razy. Jeśli wyrzucone liczby sumują się do liczby większej niż 10, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
5. Rzuć kostką dwa razy. Jeśli dwa razy wyrzucisz liczbę parzystą, weź kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
6. Rzuć kostką dwa razy. Jeśli suma wyrzuconych liczb jest mniejsza od 5, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.

7. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz liczbę nieparzystą, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
8. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 3, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
9. Rzuć 2 razy. Jeśli wyrzucisz dwa razy tę samą liczbę, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
10. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 6, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
11. Rzuć kostką dwa razy. Jeśli dwa razy wyrzucisz liczbę nieparzystą, weź kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.
12. Rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz liczbę parzystą, zdobywasz kartę. Jeśli nie, cofnij się o jedno pole.

Zadania na wiedzę

1. Kto był pierwszym królem Polski? (Bolesław Chrobry)

2. Jak nazywał się słynny polski astronom, który „wstrzymał Słońce”? (Mikołaj Kopernik)

3. Jakie drzewo daje żółędzie? (dąb)

4. Ile nóg ma pajak? (osiem)

5. Jak nazywa się proces, w którym rośliny produkują tlen? (fotosynteza)

6. Jak nazywa się samica dzika? (locha)

7. Ile to jest pół z połowy? (ćwierć; $1/4$)

8. Bierzesz udział w wyścigu i wyprzedzasz osobę na 2. miejscu. Na którym miejscu teraz jesteś? (na 2. miejscu)

9. Czy słoń może skakać? (nie - jako jedyne zwierzę z czterema nogami nie potrafi oderwać ich naraz od ziemi)

10. Co jest dłuższe: doba czy 24 godziny? (są równe)

11. Ile miesięcy ma 31 dni? (siedem: styczeń, marzec, maj, lipiec, sierpień, październik, grudzień)

12. Masz tylko zapalniczkę. Wchodzisz do pokoju z lampą naftową, świecą i kominkiem. Co zapalisz najpierw? (zapalniczkę)

13. Jakiego koloru jest „czarna skrzynka” w samolocie? (pomarańczowa)

14. Co jest cięższe: kilogram piór czy kilogram żelaza? (są równe, oba ważą 1 kg)

Zadania na kreatywność

- 1. Opowiedz o utraconym wspomnieniu. Wymyśl i opowiedz krótkie wspomnienie twojego bohatera sprzed katastrofy. Musi ono wyjaśniać, dlaczego zależy mu na odzyskaniu wspomnień.*
- 2. Wizja z przeszłości. Spróbuj opisać fragment miejsca, które twój bohater pamięta - niech inni spróbują zgadnąć, co to jest.*
- 3. Rada dla przeszłego siebie. Wymyśl radę, jaką bohater dałby samemu sobie sprzed katastrofy. Co by powiedział? Jakie ostrzeżenie lub nadzieję by sobie przekazał?*
- 4. Tajemniczy przedmiot. Wymyśl magiczny przedmiot, który bohater znajduje w miejscu, z którego pochodzi. Co to jest?*
- 5. Rytuał. Wymyśl rytuał lub gest, który pomaga twojemu bohaterowi odzyskać spokój w stresujących lub beznadziejnych sytuacjach. Wykonaj go z przekonaniem.*
- 6. Zaginione słowo. Wybierz słowo lub frazę, które mają dla twojego bohatera szczególne znaczenie. Co oznacza i kiedy go używa?*
- 7. Wspomnienie smaku. Opisz potrawę, smak lub zapach z przeszłości, który bohater pamięta. Co się z nim wiąże?*
- 8. Szept wspomnień. Szepnij jedno zdanie, które twój bohater pamięta z dzieciństwa. Powinno mieć tajemnicze lub symboliczne znaczenie.*
- 9. Fragment duszy. Opisz, co twój bohater mógł stracić wewnętrznie przez katastrofę.*



Karty Miejsc



2 *Ukraińskie Karpaty*

Ukraińskie Karpaty to region górski położony na zachodzie Ukrainy, znany z malowniczej przyrody, czystego powietrza i bogatego dziedzictwa kulturowego. Rozciągają się przez cztery obwody: lwowski, iwanofrankowski, zakarpacki i czerniowiecki. W Karpatach znajdują się najwyższe szczyty Ukrainy, w tym Howerla (2061 m). Region ten słynie z huculskich tradycji, drewnianej architektury, rzemiosła ludowego i parków narodowych. Karpaty są popularnym miejscem turystycznym - przyciągają miłośników pieszych wędrówek, narciarstwa i wypoczynku zdrowotnego.



