

REGULAMIN

Wzdłuż polskich rzek leżą miasta i miasteczka, w których od setek lat głęboko zakorzenione jest wielobarwne życie żydowskie.

Michael Bursztyn, krajoznawca

Krajoznawie to gra edukacyjna, w której gracze odbywają podróż po przedwojennej Polsce. Podążając do wyznaczonego celu poznają historię i kulturę Żydów polskich. Na trasie doświadczają przygód, zdobywają nowe umiejętności a czasem napotykają przeszkody.

Gra *Krajoznawie* powstała w ramach projektu „Muzeum na kótkach”, mobilnej wystawy edukacyjnej Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.

Zbierz 5 artefaktów z dziedziny obiekt i zdobądź **sprawność etnografa**



Zbierz 5 artefaktów z dziedziny postać i zdobądź **sprawność poszukiwacza**



Zbierz 5 artefaktów z dziedziny słowo i zdobądź **sprawność poligloty**



Zbierz 5 artefaktów z dziedziny tradycja i zdobądź **sprawność kulturoznawcy**



Zbierz 5 artefaktów z dziedziny wydarzenie i zdobądź **sprawność szperacza**



Edukacyjna gra planszowa *Krajoznanie*

Liczba graczy: od 2 do 5 osób

Sugerowany wiek graczy: 14 +

Czas gry: ok. 45 min.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza
- 7 pionków głównych, którymi poruszacie się po planszy
- 49 pionków markujących, które zostawiacie na medalionie odwiedzonego miasta
- 1 kostka do gry
- 7 zestawów kart miast, na które składają się: karta miasta (po 1 na miasto) oraz karty artefaktów (2 komplety po 5 kart do każdego miasta)
- 10 legitymacji, które definiują Wasze cele podczas gry
- 20 biletów, które uprawniają Was do pobrania kart artefaktów
- 10 kart sprawności, które otrzymacie po zdobyciu 5 odpowiednich kart artefaktów
- 28 kart szczęście
- 28 kart pech
- regulamin gry

O GRZE

Polska przez stulecia była krajem wielokulturowym i wielowyznaniowym, wspólną ojczyzną Polaków, Białorusinów, Litwinów, Niemców, Ormian, Rosjan, Tatarów, Ukraińców i Żydów. Obok kościołów, budowane były cerkwie, meczety i synagogi. Na początku XX w. jedną z największych mniejszości narodowych stanowili Żydzi. Dzięki grze *Krajoznanie* poznacie bogatą kulturę i historię Żydów polskich. Przekonacie się, że jest ona integralną częścią historii Polski, która bez dziejów polskich Żydów jest niekompletna.

Nazwa gry nawiązuje do popularnego przed wojną ruchu promującego turystykę, obcowanie z przyrodą, zwiedzanie historycznych miejsc. *Landkentenisz* oznacza w jidysz – języku używanym przez wschodnio-europejskich Żydów – krajoznawstwo, czyli właśnie poznawanie kraju. Historyk żydowski Emanuel Ringelblum pisał, że *landkentenisz* to nie tylko uczenie się przeszłości miasta ale przede wszystkim poznawanie ludzi. Podczas gry każdy z Was wcieli się w postać młodego podróżnika. Staniecie się grupą dziewcząt i chłopców, w wieku 15-17 lat, którzy reprezentują pierwsze pokolenie ludzi urodzonych i wykształconych w odrodzonej Polsce. Pochodzą oni z różnych rodzin żydowskich: religijnych lub zasymilowanych, bogatych lub biednych, mieszkają w różnych rejonach Polski. Każdy z nich ma swoje talenty, plany i marzenia.

Plansza to wehikuł czasu. Przenosi Was na terytorium II Rzeczypospolitej, kiedy w jej granicach leżały Wilno i Drohobycz, a Gdynia była najmłodszym miastem Polski, symbolem jej witalności i nowoczesności.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest odwiedzenie wskazanych miast, zdobycie określonej sprawności i powrót do swojego miasta urodzenia.

