

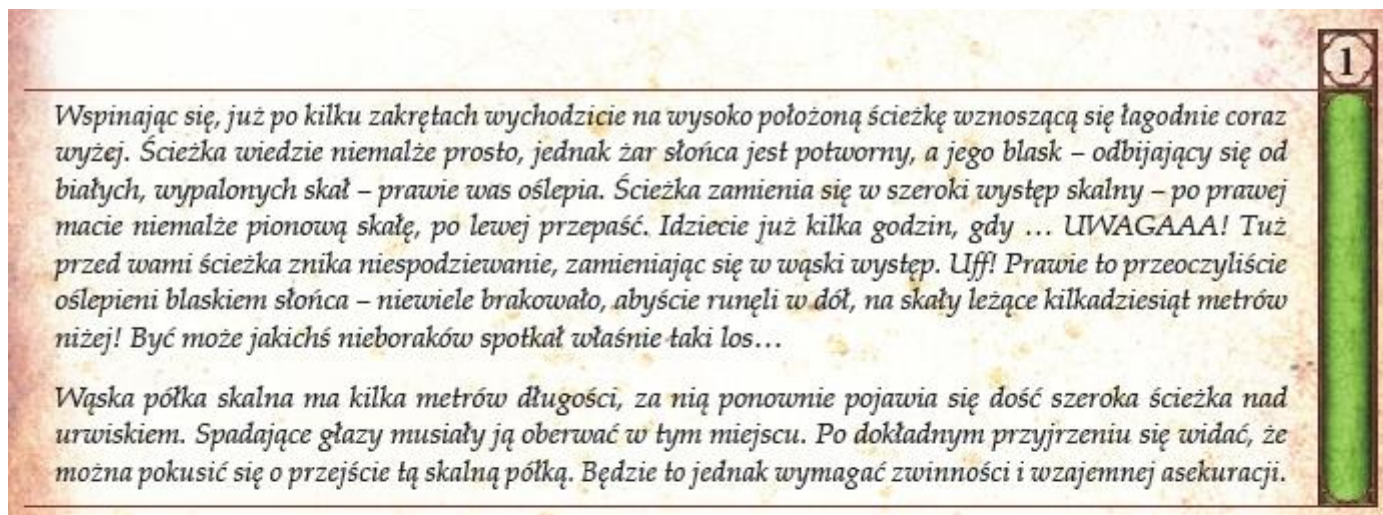
Tekst pisany czarną kursywą to tekst do narracyjnego, „klimatycznego” odczytania graczom przez MG

Tekst napisany prostą, czarną czcionką to tekst informacyjny, czytany przez MG graczom

Kolory belek podpowiadają MG, jakiego rodzaju Krok jest do zrealizowania:
zielony – narracja
 błękitny – aktywność MG
 pomarańczowy - wyzwanie

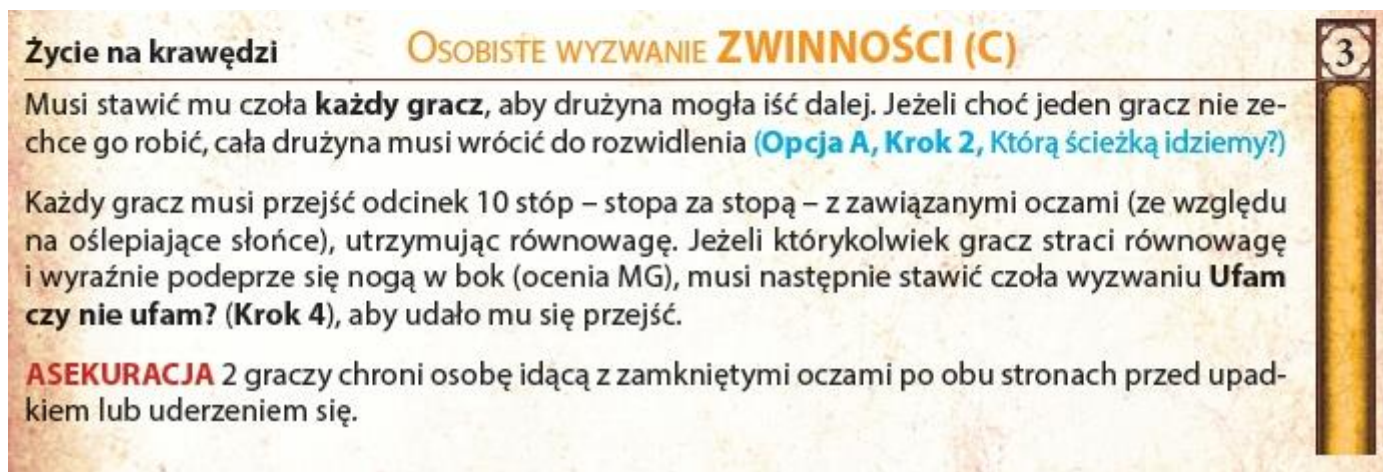
Tekst pisany prostą, błękitną czcionką to informacja do wiadomości MG (nie jest odczytywany graczom). Najczęściej zawiera dodatkowe instrukcje i podpowiedzi. Informuje również o efektach wyzwań.

Próbka przygód „Gościńca”: **Nad przepaścią**



W pełnej wersji gry, w tym miejscu występuje Krok 2, w którym drużyna decyduje czy próbuje przejść urwiskiem, czy wraca i szuka innej drogi.

Na potrzeby tej miniprzygody MG pomija ten Krok i przechodzi od razu do **Kroku 3**.



2 gry w 1 pudełku:

- **Ścieżka Archaniota Rafaela**
pefen humoru, kreatywny quiz
- **Gościniec poprzez czas i przestrzeń**
kooperacyjna gra przygodowa

łącznie: **315 elementów**

Ta gra jest całkiem inna niż wszystkie gry, w które graliśmy, a było ich sporo. Większość gier polega na rywalizacji, ta dla odmiany wywołuje autentyczną chęć współpracy i budowania relacji.

Damian, Polska, rodzic, gracz, homeschooler

Świetna gra! [...] moja rodzina i przyjaciele bawili się po prostu znakomicie. **Stuart Dunn, USA, AMAZON TOP 500 Reviewer**