DZIENNIK GAZETA PRAWNA

INSTRUKCJA

GRASZ i WIESZ z DGP

O historii, polityce i społeczeństwie w kraju nad Wisłą

Ilość graczy: 2-8
Wiek: 10-102

Zawartość pudełka:

1. **Plansza do gry** – 1 sztuka
2. **Kostka do gry** K6, standard z oczkami od 1 do 6 – 1 sztuka
3. **Karty PYTAŃ/HASEŁ** – 165 sztuk
   - po 32 zadania tematyczne na poszczególnych AWERSACH, wraz z odpowiedziami na REWERSACH kart; plus 1 karta tytułowa określająca temat: **PRAWO**, **EKONOMIA**, **USTRÓJ**, **HISTORIA**, **POLSKA**.
4. **Pionki** – 8 sztuk
5. **Żetony** – 200 sztuk (8 graczy x 5 kolorów x 5 sztuk) – po 40 sztuk w pięciu kolorach: **PRAWO**, **EKONOMIA**, **USTRÓJ**, **HISTORIA**, **POLSKA**.
6. **Instrukcja**

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, **e-mail: alexander@alexander.com.pl**

„GRASZ I WIESZ z DGP" jest towarzyską grą planszową, quizem, w którym możesz sprawdzić swoją wiedzę na tematy związane z historią prawa w Polsce, zagadnień administracyjnych i prawniczych dotyczących naszego kraju na przestrzeni wieków. Czy jesteś gotów na takie wyzwanie? Dobra zabawa jest zapewniona.

- **Kto jako jedyny w Polsce ma prawo drukować pieniądze?**
- **Kto był pierwszym królem Polski wybranym przez szlachtę?**

- Ile miejscowości w Polsce ma status miasta?
- Na jaki najwyższy wymiar kary może skazać sąd w Polsce?
- Czym jest Zgromadzenie Narodowe?
Nie wszystko o czym sądzisz, że wiesz – może być prawdą.

Gra została przygotowana przez redakcję „Dziennika Gazety Prawnej", największego polskiego dziennika prawno-gospodarczego, informującego o najważniejszych wydarzeniach i zjawiskach w gospodarce krajowej i zagranicznej, najnowszych zmianach w prawie, podatkach i finansach.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóż planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. na stole.
2. Posegreguj karty PYTAŃ/HASEŁ tak, aby wszystkie PYTANIA (AWERSY kart) – były skierowane do góry, a wszystkie ODPOWIEDZI (REWERSY kart) – znajdowały się z tyłu, były skierowane do dołu.
3. Ułóż karty w pięć stosów tematycznych (kolorystycznych), w wyznaczonych miejscach na planszy - pytaniami do góry, tak aby odpowiedzi znajdowały się na spodniej części każdej karty (na REWERSACH). Następnie przykryj każdy stos kartą tytułową o określonej tematyce, zgodną kolorystycznie: **PRAWO**, **EKONOMIA**, **USTRÓJ**, **HISTORIA**, **POLSKA**.
4. Rozdziel pionki pomiędzy graczy, a następnie ustawcie je na polu START. Połóż obok planszy do gry pozostałe elementy: kolorowe żetony, kostkę do gry – tak by były łatwo dostępne dla każdego z graczy.

PRZEBIEG GRY

Zadaniem i celem gry jest zebranie 15 żetonów, po trzy sztuki z każdego koloru, które odpowiadają tematyce quizu.

Kto pierwszy, odpowiadając poprawnie na pytania, skompletuje taki zbiór – ten wygrywa.

Grę rozpoczyna osoba, która ma najniższy wzrost. Gracz rzuca kostką i przesuwa się po planszy o tyle pól – ile wyrzucił „oczek" na kostce do gry. Ruch wykonuje zgodnie z kierunkiem zaznaczonym na polu START, czyli w prawą stronę.

Zatrzymuje się na jednym z kolorowych pól, określających tematykę pytania (opis tematów poniżej).