REGUŁY GRY

Każda osoba wybiera jedną legitymację. Znajduje się w niej krótka notka o postaci, którą będzie rozgrywać grę oraz obowiązkowe zadania: miasta, które postać ma odwiedzić i sprawność, którą ma uzyskać. Dobierzcie tak postacie, aby każdy startował z innego miasta i zdobywał inną sprawność. Następnie każdy wybiera kolor pionka głównego, którym będzie poruszać się po planszy.

Kostka determinuje liczbę ruchów, jednak to Wy decydujecie, jaką trasą chcecie się poruszać. Ruchy mogą być robione w dowolnym kierunku. Po trasach poruszacie się pionkami głównymi. Wchodząc na medalion miasta zostawiacie tam jeden ze swoich pionków pomocniczych.

Jeżeli wyrzucisz taką liczbę oczek, że przechodzisz przez miasto, zatrzymujesz się w nim, pobierasz kartę artefaktu i przesuwasz się o pozostałą liczbę oczek, np. do Lublina brakuje Ci 3 pól, ale wyrzucasz 5 oczek; przesuwasz się o 3 pola – na medalion miasta Lublina, odbierasz artefakt i przesuwasz się o kolejne 2 pola.

Sprawność zdobywa się poprzez zebranie przynajmniej 5 artefaktów z odpowiedniej dziedziny:



Etnografka/Etnograf

zdobywa 5 artefaktów z dziedziny obiekt



Poszukiwaczka/Poszukiwacz

zdobywa 5 artefaktów z dziedziny postać



Poliglotka/Poliglota

zdobywa 5 artefaktów z dziedziny słowo



Kulturoznawczyni/Kulturoznawca

zdobywa 5 artefaktów z dziedziny tradycja



Szperaczka/Szperacz

zdobywa 5 artefaktów z dziedziny wydarzenie

W mieście odbieracie **karty artefaktów**, których treść czytacie na głos. W każdym mieście jest tylko jedna karta artefaktu z jednej dziedziny. Dlatego, aby zebrać 5 kart artefaktów musicie odwiedzić przynajmniej 5 miast. Aby pobrać kartę artefaktu trzeba mieć **bilet**. Na początku gry każdy dostaje po 2 bilety. Każdy kolejny bilet otrzymacie kiedy zbierzecie 5 punktów.


Punkty zdobywa się na dwa sposoby:

1. Poprzez dotarcie do kolejnych miast

- Pierwsze wejście do każdego miasta to 4 punkty
- Drugie wejście do tego samego miasta to 3 punkty
- Trzecie wejście do tego samego miasta to 2 punkty

Jeżeli wchodzicie do tego samego miasta dwa razy z rzędu nie otrzymujecie żadnych punktów np.: jeżeli jesteś w Lublinie nie wystarczy, że wyjdiesz z miasta na odległość liczby wyrzuconych oczek i wrócisz. Aby otrzymać punkty za drugie lub trzecie wejście do Lublina musisz udać się najpierw do innego miasta.

2. Poprzez wykonanie zadania na szlaku

Jeżeli staniesz na polu oznaczonym lilijką  masz do wypełnienia zadanie z karty **szczęście**.

Karty szczęście

Te karty sprawdzają Wasze przygotowanie do wycieczek krajoznawczych. Nie przejmujcie się, jeżeli za pierwszym razem nie uda się Wam bezbłędnie odpowiedzieć na zagadki. Dopiero praktyka czyni mistrza. Pamiętajcie: treść karty odczytuje ktoś inny, ponieważ na karcie poza pytaniem, znajduje się też odpowiedź.


Karty **szczęście** dzielą się na dwie kategorie:

1. Karty przyspieszające poruszanie się po planszy, np. rower.

W zależności od treści możesz wykorzystać kartę od razu lub później. Jeżeli karta jest przypisana do konkretnego miasta, możesz ją wykorzystać jedynie po to, aby się do niego dostać albo, z niego wyjść. Po wykorzystaniu, karta wraca do puli, na spód talii.

2. Karty umożliwiające zdobycie punktów. Jeżeli odpowiesz prawidłowo na pytanie z karty, zdobywasz 2 punkty, a karta zostaje u Ciebie. Jeżeli nie podasz prawidłowej odpowiedzi, nie uzyskujesz punktów a karta wraca do puli, na spód talii.

