

# Piracka ortografia

Autor gry: Katarzyna Szumska

Ilustrator: Dawid Wiącek

Liczba graczy: 2-4 osoby

Czas gry: 20-40 minut

## Elementy gry:



plansza

4 pionki i kostka



50 kart z zadaniami



12 dwustronnych  
żetonów z literami



4 żetony  
z flagami

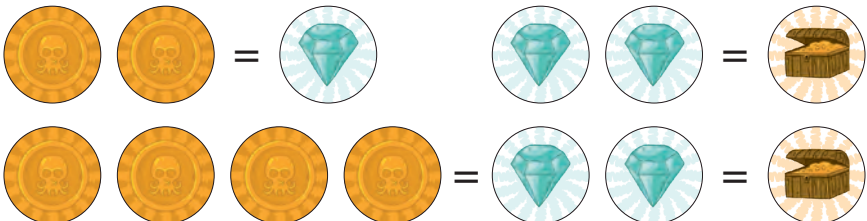


44 żetony  
z nagrodami

Wy płyncie na niezmierzone morza ortografii – rozwiążcie zagadki, zdobywajcie skrzynie pełne skarbów i bierzcie udział w ortograficznych bitwach! Sprawdźcie się! Ahoj, przygodo!

## Cel gry

Gracze, jako piraci, podróżują po planszy, rozwiązują ortograficzne zagadki i zdobywają dukaty. **2 dukaty** można wymienić na **1 kryształ**, a **2 kryształy** na **1 skrzynię** pełną skarbów.



Grę wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej skrzyń ze skarbami.  
Liczba skrzyń możliwych do zdobycia przez wszystkich graczy:

- 2 graczy – 5 skrzyń
- 3 graczy – 7 skrzyń
- 4 graczy – 10 skrzyń






## Przygotowanie do gry

1. Rozłóżcie planszę na stole albo na podłodze.
2. Potasujcie karty z zadaniami i zróbcie z nich zakryty stos obok planszy (zadania na kartach nie mogą być widoczne).
3. Wybierzcie swoje pionki (1 pionek dla 1 gracza) i ustawcie je na wybranych polach startowych (1 gracz na 1 polu).



4. Rozdzielcie między sobą żetony i dukaty. Każdy z Was bierze:

- 1 żeton z białą flagą, 
- 3 żetony z literami: ó/u, rz/ż, ch/h , 
- 1 dukat. 

5. Rozłóżcie po jednym dukacie na każdym polu z dukatem na planszy.

Pozostałe żetony połóżcie obok planszy.

Rzucicie kostką. Grę rozpocznie osoba, która wyrzuciła największą liczbę oczek.

## Przebieg gry

W swojej turze każdy gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę pól. Należy poruszać się zawsze do przodu (nie można cofać pionka), a na zakrętach wybierać kierunek zgodny z kierunkiem strzałki.

Jeśli gracz stanie na polu:



z **czzerwonym** statkiem – ciągnie kartę ze stosu, czyta pierwszy wyraz od góry i mówi, jakiej litery brakuje – **u** czy **ó**,



z **pomarańczowym** statkiem – ciągnie kartę ze stosu, czyta drugi wyraz od góry i mówi, jakiej litery brakuje – **ż** czy **rz**,



z **niebieskim** statkiem – ciągnie kartę ze stosu, czyta trzeci wyraz od góry i mówi, jakiej litery brakuje – **h** czy **ch**.



Za poprawną odpowiedź gracz dostaje **1 złoty dukat**. Jeżeli odpowie błędnie, nic się nie dzieje i gra toczy się dalej. Gracz chowa wykorzystaną kartę na spód stosu. Odpowiedzi można sprawdzić w słowniczku w instrukcji. **Uwaga!** Wyrazy nie są nazwami własnymi.

**Ważne!** Jeśli gracz wyciągnie kartę z kryształem, to znaczy, że znalazł skarb i może wymienić kartę na **1 kryształ** lub **2 dukaty**.



z **dukatem** – zabiera dukat,



z **symbolem bitwy** (grafika z planszy) – gracz może wyzwać dowolnego przeciwnika na bitwę ortograficzną.