4 *Park Muzeum Kamieni*

Park-Muzeum Kamieni to unikalne przyrodniczo-historyczne muzeum na świeżym powietrzu, położone w Mińsku, stolicy Białorusi. Został założony w 1985 roku jako część projektu geologicznego, aby zapoznać mieszkańców z bogatym kamiennym dziedzictwem kraju. W parku zgromadzono ponad 2000 głazów – to kamienie przyniesione przez pradawne lodowce z różnych zakątków Białorusi.

Jedną z głównych cech muzeum jest to, że kamienie ułożone są w kształt mapy Białorusi. Każdy głaz znajduje się na terenie, z którego został przywieziony, co pozwala nie tylko traktować je jako oddzielne obiekty przyrodnicze, ale także „przejść” przez geografię kraju.

Dziś park jest nie tylko obiektem naukowym i kulturalnym, ale także przytulnym miejscem do wypoczynku, zabawy, pikników i refleksji. W 1989 roku muzeum zostało uznane za pomnik przyrody o ogromnym znaczeniu.



*Aleksandryjski
Park*

7

Park Aleksandryjski

Dendrologiczny park Instytutu Nawadnianego Rolnictwa NAAN znajduje się w miejscowości Naddniprianske w obwodzie chersońskim. Założony w 1964 roku, zajmuje powierzchnię ponad 4 hektarów i jest pomnikiem sztuki ogrodowej o znaczeniu lokalnym.

Park został zaprojektowany w stylu regularnego krajobrazu - z główną aleją otoczoną drzewami iglastymi, stawem i alejami poprzecznymi. Występuje tu ponad 75 gatunków drzew i krzewów, w tym rzadkie i lecznicze, takie jak brzoza dniewowska, cedr atlaski, jałowiec wirginijski, platan wschodni i cis pospolity. Park pełni funkcję bazy naukowo-badawczej i edukacyjnej, wspierając ochronę bioróżnorodności i rozwój edukacji ekologicznej.



2

Żelazny Port

Żelazny Port to nadmorska miejscowość wypoczynkowa położona w południowej Ukrainie, w obwodzie chersońskim, nad brzegiem Morza Czarnego. Powstała w drugiej połowie XIX wieku jako niewielka osada rybacka. Dziś znana jest z szerokiej plaży, ciepłego klimatu i tradycyjnego letniego życia nad morzem. Mimo trwających konfliktów, Żelazny Port pozostał w pamięci mieszkańców regionu jako symbol bez troskich wakacji i rodzinnych wyjazdów.



1

Winiary

Winiary - zespół osiedli w północnej części miasta Gniezna. Wcześniej wieś na obrzeżach miasta, włączona do niego w 1963 roku. W jego skład wchodzi 5 osiedli: Jagiellońskie, Piastowskie, Orta Białego, Włodzimierza Łokietka oraz Kazimierza Wielkiego. Na Winiarach mieszka około 14 tysięcy osób. Najintensywniejszy rozwój przypadł na lata 60. oraz 70. XX wieku. Na terenie Winiar znajduje się Kościół Bł. Radzyna Gaudentego, Galeria Gniezno, zakład PSS „Społem” oraz ciepłownia.

