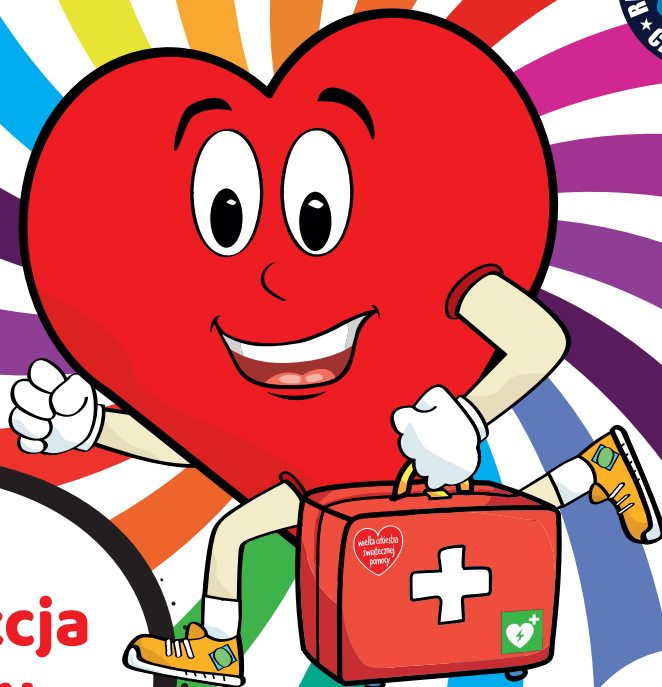


Pierwsza Pomoc

RODZINNA GRA PLANSZOWA



Instrukcja
do gry



instrukcja do gry

PLANSZA



KARTY



ŻETONY



ABC



PUNKTOWE



FATALNY
ZBIEG
ZDARZEŃ



ŁAŃCUCH
PRZEŻYCIA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza
- 2 talie kart w tym:
 - 37 kart Pytania ilustrowane
 - 35 kart Pytania tekstowe (razem 105 pytań)
 - 30 kart (Szansa/Pech)
 - 4 karty Telefony alarmowe
 - 4 karty Przelicznik

- 16 żetonów Łańcuch Przeżycia
- 4 żetony Fatalny Zbieg Zdarzeń
- 42 żetony **serduszka czerwone**
- 42 żetony **serduszka niebieskie**
- 12 żetonów ABC
- 4 detektory odpowiedzi
- Instrukcja do gry
- Mały samouczek – Pierwsza pomoc
- Kostka do gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozkładamy planszę.
2. Na polach Pomoc doraźna układamy po jednym żetonie: **serduszko czerwone** i **serduszko niebieskie**.
3. Talie kart dzielimy na 3 części, które układamy na planszy: karty Pytania ilustrowane, karty Pytania tekstowe oraz karty Szansa/Pech. Karty Przelicznik oraz karty Telefony alarmowe rozdajemy graczom.
4. Każdy gracz otrzymuje:
 - 2 żetony **serduszko czerwone**
 - 2 żetony **serduszko niebieskie**
 - 1 detektor odpowiedzi
 - kartę Przelicznik
 - kartę Telefony alarmowe.
5. Teraz gracze wybierają po jednym pionku i ustawiają je na polu Start.

CEL GRY

Celem gry jest zebranie 4 żetonów Zwycięstwa zwanych Łańcuchem Przeżycia, na który składają się: Wezwanie pomocy, Resuscytacja, Defibrylacja, Pomoc służb ratunkowych wraz z hospitalizacją. By tego dokonać, wędrujemy pionkiem

po planszy. Każde pole jest aktywne i wskazuje nam, jakie działanie mamy wykonać. Na jednym polu pobieramy zaznaczony żeton, np. **serduszko czerwone**, na innym ciągniemy kartę i odpowiadamy na pytanie – za poprawną odpowiedź otrzymujemy żeton **serduszko**, kiedy indziej ciągniemy kartę Szansa lub tracimy żeton. Żetony **serduszka** wymieniamy na żetony Zwycięstwa zgonie z regułami karty Przelicznik.

Wygrywa gracz, który pierwszy skompletuje cały Łańcuch Przeżycia. Wymiana żetonów **serduszko czerwone** i **serduszko niebieskie** na żetony Łańcuch Przeżycia odbywa się zawsze w następującej kolejności:

1. Wezwanie pomocy
2. Resuscytacja
3. Defibrylacja
4. Pomoc służb ratowniczych wraz z hospitalizacją.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przemieszcza swój pionek o liczbę wyrzuconych pól. Następnie wykonuje zadanie przypisane do pola, na którym się zatrzymał. Po zakończonym ruchu kostką rzuca następny gracz.

OPIS PÓL





Pole Start – na tym polu rozpoczynamy rozgrywkę, ale nie tylko. Za każdym razem, gdy przechodzisz przez pole Start, pobierasz tzw. Pakiet startowy czyli 2 żetony **serduszko czerwone** i 2 żetony **serduszko niebieskie**.