Następnie bierze pierwszą z góry kartę odpowiadającą kolorystycznie polu, na którym stoi jego pionek – i czyta treść PYTANIA/HASŁA zawartą na tej karcie, na awersie.

Osoba odpowiadająca, zobowiązana jest tak trzymać w ręce kartę, aby nie mogła odczytać odpowiedzi znajdującej się na drugiej stronie tej karty.

Natomiast pozostali gracze mają prawo widzieć odpowiedź na rewersie tej karty – w ten sposób kontrolują poprawność wypowiedzi oraz samej odpowiedzi, umieszczonej na tej karcie.

Kolor pola na planszy do gry – wskazuje temat i charakter pytania:

Prawo

Prawo w Polsce z rysem historycznym i aktualnymi przepisami.

Historia

Ogólna historia Polski,
jej władcy, walka o niepodległość,
ważne wydarzenia.

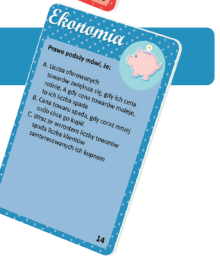
Ustrój

Sejm, Senat, Trybunał
Konstytucyjny, władza ustawodawcza,
władza wykonawcza.

Polska

Podział administracyjny naszego
kraju, geografia, przyroda Polski.

Ekonomia



Pytania z zakresu
ekonomii, finansów, gospodarki.

Jeżeli gracz odpowiadający udzielił prawidłowej odpowiedzi – otrzymuje (bierze sobie) jeden żeton w kolorze odpowiadającym tematowi pytania.

W przypadku, gdy gracz odpowiadający udzielił niewłaściwej odpowiedzi, jego pionek pozostaje na miejscu. Gracz nie otrzymuje żadnego bonusu.
Po udzieleniu odpowiedzi wykorzystaną kartę odkładamy na osobny stos.

Teraz swój ruch wykonuje następny gracz, siedzący po lewej stronie od odpowiadającego.
Rzuca kostką do gry, przesuwa się o tyle pól, ile oczek udało mu się wyrzucić.
Zatrzymując się na jednym z pięciu kolorowych pól, bierze właściwą kolorystycznie kartę tematyczną i odpowiada na zadane pytanie.

Celem pozostałych graczy jest obserwowanie każdego etapu rozgrywki oraz aktywne uczestniczenie w grze.
Można udzielać podpowiedzi – wprowadzających w błąd lub naprowadzających na właściwą odpowiedź.

Jeżeli podczas gry po każdym okrążeniu planszy, pionek zatrzyma się na neutralnym polu START – omija go jedna kolejka rozgrywki.

I tak postępujemy do końca gry.

KONIEC GRY

Następuje w momencie, kiedy jeden z graczy, jako pierwszy zbierze łącznie: 15 kolorowych żetonów (po trzy z każdego koloru). Może zdarzyć się, że podczas rozgrywki kilku graczy będzie miało więcej niż trzy żetony w danym kolorze – ważne jest jednak aby zebrać po 3 sztuki we wszystkich pięciu kolorach.

UWAGA – opcjonalne zakończenie gry:

Koniec gry następuje w momencie kiedy jeden z graczy, zbierze 5 żetonów w jednym kolorze. Natomiast wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej żetonów w całej rozgrywce.

Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.
Przechowywanie: produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.
Utylizacja: po zakończeniu użytkowania usuwa się zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.
Deklaracja WE: produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:
Z.P. „Alexander" Piotr Pundzis
80-209 Chwaszczyno k/Gdyni
UL. Telewizyjna 19
tel./FAX 58 552 83 70,
tel. 58 552 87 27

Wydawca:
Infor Biznes Sp. z o.o.
Wydawca Dziennika Gazety Prawnej
ul. Okopowa 58/72
01-042 Warszawa
tel. 22 761 31 27,
e-mail: bok@infor.pl

Wyprodukowano na zlecenie:
Carpe Diem Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 37/2.43
02-673 Warszawa
tel.: +48 604 542 527
https://cdmarketing.pl/

CARPE DIEM
direct marketing agency

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

GRASZ i WIESZ