

QUEST





Podczas gry zabierzemy Was w podróż po Borach Tucholskich. Celem gry jest jak najszybsze przejście trasy na planszy, z punktu oznaczonego **START** który znajduje się w **Obrowie** do punktu oznaczonego **META**, który znajduje się w **Raciążu**.

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci na kostce najmniejszą liczbę oczek. Rozgrywkę wygrywa osoba, która jako pierwsza dotarła do METY czyli do grodu w Raciążu.



KARTY PYTAŃ

Na planszy znajdują się pola oraz karty oznaczone znakiem zapytania. Jeżeli gracz stanie na pole oznaczone znakiem zapytania, osoba siedząca po jego prawej stronie bierze pierwszą kartę z talii i czyta pytanie. Pod pytaniem znajdują się trzy odpowiedzi do wyboru, w tym jedna prawidłowa zaznaczona jest pogrubieniem liter.

Jeżeli gracz odpowie dobrze na pytanie przesuwa się o dwa pola do przodu, jeśli odpowie źle cofa się o dwa pola.

ZNAKI POLECEŃ NA POLACH

Na planszy znajdują się również pola ze znakami poleceń. Jeżeli gracz stanie na takim polu, wykonuje polecenia przypisane do danego znaku.



KIELICH

Trafieś do złego naczelnika plemienia - na ucztę.

Stoisz dwie kolejki.



MIOTŁA

Trafieś na sabat czarownic utknąłeś w Hexenbergach.

Stoisz dwie kolejki.



SKRZYNIA ZE SKARBAMI

Odnalazłeś tajny korytarz i skarb znajdujący się pod Burchatem.

Przesuwasz się o dwa pola do przodu.



DUCH DZIEWCZYNY

Natrafiłeś na ducha zabitej dziewczyny, który straszy przed młynem.

Cofasz się o trzy pola.



KOŚCIÓŁEK

Benedyktynki z Chełmna wymodliły Ci szczęśliwą drogę.

Masz dodatkowy rzut.



DZWON

Zatrzymały Cię dźwięki bijącego dzwonu dobiegające z dna jeziora Pępówek.

Czekasz jedną kolejkę.



MIECZ

Pomogłeś odeprzeć atak szwedzki na mury Tucholi.

W nagrodę przesuwasz się o trzy pola do przodu.



PUSTY KOSZ

Spotkałeś Borową Ciotkę opiekunkę lasu, która pokazała Ci krótszą drogę do grodu w Raciążu.

Skracasz drogę przesuwasz pionek na pole z koszem pełnym grzybów.

UDANEJ ZABAWY!

**FUNK
CZUŁY**