## Jak wygląda bitwa

1. Gracze ustalają, o ile dukatów będą grać: 1 czy 2. Jeśli w bitwie uczestniczy gracz, który ma kryształ, ale nie ma dukatów, musi wymienić swój kryształ na dukaty. Gracz, który nie ma ani dukatów, ani kryształów, nie może brać udziału w bitwie.
2. Gracz, który wyzwiał przeciwnika na pojedynek, losuje kartę ze środka stosu i wyklada ją odkrytą na stół (bez podglądania).
3. Gracze, którzy biorą udział w bitwie, przygotowują żetony z odpowiednimi literami – tak żeby uzupełnić wszystkie 3 wyrazy z karty. Następnie jednocześnie kładą żetony na stole.

Wygrywa gracz, który poprawnie uzupełni więcej wyrazów. Jeśli będzie remis, nikt nie traci ani nie zyskuje dukatów. Jeśli wyzwany na bitwę gracz ma żeton z białą flagą, może się poddać i uniknąć pojedynku. Wykorzystany żeton należy odłożyć obok planszy (żetonu można użyć tylko raz).

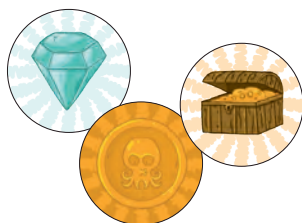
## Wymiana dukatów

Gracz może wymienić swoje dukaty i kryształy na skrzynie ze skarbami w dowolnym momencie gry.

## Zakończenie

Gra kończy się, gdy skończą się wszystkie żetony skrzyń. Wygrywa gracz z największą liczbą skrzyń.

**W przypadku remisu można przeprowadzić bitwę na zasadach opisanych przy polu „bitwa” (ale bez obstawiania dukatów).**



# SŁOWNICZEK



bohater  
budować  
burza  
cebula  
chatka  
chętnie  
chleb  
chmura  
chodzić  
choinka  
chomik  
chować  
chustka  
cicho  
dach  
długopis  
dmuchać  
drzewo  
duch  
gorzki  
góra  
górnik  
groch  
grzebień  
grzeczny  
grzyb  
haftować  
hak  
hałasować  
hamak  
hamować  
hamulec  
harcerz  
harmonia  
helikopter  
hełm  
herb  
herbata

herbatniki  
hiena  
higiena  
hipopotam  
historia  
hodować  
hrabia  
hulajnoga  
humor  
huśtawka  
hydrant  
hydraulik  
jarzębina  
jaskółka  
jeż  
kapelusz  
kapusta  
klucz  
kochać  
korzeń  
król  
królik  
krzesło  
książka  
księżyc  
który  
kubek  
kucharz  
kupować  
kura  
kurtka  
lekarz  
leżak  
lodówka  
lustro  
łódź  
łyżwy  
machać

marchewka  
mech  
miód  
mówić  
mrówka  
mucha  
muszla  
mżawka  
nietoperz  
nosorożec  
nuda  
ogórek  
ołówek  
orzech  
ósemka  
piach  
pióro  
pochwalić  
pocztówka  
podróżować  
poduszka  
południe  
potężny  
pożar  
pożyczać  
półka  
późno  
pudełko  
pusty  
równy  
róża  
różowy  
rudy  
rycerz  
ryż  
rządzić  
rzecz  
rzeka

rzucać  
samochód  
schody  
skrzynia  
strach  
strażak  
szukać  
talerz  
trójkąt  
trudny  
upał  
uprzejmy  
usta  
wachlarz  
wahadło  
warzywa  
ważny  
wąż  
wiewiórka  
wieża  
wóz  
wróżka  
wrzesień  
wulkan  
zatrzymać  
zwierzęta  
żaba  
żałować  
żarówka  
żartować  
żelazko  
zółty  
żubr  
żuraw  
żyrafa

# Wyścig po skarb

Autor gry: Katarzyna Szumska

Ilustrator: Dawid Wiącek

Liczba graczy: 2-4 osoby Czas gry: 20-40 minut

## Elementy gry:

- plansza,
- karty zadań,
- 4 pionki i kostka.