Pole Premia czerwone – pobierasz żeton **serduszko czerwone**.



Pole Premia niebieskie – pobierasz żeton **serduszko niebieskie**.



Pole Toksyna – oddajesz do banku dowolny żeton **serduszko**.



Pole Pytanie ilustrowane – ciągniesz kartę ze stosu kart Pytanie ilustrowane i starasz się udzielić poprawnej odpowiedzi.



Pole Pytanie tekstowe – ciągniesz kartę ze stosu Pytanie tekstowe i odpowiadasz na jedno z pytań na karcie. Jeżeli twój pionek znajduje się aktualnie na planszy w **sekcji Szkoła**, odpowiadasz na **pytanie nr 1**, jeżeli jesteś w **sekcji Sport**, odpowiadasz na **pytanie nr 2**, jeżeli jesteś w **sekcji Zajęcia Dodatkowe**, odpowiadasz na **pytanie nr 3**, gdy jesteś już w **sekcji Dom**, masz prawo wybrać, na które pytanie z karty chcesz odpowiedzieć.



Pole Pytanie do wszystkich – na pytanie odpowiadają wszyscy gracze. Ciągniesz kartę ze stosu Pytanie tekstowe i czytasz głośno pytanie wybrane zgodnie z regułami opisanymi w punkcie Pole Pytanie tekstowe. **Gracze starają się**

udzielić poprawnych odpowiedzi, wybierając właściwy żeton A, B lub C.

Każdy gracz odkłada żeton z wybraną odpowiedzią (A, B lub C) literą do stołu. Gdy wszyscy są gotowi, odwracają żetony.

UWAGA! Każdorazowo za poprawną odpowiedź na pytanie tekstowe, ilustrowane lub pytanie do wszystkich, gracz pobiera żeton serduszko w kolorze wskazanym na karcie z pytaniem.



Pole Szansa – ciągniesz kartę Szansa/Pech i wykonujesz polecenie wskazane na karcie po stronie Szansa.



Pole Pech – ciągniesz kartę Szansa/Pech i wykonujesz polecenie wskazane na karcie po stronie Pech.

Jeżeli ciągniesz kartę w związku z poleceniem pochodzącym z pola Pech i wyciągasz ze stosu kartę Serce, TEST lub Fatalny Zbieg Zdarzeń, odkładasz ją na spód stosu kart Szansa/Pech i ciągniesz kartę po raz drugi.



Pole pomoc doraźna – zabierasz leżący na polu żeton (**serduszko czerwone** lub **serduszko niebieskie**), a następnie wskazujesz gracza, który musi oddać taki sam żeton w to miejsce. Jeżeli wskazany gracz nie ma odpowiedniego żetonu, traci kolejkę, a ty wyznaczasz kolejnego gracza, który ma zapłacić to pole.

instrukcja do gry

OPIS ŻETONÓW

W grze występują 3 rodzaje żetonów: **żetony zwycięstwa**, czyli Łańcuch Przeżycia, **żetony punktowe** – serduszka czerwone i niebieskie, **żetony funkcyjne** – Fatalny Zbieg Zdarzeń oraz **żetony do głosowania ABC**.

Żetony zwycięstwa



Łańcuch Przeżycia

– są to 4 żetony zwycięstwa. Kto zgromadzi je jako pierwszy, wygrywa całą rozgrywkę. Korzystając z karty Przelicznik, wymieniamy zdobyte w grze żetony **serduszko czerwone** i **serduszko niebieskie** na żetony Łańcuch Przeżycia (po każdej wymianie żetony **serduszko czerwone** i **serduszko niebieskie** wracają do banku).

Zbieranie żetonów Łańcuch Przeżycia odbywa się zawsze w następującej kolejności:



1
Wezwanie pomocy



2
Resuscytacja



3
Defibrylacja



4
Pomoc służb ratowniczych wraz z hospitalizacją

Żetony punktowe

Żeton **serduszko czerwone**

Żeton **serduszko niebieskie**

W grze można wymieniać żetony **serduszko czerwone** na żetony **serduszko niebieskie** (i na odwrót) w stosunku 2:1, czyli: 2 żetony **serduszko czerwone** za 1 żeton **serduszko niebieskie** i odwrotnie.

Żetony funkcyjne



Żeton **Fatalny Zbieg Zdarzeń** (FZZ) – otrzymujesz go wyłącznie dzięki kartom Szansa/Pech. Gdy wyciągniesz ze stosu kartę uprawniającą do pobrania żetonu FZZ, możesz umieścić go w dowolnym miejscu na planszy (z wyjątkiem pól Pomoc Doraźna). Od tej chwili każdy z pozostałych graczy, którego pionek zatrzyma się na polu zajęтым przez FZZ lub 2 pola przed albo 2 pola za polem, na którym został umieszczony żeton FZZ, przekazuje ci dwa wybrane przez siebie żetony (**serduszko czerwone** i **serduszko niebieskie** lub 2 x **serduszko czerwone** lub 2 x **serduszko niebieskie**).

