

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”: **Zagubieni na pustyni**

... Zagubieni na pustyni po ucieczce z obozu łowców niewolników staracie sobie przypomnieć podsłuchaną tam rozmowę. Bandyci sprzeczali się wówczas o to, którą drogą można najszybciej dostać się z Gościńca do ich kryjówek. Jeżeli dobrze zapamiętaliście wskazówki i znaki orientacyjne odnalezienie Gościńca nie będzie problemem. Jeśli jednak nie...

6

---

**Do Gościńca!**

**DRUŻYNOWE WYZWANIE PAMIĘCI (U)**

7

Drużyna ma zapamiętać ułożenie karteczek ze strzałkami wskazującymi rozmaite kierunki, a następnie jak najwierniej odtworzyć układ z pamięci.

1. MG przygotowuje 10 małych karteczek ze strzałkami.
2. Gracze zamykają oczy.
3. MG układa karteczki jedna za drugą tak, aby utworzyły ciąg strzałek wskazujących różne kierunki – w prawo, w lewo, na wprost. MG powinien zadbać o dużą zmienność kierunków w ciągu strzałek.
4. MG zapisuje ułożony układ strzałek (lub robi mu zdjęcie komórką).
5. Gracze otwierają oczy i mają 1 minutę na zapamiętanie wskazówek.
6. MG zbiera i miesza kartki, odlicza do „20” i daje je do ułożenia drużynie – drużyna ma na to maksymalnie 2 minuty.
7. MG zaczyna mierzyć czas.
8. Po upływie 2 minut lub gdy drużyna zgłosi koniec, MG weryfikuje poprawność ułożenia.
9. Za każdą poprawnie ułożoną strzałkę drużyna zdobywa 1 pkt.

---

<b>10</b>	<i>Fenomenalnie zapamiętaliście wszystkie szczegóły trasy – po paru godzinach drogi znajdujecie Gościńiec i Ruszacie w dalszą drogę.</i>	<b>+1 AUT</b> każdy <b>EPILOG</b>
<b>9</b>	<i>Bardzo dobrze zapamiętaliście szczegóły trasy – szybko znajdujecie Gościńiec i Ruszacie w dalszą drogę.</i>	<b>EPILOG</b>
<b>7-8</b>	<i>Nieźle zapamiętaliście szczegóły trasy – pomimo kilku pomyłek udaje się wam dość szybko znaleźć Gościńiec. Ruszacie w dalszą drogę.</i>	<b>-1 dzień</b> <b>EPILOG</b>
<b>5-6</b>	<i>Niezbyt dobrze idzie wam odnalezienie drogi. Te wszystkie pagórki są tak do siebie podobne! W końcu, po dość długim błądzeniu wychodzicie na Gościńiec i Ruszacie w dalszą drogę.</i>	<b>-2 dni</b> <b>EPILOG</b>
<b>0-4</b>	<i>Przez kilka dni błądzicie po kamienistej pustyni. Te wszystkie pagórki są tak do siebie podobne! W końcu, wychodzicie na Gościńiec i Ruszacie w dalszą drogę.</i>	<b>-1 AUT</b> każdy <b>-3 dni</b> <b>EPILOG</b>

### 2 gry w 1 pudełku:

- **Ścieżka Archaniota Rafaela**  
pefen humoru, kreatywny quiz
- **Gościńiec 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*