

Gra miejska  
Anatomia szopki – gra o szopce krakowskiej  
Kraków, 19.11.2016 r.

## **REGULAMIN GRY**

*ANATOMIA SZOPKI – to gra miejska, podczas której będziecie mieć okazję poznać tradycję szopki krakowskiej z nieco innej strony. Zazwyczaj, jako goście wystawy lub konkursu, oglądacie dzieła krakowskich twórców na pomniku Adama Mickiewicza lub za szybą w Muzeum. Tym razem będziecie mieć okazję poznać długi proces tworzenia szopek, a nawet wcielić się w ich twórców! Podczas gry poznacie miejsca, w których rodziła się tradycja szopkarstwa, gdzie szopkarze inspirują się, projektując swoje dzieła, a w końcu sami będziecie mieć okazję sprawdzenia swoich sił w tworzeniu szopki – pod okiem prawdziwych szopkarzy.*

*Zatem życzymy powodzenia!*

*Organizatorzy*

**Numer kontaktowy do organizatora:**

Filip Fotomajczyk 605 265 070

## 1. Harmonogram:

**10:00 – spotkanie uczestników gry na dziedzińcu Muzeum Historycznego Miasta Krakowa, Rynek Główny 35**

**10:15 – odprawa patroli, rozdanie pakietów zadań**

**10:30 – 14:00 – gra**

**14:00 – zakończenie gry – zdanie zrealizowanych zadań**

**14:30 – ogłoszenie wyników, rozdanie nagród (sala Miedziana, Pałac Krzysztofory)**

2. Patrole liczą od 4 do 10 osób (w wyjątkowych przypadkach, zgłoszonych wcześniej i za zgodą organizatorów, osób w zespole może być więcej). W przypadku, gdy ktoś nie ma zespołu, a chciałby wziąć udział w grze, istnieje możliwość dołączenia do zgłoszonych patroli.

3. Każdy patrol ma możliwość przejścia jednej z wybranych przez siebie tras: podstawowej lub zaawansowanej.

4. Uczestnicy ubezpieczają się we własnym zakresie.

5. Opis gry:

Każdy patrol powinien zabrać ze sobą:

- aparat fotograficzny lub telefon z możliwością robienia wyraźnych zdjęć.

Na początku gry patrol otrzymuje pakiet startowy, w którego skład wchodzi:

- a. regulamin gry,
- b. karta zadań (na czterostronicowej broszurce),
- c. mapa gry,
- d. lista uczestników – do uzupełnienia do końca gry.

- **Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów.**

- Punkty przyznawane są za:

- dotarcie do wszystkich 9 punktów na mapie, czyli skompletowanie jak największej liczby naklejek, tworzących szopkę;

- zrealizowanie zadań dodatkowych zawartych w karcie gry.

- Na punktach znajdują się tzw. punkтови, którzy równocześnie są sędziami w sytuacjach spornych.

Przebieg gry:

1. Na początku każdy zespół wybiera: swojego przedstawiciela, który zostaje szefem patrolu – tzw. patrolowym oraz trasę, którą chce przejść podczas gry.
2. Między 10:00 a 10:15 patrolowi odbierają zadania dla swoich zespołów, o 10:15 organizator wyjaśnia zasady gry i odpowiada na ewentualne pytania.
3. O 10:30 patrole wyruszają i rozpoczyna się gra – na jej przejście wyznaczone zostało 3,5 h. Każdy patrol otrzymuje swoje miejsce startowe na grze, czyli punkt, od

- którego powinien zacząć grę.
4. Przechodząc z punktu do punktu można dowolnie realizować zadania dodatkowe.
  5. Po zaliczeniu punktu startowego patrol sam wybiera kolejność realizowanych zadań. W przypadku gdy na punkcie znajdują się inne patrole, można chwilę poczekać lub udać się na kolejny.
  6. **UWAGA: Wszystkie punkty są czynne do godz. 13:45!**
  7. Po zrealizowaniu zadań na karcie patrolu należy oddać ją do biura gry w budynku MHK (w oznaczonym miejscu) do godz. 14:00.
  8. Między 14:00 a 14:30 będzie można skorzystać z poczęstunku w Sali Miedzianej MHK.
  9. O 14:30 odbędzie się ogłoszenie wyników gry oraz rozdanie nagród.