## Cel gry

Gracze ścigają się po planszy – od startu do mety. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do wyspy, gdzie znajduje się skarb.

## Przygotowanie do gry

1. Rozłóżcie planszę na stole albo na podłodze.
2. Ustawcie swoje pionki (1 pionek dla 1 gracza) na polu z numerem 1.
3. Potasujcie karty z zadaniami i zróbcie z nich zakryty stos obok planszy (zadania na kartach nie mogą być widoczne).



Rzucie kostką. Grę rozpocznie osoba, która wyrzuciła największą liczbę oczek.

## Przebieg gry

Podczas swojego ruchu gracz rzuca kostką i porusza się po planszy w kierunku mety zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek. Jeśli stanie na:

**pustym polu** – nic się nie dzieje,



**polu z symbolem wiatru** – gracz bierze pierwszą kartę ze stosu, jeśli dobrze odpowie na pierwsze zadanie od góry, ponownie rzuca kostką i przesuwa się o tyle oczek, ile wyrzucił na kostce, jeśli odpowie źle, nic się nie dzieje,



**polu z rozbitkiem** – gracz spotyka rozbitka, który daje mu wskazówki, jak popłynąć ukrytym skrótem – gracz przenosi się na pole numer 12,



**polu ze statkiem na mieliznie** – statek gracza trafia na mieliznę – gracz traci 1 kolejkę albo bierze pierwszą kartę ze stosu. Jeśli dobrze odpowie na 3 zadania z karty, może podróżować dalej, jeśli nie, czeka aż 2 kolejki,

**polu z ośmiornicą** – gracz ucieka przed wielką ośmiornicą, przyspiesza i przenosi się na pole numer 53 (to polecenie nie działa, jeśli gracz właśnie przeniósł się na pole 26 z pola 53),



**polu z morskim potworem** – gracz spotyka morskiego potwora i aby go pokonać, potrzebuje wsparcia – gracz zostaje na tym polu dopóki nie wyrzuci 6 albo dopóki inny gracz nie stanie na tym polu,

**polu z mapą** – gracz znajduje fragment mapy, ale nie wie, gdzie dalej płynąć, więc rzuca kostką i cofa się o tyle pól, ile wskazała kostka,



**polu z wyspą** – gracz zaprzyjaźnia się z plemieniem, które żyje na wyspie, i postanawia spędzić z nim trochę czasu – gracz zostaje na tym polu przez 2 kolejki,

**polu z majtkiem** – okazuje się, że gracz pozostawił swojego majtka na jednej z wysp i musi po niego wrócić – gracz cofa się na pole numer 26 (to polecenie nie działa, jeśli gracz właśnie przeniósł się na to pole z pola 26),





**polu z wrakiem** – statek gracza rozbił się o skały – gracz musi wrócić po nowy statek i zaczyna swoją podróż od pola numer 1,

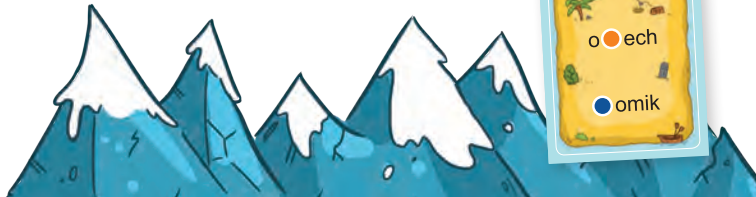
**polu z metą** – gracz trafia na wyspę, na której ukryty jest skarb.



## Zakończenie

Gra kończy się, gdy jeden z graczy dotrze do Mety (pole z numerem 63).

Karty z zadaniami możecie wykorzystać również w podróży!  
Walczcie na słowa i ćwiczcie zasady ortograficzne!



**Podstawa to zabawa! Poznajcie inne nasze gry:**