Karty Bohaterów



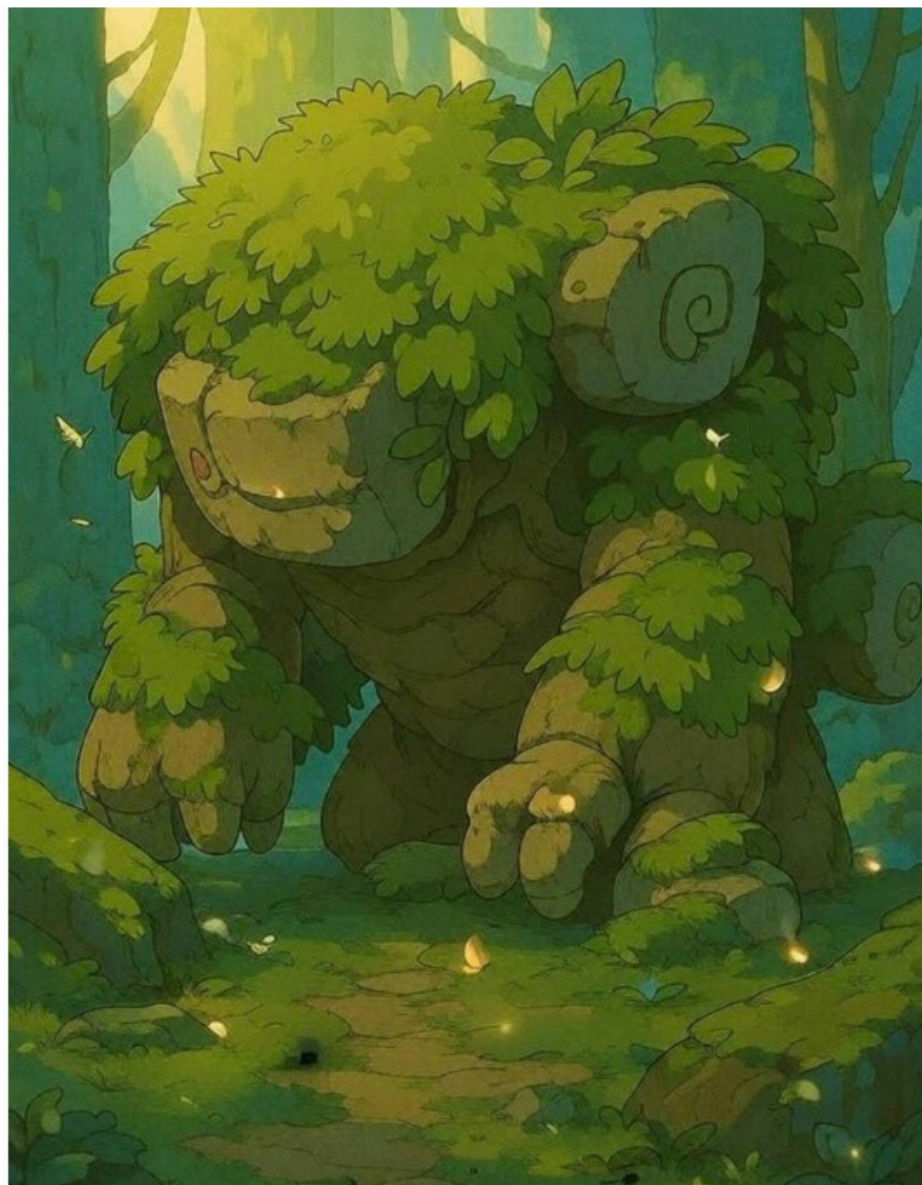
Dovbush

*To legendarna postać z ukraińskich
Karpāt, często porównywana do
Robin Hooda, który rabował
bogatyh i dzielił się z biednymi.*

*Stał się symbolem walki
o sprawiedliwość społeczną, a jego
życie obrosło legendami. Chce
uratować świat, aby nadal pomagać
ludziom.*

Supermoc

*Raz na trzy tury może dwa razy
rzucić kostką.*



Morenit

*To kamienny strażnik Parku
Muzeum Kamieni w Mińsku.
Obudził się, aby uratować park
przed zniszczeniem. Morenit
przechowuje pamięć ziemi i ją
chroni. Kiedy idzie, wydaje się, że
nawet ziemia słucha jego
kroków.*

