

Instrukcja dla graczy:

Gra przeniesie was w świat legend, zabytków i tradycji Lublina. Z każdą kolejną rundą będziecie zdobywać coraz to nowe informacje o naszym mieście, które jest największe we wschodniej Polsce. Z pewnością każdy z was wie cokolwiek o Kozim Grodzie (tak, tak, to inna nazwa Lublina). Gra wymaga od was wielu talentów, np. literackiego, umiejętności dedukcji, dobrej pamięci, zdolności wokalnych i językowych.

Dam wam jeszcze jedną wskazówkę. Pamiętajcie, że nie gracie przeciwko sobie, a ze sobą! Nie liczy się, która drużyna przejdzie planszę jako pierwsza. Liczy się, czy po ostatniej rundzie rozwiążecie całą klasą zadanie główne. Na końcu czeka na was nagroda dla całej klasy. Zawalczcie o nią wspólnie!

Poniżej spisaliśmy dla was najważniejsze zasady gry. Zapoznajcie się z nimi i stosujcie w trakcie gry.

1. Klasa bierze udział w grze podzielona na pięć drużyn. Podziału na drużyny dokonuje prowadzący grę
2. Każda drużyna zajmuje stanowisko przed właściwym torem z drewnianych kwadratów. Każda drużyna wymyśla swoją nazwę i zapisuje ją na wizytówce
3. Gra składa się z sześciu rund. Jeden kwadrat oznacza jedną rundę. Kolejne rundy to:
  - a. Lubelskie rymowanki
  - b. Kahoot o Lublinie
  - c. Jaka to lubelska melodia?
  - d. Kim znanym z Lublina jestem?
  - e. Lublin w rebusach
  - f. (nie)prawdziwe legendy lubelskie
4. Wszystkie drużyny wykonują zadanie z danej rundy.
5. Przed przystąpieniem do zadania prowadzący wyjaśnia sposób jego wykonania
6. Każda drużyna otrzymuje figurkę lubelskiego koziołka, który pełni funkcje pionka. Wszystkie drużyny ustawiają swoje koziołki przed pierwszym polem. Po zakończeniu rundy te drużyny, które prawidłowo wykonały zadanie ustawiają swojego koziołka na polu danej rundy.
7. Na każdym polu są przyklejone oznaczenia: puzzel lub moneta. Po prawidłowym wykonaniu zadania drużyna zabiera oznaczenie z pola. Jeśli drużynie nie uda się poprawnie zaliczyć zadania oznaczenie zostaje na polu
8. Każda drużyna może zebrać 5 puzzli i 1 monetę.
9. Przed rozpoczęciem gry każda drużyna otrzymuje dodatkową monetę. Monety gracze mogą wymienić na niezbrane puzzle. Jeden puzzel = 1 moneta, ale dopiero po zakończeniu gry
10. Celem każdej drużyny jest zabranie pięciu puzzli. Na puzzlach ukryte są obrazki, które są związane z bardzo ważnym lubelskim zabytkiem. Tylko połączenie wszystkich pięciu obrazków pozwoli klasie odpowiedzieć na pytanie o jaki zabytek chodzi.