

STOP POLJA

STOP
1

Stop! O, ne! Evo poskoka! Njegov je ugriz otrovan, stoga ostani mirno stajati na mjestu jedno bacanje. Poskoci neće napasti ako ih ne izazivaš!

STOP
2

Stop! O, ne! Počinje nevrijeme. Jak vjetar, kiša i munje mogu biti opasni u prirodi, stoga se skloni u planinarsko sklonište i ostani uz toplu peć dva bacanja. Pazi da za sobom sve ostaviš čisto i uredno – drugi planinari bit će ti zahvalni.

STOP
3

Stop! Eto divlje mačke! Možda nalikuje domaćoj, ali može postati opasna ako se osjeća ugroženo jer brani svoj teritorij. Za svaki slučaj, polako se povuci tri polja natrag i promatraj je iz daljine!

STOP
4

Stop! Kakva sreća! Uđi u čamac, pomози u čišćenju rijeke i skрати si put! Čista rijeka važna je za život biljaka i životinja, a pomaže i očuvati prirodu za sve nas koji u njoj uživamo. Tvoja mala pomoć čini veliku razliku!

STOP
5

Stop! Eto divnoga grma bobica! Ali, nemoj ih brati jer ne znaš jesu li jestive. Preskoči jedno bacanje da ih pažljivo promotriš i možda fotografiraš.

STOP
6

Stop! Kakva sreća! U tijeku je škola u prirodi „Mali heroji“! Pridruži im se dok uče penjati se i tako si skрати put! Samo naprijed, ova škola ima sjajne učitelje i dobru opremu.

STOP
7

Stop! Ma, gle samo ovu svinju kako se valja u blatu! Ona to čini radi osvježanja, znaš. Preskoči jedno bacanje i zabavi se promatrajući je, ali sa sigurne udaljenosti. Nikako joj se nemoj približavati jer svinje znaju biti opasne!

STOP
8

Stop! I - pssst! Sivi puh prespava polovicu života. Njegov san traje 7 – 8 mjeseci godišnje. Odspavaj i ti jedno bacanje kockice.

STOP
9

Stop! Čini se da ti je nestalo vode! Ona je tvoj najveći saveznik u prirodi jer ti pomaže da ne dehidriraš. Preskoči jedno bacanje dok ne natočiš bočicu vode i osiguraš si dovoljno snage za nastavak pustolovine!

STOP
10

Stop! Uh! Jedan nezgodan korak doveo je do ogrebanog koljena. Vрати se na start, ondje se nalazi kutija za prvu pomoć. Pazi gdje staješ – u prirodi je svaki korak važan!

PRAVILA DRUŠTVENE IGRE

POSTANI MALI HEROJ

OPIS IGRE

Kreni na uzbudljivo planinarsko putovanje hrvatskim zavičajem, stigni do cilja i postani Mali heroj!

Ali, neće biti lako! Putem te čekaju razni izazovi, prepreke i zanimljiva otkrića!

Ploča igre izgleda poput prave karte na kojoj se nalaze planinarske staze, domovi, vrhovi, rijeke, slapovi, divlje životinje, biljke te drugi planinari i ljubitelji prirode. Ali, to nije sve – neka mjesta kriju **iznenađenja proširene stvarnosti (AR)** koja možeš oživjeti mobitelom! Svi su igrači planinari koji se natječu u izdržljivosti, snalažljivosti, timskom duhu, poznavanju prirode i ponašanja u prirodi! Svi koji stignu do cilja postaju **Mali heroji** i osvajaju **personaliziranu diplomu**! Trebaš samo skenirati polje **CILJ** na kraju igre, preuzeti svoju digitalnu diplomu i, ako želiš, isprintati je kao uspomenu na svoju veliku planinarsku avanturu! Za skeniranje iznenađenja proširene stvarnosti (AR) i preuzimanje diplome posjeti **ar.postanimaliheroj.hr** i slijedi korake.

OSNOVNE UPUTE ZA IGROU

- ◆ 2 – 4 igrača
- ◆ Svaki igrač ima jednu figuricu.
- ◆ Kartice s UPITNIKOM treba promiješati prije početka igre.
- ◆ Ako želiš dodatnu zabavu, pripremi mobitel za skeniranje polja s POVEĆALOM.
- ◆ Cilj igre: Postati Mali heroj! Igra traje dok svi igrači ne stignu do cilja i ne zarade svoju diplomu. Hej, Mali heroji ne odustaju!

POČETAK IGRE

- ◆ Svi igrači kreću s polja START.
- ◆ Svaki igrač može izaći u svoju kućicu tek kad na kockici dobije šesticu.
- ◆ Svaki igrač ima pravo na tri uzastopna bacanja dok na kockici ne dobije šesticu za izlazak iz kućice.
- ◆ Nakon bacanja u kojem je dobio šesticu, igrač još jednom baca kockicu i prelazi onoliko polja koliki broj dobije na kockici te tako ulazi u igru.

KRETANJE PO PLOČI

- ◆ Igrači bacaju kockicu izmjenjujući se u smjeru kazaljke na satu.
- ◆ Svaki igrač ima pravo na jedno bacanje kockice u jednom krugu osim:
 - ▶ Kad se igrač stopira naredbom „Ostani na polju dok ne dobiješ šesticu na kockici”, igrač tad baca kockicu po tri puta u svakom krugu. Nakon što dobije šesticu, baca još jednom i prelazi onoliko polja koliki je broj dobio na kockici.
 - ▶ Ako igrač na kockici dobije broj koji ga dovodi na polje na kojem već stoji figurica drugog igrača, igrač treba položiti figuricu pored figurice igrača koja je već na tom polju. Ta dva igrača pritom si trebaju dati pet jer planinari su pristojni i kolegijalni!

- ▶ Ako se igrač vratio unazad na posebno polje (STOP, UPITNIK, POVEĆALO), ponaša se kao da je to polje obično. Posebno označena polja vrijede samo kad se igrač pomiče prema cilju.
- ▶ Kad je igrač nadomak cilju, recimo da mu do cilja nedostaju samo dva polja, na kockici mora dobiti broj koji odgovara točnom broju polja koja ga dijele od cilja (u navedenom primjeru to bi značilo da mora dobiti broj 2).

POSEBNA POLJA – PAŽNJA, OVDJE TE ČEKAJU IZAZOVI, ALI SE KRIJU I IZNENAĐENJA!



STOP polje

Kad staneš na STOP polje, pročitaj uputu iz letka „STOP polja” i slijedi zadani izazov.



UPITNIK polje

Kad staneš na UPITNIK, suigrač s tvoje desne strane izvlači karticu s UPITNIKOM i čita ti zadatak. Hoće li ti pomoći ili otežati put do cilja? Sve ovisi o tome kako odradiš izazov!



POVEĆALO polje

Ova polja skrivaju iznenađenja AR-a! Uza sve elemente koje možeš skenirati na ploči stoji POVEĆALO. Skeniraj simbol POVEĆALA kamerom na svom mobilnom uređaju, slijedi upute i oživi sve elemente AR-a (proširene stvarnosti). Nakon što otkriješ iznenađenje koje se tu krije, igra se nastavlja.