Supermoc

*Raz na dwie tury, jeśli wyrzuci
mniej niż 3, może ponownie rzucić
kostką.*

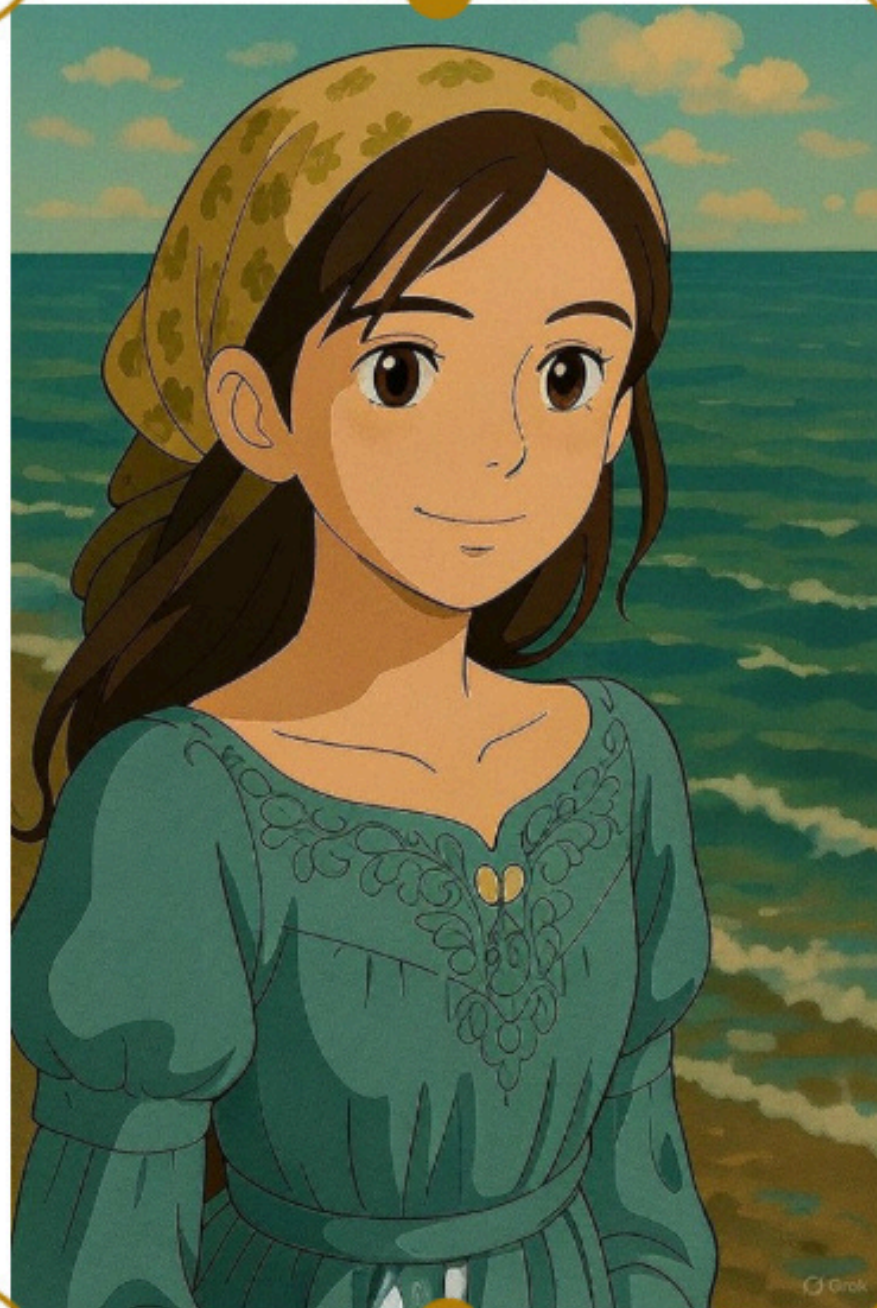


Elireja

Leśna strażniczka zapomnianego parku, gdzie drzewa strzegą zrujnowanych murów, a jezioro odbija cienie dawnych dni. Zrodzona z westchnień liści i pieśni wiatru, niesie w oczach tajemnice ziemi, a każdy jej krok budzi szept korzeni. W złotych włosach tańczą promienie i cień, a suknię z traw i mchu porusza wiatr, gdy niczym duch czuwa nad tym, co przemija, lecz nie znika.

Supermoc

Raz na turę może przyciągnąć jednego z przeciwników na sąsiednie pole (do przodu lub do tyłu na trasie).



Alisa

Kobieta w średnim wieku, która przez całe życie prowadziła mały pensjonat w Żelaznym Porcie. Urodziła się tu, podobnie jak jej rodzice i dziadkowie. Alisa to osoba ciepła, gościnnie, znana z tego, że potrafi opowiadać historie o każdym zakątku miasteczka. Po wybuchu wojny musiała opuścić dom, ale w sercu wciąż nosi szum fal i zapach morza.