Karty pech

Jeśli staniesz na polu oznaczonym wykrzyknikiem  tracisz 2 punkty i pobierasz kartę **pech**. Zadanie z tej karty należy wykonać podczas trwającej rundy. Karta wraca do puli, na spód talii.

Grę wygrywa ta osoba, która jako pierwsza odwiedzi wyznaczone miasta, zdobędzie sprawność i powróci do miasta urodzenia. Jeżeli w tej samej rundzie więcej niż jedna osoba zdobędzie swoją sprawność

i wróci do miasta urodzenia - o tym, kto wygrał zadecyduje liczba zdobytych kart szczęście.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę, a pionki główne ustawcie na medalionach miast urodzenia swoich postaci. Połóżcie w oddzielnych stosach karty miast tak, aby karta miasta leżała na wierzchu każdego stosu. Pod spodem ułóżcie karty artefaktów danego miasta. Dysponujecie dwoma kompletami kart artefaktów do każdej miejscowości, ale do gry używacie jednego, w którym powinny się znajdować po jednej karcie z każdej dziedziny: obiektu, postaci, słowa, tradycji oraz wydarzenia.

Karty szczęście i pech ułóżcie na dwóch oddzielnych stosach, tak, aby ich treść była zakryta.

POCZĄTEK GRY

Rzućcie po kolei kostką aby ustalić kolejność gry. Ta osoba, która wyrzuci kostką największą liczbę oczek zaczyna grę jako pierwsza. W przypadku, kiedy kilka osób wyrzuci tę samą liczbę oczek, odbywa się dogrywka, która trwa do momentu wyrzucenia różnej liczby oczek. Po ustaleniu kolejności graczy, pierwsza osoba rzuca kostką, aby zejść z medalionu miasta na trasę. Pierwszy ruch jest liczony od przesunięcia pionka z medalionu na pierwsze pole trasy.

Wiecie już wszystko, możecie rozpocząć grę! Udanej zabawy :)

Użyta ikonografia pochodzi ze zbiorów: Adiel lo; Archiwum Ośrodka Brama Grodzka – Teatr NN - zbiory Symchy Wajsa; Centralna Baza Judaików; Elias Punch/Flickr; Gryffindor; Krzysztof Bielawski, Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN; „Nasza Gmina”; PAN Biblioteka Gdańska; YIVO Institute for Jewish Research; מאוסף התמונות של אורנה לוטן; PikiWiki – Israel free image collection project; domena publiczna

Koncepcja i projekt graficzny gry: Art Ekipa www.artekipa.pl

Opieka merytoryczna: Kalina Gawlas, Konstanty Gebert

Konsultacje merytoryczne: Monika Sadkowska, Zosia Biernacka

Konsultacje graficzne: Kinga Lewandowska

Projekt „Muzeum na kółkach” jest realizowany w ramach programu „Żydowskie dziedzictwo kulturowe”, dzięki wsparciu udzielonemu z funduszy norweskich i EOG przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię.

Supported from the Norway and EEA Grants by Iceland, Lichtenstein and Norway.

POLIN
MUZEUM HISTORII
ŻYDÓW POLSKICH



MUZEUM
NA KÓŁKACH

ŻYDOWSKIE
DZIEDZICTWO
KULTUROWE

ICELAND
LIECHTENSTEIN
NORWAY
eea
grants

norway
grants

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

KONSERWACJA
I
REWITALIZACJA
DZIEDZICTWA
KULTUROWEGO

Składamy podziękowania: Łukaszowi Adamskiemu, Krzysztofowi Bielawskiemu, Michałowi Całce, Justynie Filochowskiej, Kalinie Gawlas, Konstantemu Gebertowi, Marcinowi Głuszkowi, Łucji Koch, Annie Kraus, Joannie Król, Katarzynie Kulińskiej, Dagmarze Mańce-Wizor, Hili Marcinkowskiej, Zofi Sochańskiej, Państwu Szpilman, Tamarze Sztymie-Knasieckiej, Robertowi Szuchcie, Alicji Szulc, Krystynie Podgórskiej, Annie Walczak.