- Jeżeli gracz nie ma wystarczającej liczby żetonów, traci następną kolejkę.
- Jeżeli ten sam gracz zatrzyma się na polu, na którym znajduje się żeton FZZ dwa razy z rzędu, płaci żetonami po

raz drugi tak samo jak za pierwszym razem. Jeżeli ich nie ma, traci ruch.

- Żeton FZZ zostaje zdjęty z planszy i wraca do banku gry, w momencie gdy minie go ostatni pionek na planszy.

UWAGA! Karty Szansa, uprawniające do pobrania żetonu FZZ, używasz w najbardziej dogodnym dla siebie momencie gry. Nie ujawniaj jej pozostałym graczom. Zachowaj ją odwróconą awerssem do stołu. Po użyciu odkładasz ją na spód stosu kart Szansa.

OPIS KART

Gra oferuje 3 zestawy kart oraz 4 karty Przelicznik i 4 karty Telefony alarmowe.



Karty Pytania ilustrowane – za poprawną odpowiedź pobierasz 1 żeton serduszek w kolorze zaznaczonym na karcie.



Karty Pytania tekstowe – każda karta Pytanie tekstowe zawiera 3 pytania na temat zasad udzielania pierwszej pomocy, bezpieczeństwa lub funkcjonowania ludzkiego organizmu.

Odpowiadasz na pytanie w zależności od

tego, w której części planszy znajduje się aktualnie twój pionek.

- Jeżeli jesteś w **sekcji Szkoła**, odpowiadasz na **pytanie nr 1**,
- jeżeli jesteś w **sekcji Sport**, odpowiadasz na **pytanie nr 2**,
- jeżeli jesteś w **sekcji Zajęcia Dodatkowe**, odpowiadasz na **pytanie nr 3**,
- gdy jesteś już w **sekcji Dom**, **masz prawo wybrać**, na które pytanie z karty chcesz odpowiedzieć.

W każdym przypadku za poprawną odpowiedź pobierasz 1 żeton serduszek, zgodnie z kolorem zaznaczonym na karcie.



Karty Szansa/Pech – karty z tej talii zawierają bezpośrednie polecenia i zobowiązują gracza, by je wykonał.

Wśród kart Szansa znajdują się również takie karty, jak:



Karta Test – używasz jej w wybranym przez siebie momencie gry, zawsze gdy rozpoczynasz swój ruch. Przy jej użyciu **możesz przetestować wiedzę**

instrukcja do gry

dowolnego gracza w dowolnym momencie gry, pod warunkiem że jest to twój ruch. Kładasz kartę Test na stole i mówisz „testuję gracza X”. Wtedy gracz X musi odpowiedzieć na pytanie ze stosu kart, który mu wskażesz. Jeżeli gracz X nie zna poprawnej odpowiedzi, wówczas przekazuje ci 3 wybrane przez ciebie żetony **serduszek czerwone** lub **serduszek niebieskie**. W przypadku odpowiedzi poprawnej gra toczy się dalej bez żadnych konsekwencji dla którejkolwiek ze stron. Karty Test nie ujawniasz pozostałym graczom aż do chwili jej użycia. Po użyciu karta Test wraca na spód stosu kart Szansa/Pech.



Karta Serce – jest kartą wyjątkową. Używasz jej w najbardziej dogodnym dla siebie momencie gry. Karty Serce nie ujawniaj pozostałym graczom. Zachowaj ją odwróconą awerssem do

stołu. Po użyciu karta Serce wraca na spód stosu kart Szansa/Pech. **Karta Serce chroni przed wszelkimi negatywnymi działaniami innych kart**, innych graczy lub żetonów, czyli przed działaniem:

- kart Test i Pech,
- pola Toksyna,
- żetonu Fatalny Zbieg Zdarzeń.

Karty dodatkowe



Karty Przelicznik – określają wartości wymiany żetonów **serduszek czerwone** i **serduszek niebieskie** na żetony Łańcuch Przeżycia i wymiany żetonów **serduszek czerwone** na **serduszek niebieskie** i na odwrót.



Karty Telefony alarmowe to 4 karty, na których znajdują się najważniejsze telefony ratunkowe dostępne w Polsce. Karty te gracze mogą zachować dla siebie i korzystać z nich w sytuacjach

alarmowych. Dodatkowo podczas gry te karty mogą okazać się dla graczy dodatkowym sposobem na zdobycie żetonów **serduszek czerwone** lub **serduszek niebieskie**.

ZAKOŃCZENIE GRY

Grę kontynuujemy do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie wszystkie 4 żetony Łańcuch Przeżycia.



www.hipokampus.eu
bylosobie.pl