Supermoc

Raz na trzy tury może przejść o 1 pole więcej, niż wypadło na kostce.



Andrzej K.

*Ksiądz powiązany z miejscową
wspólnotą, budowniczy lokalnego
kościół. Nie pochodzi z tych
terenów, ale czuje się z nimi
powiązany. Zajmował się
spisywaniem ich dziejów,
a w wolnych chwilach pomagał
mieszkańcom. Chce uratować to, co
zbudował.*

Supermoc

*Raz na trzy tury może powtórzyć ruch
gracza, który rzucił kostką przed nim
(przesuwa się o tę samą liczbę pól).*

Karty Wspomnień

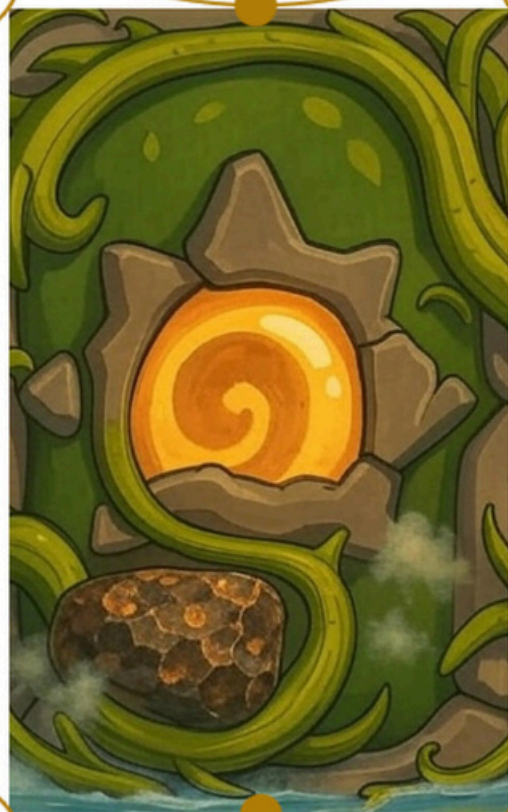


1 Szlak za chmurami
Pamiętasz, jak lekki
wiatr kotysał sosny,
a ścieżka wiję się między
kwitnącymi łąkami.
Każdy zakręt odstaniał
nowy widok - to skalisty
stok, to mglista grzbiet
w oddali.
P.S. - Dovbush

9 Ciepły krag ognia
Płomien cicho trzaska,
oświetlając twarze
bliskich. W powietrzu
unosi się zapach
dymu, pieczonych
ziemniaków i poczucie
całkowitego spokoju.
P.S. - Dovbush

12 Cichy szept mchu
Ciepły mech pod stopami,
koszyk wypełnia się
pachnącymi borowikami.
Pamiętasz, jak babcia
uczyła rozróżniać jadalne
i trujące grzyby,
opowiadając bajki
o leśnych duchach.
P.S. - Dovbush

14 Światło przez mgłę
Stoisz na skraju
urwiska, próbując
uchwycić promień
światła padający na
odległy grzbiet. Klik.
W obiektywie pozostaje
cisza Karpat.
P.S. - Dovbush



3

*Ciepły koc wspomnień
Na miękkim kocu jedliśmy
pierogi i piliśmy słodką
herbatę. Dziadek opowiadał
stare historie, a babcia
dziergała obok. Zbierałam
żółte liście i chowałam je
między głazami, jak małe
skarby.*

P.S. - Morenit

4

*Czytanie w cieniu dębu
Wieczorem, gdy upał
ustępował, siadasz w cieniu
ogromnego dębu, kładąc głowę
na ciepłej powierzchni. Światło
przenikające przez liście
czyniło wszystko wokół
magicznym, a książki
wydawały się żywe, jakby
szeptały swoje bajki.*

P.S. - Morenit

9

Dom marzeń

*Wyobrażałam sobie, że
głazy to meble w moim
wymyślonym domu. Jeden
był łóżkiem, inny stołem,
a trzeci wanną. Starłam się
wymyślić bajkowe historie
dla każdego „przedmiotu”.*

P.S. - Morenit

6

Tęczowe ślady

*Każdego lata przychodzisz
z kolorowymi kredkami i malujesz
nie tylko głazy, ale także
wszystkie dostępne powierzchnie
w parku – ścieżki, drzewa i ławki.
Rysujesz serca, gwiazdy i zabawne
twarze. Park zmieniał się
w wystawę twoich rysunków,
a przechodnie uśmiechali się.*

P.S. - Morenit



13

Letnie przygody

W upalne dni organizujesz pikniki z przyjaciółmi albo z rodziną pod rozłożystymi sosnami, a pewnego razu wzniesiesz się nawet w niebo balonem. Z góry park wyglądał jak mały zielony raj.

P.S. - Elireja

3

Zimowe radości

Gdy wszystko pokrywał śnieg, przychodzisz z oponami i „ślizgaczami”, by zjeżdżać z gór. Śmiech, śnieg w butach i czerwone policzki. To były najlepsze zimowe ferie.

P.S. - Elireja

5

Sesja zdjęciowa na pamiątkę

Przed zakończeniem 11 klasy zbieracie się wszyscy razem – eleganccy, radośni, lekko nostalgiczni. Zdjęcia w parku stały się częścią waszego szkolnego albumu. Piękne kadry, które zatrzymały lato w sercu.

P.S. - Elireja

5

Wycieczki z odkryciami

Razem z przyjaciółmi wielokrotnie chodzisz na wycieczki: poznajesz drzewa, słuchasz o chronionych roślinach, zachwycasz się stawem i tajemniczymi krzewami przy alei.

P.S. - Elireja



1

Nocna burza nad morzem

Niebo rozdzierają
błyskawice, a fale z hukiem
rozbijają się o brzeg. Wiatr
targa zastonami, a morze -
jakby przemawiało własnym
językiem. Wszyscy zamilkli,
nastuchując jego głosu.

P.S. - Alisa

7

Letni obóz

Wczesne pobudki, śmiech
na piasku, brudne stopy
i imiona przyjaciół
zapisane na koszulkach.
Zapach smażonych
naleśników miesza się
z jodem. Każdy dzień był
nową przygodą.

P.S. - Alisa

6

Letnie kino pod gotym niebem

Rozwieszone prześcieradło,
stary projektor i dzieci leżące
na kocach z popcornem
w dłoniach. W tle szum
morza, a na ekranie - bajki
i filmy, które zapadają
w pamięć na lata.

P.S. - Alisa

7

Drewniane molo

Prowadziło w głąb morza.
To skrzypiące deski pod
stopami, słońce odbijające
się w wodzie. Tutaj pierwszy
raz ktoś się zakochał, ktoś
inny płakał, a wszyscy
patrzyli na zachód słońca,
jakby był to miał być ich
ostatni.

P.S. - Alisa



6

Kościół

Dobrze pamiętam słowa jednego z biskupów na temat budowy parafii: „Ja się Ciebie nie pytam czy Ty chcesz czy nie, Ty tam pójdziesz!” Tak uczyniłem. Pomogli mi w tym parafianie, organizując się oraz budując, cegła po cegle, Dom Pana.

P.S. - Andrzej K.

8

Jezioro

To właśnie tutaj spędzam każde lato, przechadzając się wokół jeziora. Kiedy tylko zaczynało być ciepło, ludzie schodzili się, aby popływać. Podobno kiedyś pływały tu żaglówki.

P.S. - Andrzej K.

9

Wino

Kiedyś to miejsce nie było tak rozwinięte. Zwykła mała wieś służebna, zajmująca się uprawą i produkcją wina na cele kościelne. To właśnie stąd wzięta się nazwa tego miejsca.

P.S. - Andrzej K.

12

Mieszkańcy

Zawsze skłonni do pomocy. Doskonale pamiętam widok dozorca, który zawsze wstawiał o świcie, by odśnieżyć chodniki. Pamiętam też uśmiech sąsiadki, która zawsze potrafiła przynieść kawałek dobrego ciasta czy pyszną czekoladę. Dobroć to prawdziwa uczta dla serca.

P.S. - Andrzej K.

Plansza

