

# MISTRZ BEZPIECZEŃSTWA

zostań w domu i zdobądź tytuł

## ZASADY GRY

1. MISTRZ BEZPIECZEŃSTWA to edukacyjna gra planszowa do druku, w którą może grać minimum 2 graczy w każdym wieku. Zasady uczestnictwa są bardzo elastyczne. Najważniejsza jest dobra zabawa uczestników oraz wyrażenie przez nich zgody na warunki gry.
2. Celem jest jak najszybsze dotarcie gracza do pola z hasłem META, realizując po drodze napotkane zadania oraz odpowiadając prawidłowo na stawiane pytania.
3. Do gry potrzebna jest plansza, liczba pionków zgodna z ilością uczestników, standardowa kostka do gry a także karty pytań ułożone jedna na drugiej spodem do dołu oraz podobnie ułożone karty zadań.
4. Rozpoczynającego wyznacza się przez losowanie. Pozostali zawodnicy uczestniczą w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Aby wprowadzić pionek do gry, czyli ustawić go na polu startowym, należy wyrzucić kostką 6 oczek. Gracz, który już wprowadził swój pionek do gry ponownie rzuca kostką i przemieszcza się o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek.
5. Przemierzając się po kolejnych polach możemy natrafić na POLICJANTA, co jest równoznaczne z pobraniem karty pytania i udzieleniem na nie odpowiedzi. Jeśli odpowiedź będzie błędna lub po prostu jej nie znamy, gracz pozostaje w miejscu sprzed rzutu kostką. Podobnie w sytuacji, kiedy staniemy na polu oznaczonym RADIOWOZEM. Wówczas losujemy kartę zadań. Jeśli nie potrafimy wykonać wskazanego zadania lub nie wykonamy go prawidłowo pozostajemy w miejscu sprzed rzutu kostką. W sytuacji właściwej odpowiedzi na pytanie lub poprawnego wykonania zadania przemieszczamy się tyle oczek, ile wskazała kostka. Wylosowane karty pytań/zadań odkładamy na spód stosu.
6. Jeśli pionek trafi na pole ze znakiem STOP, gracz traci 1 kolejkę. Zatrzymanie się na polu ze znakiem drogowym PRZEJŚCIE DLA PIESZYCH pozwala ponownie rzucić kostką (dodatkowa kolejka).
7. Pozostałe pola: puste/ znaki nakazu nie obligują uczestnika do wykonywania dodatkowych czynności.
8. Do gry dołączono puste karty, na których gracze sami mogą napisać własne pytania lub zadania.
9. Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy stanie na polu z napisem META.

...gotowi do gry?



Komenda Powiatowa Policji w Bielsku Podlaskim  
Wydział Prewencji

ul. Kopernika 7, 17-100 Bielsk Podlaski, tel.: +48 85 831 0308, fax.: +48 85 831 0350  
e-mail: [wprew.kpp@bielsk-podl.bk.policja.gov.pl](mailto:wprew.kpp@bielsk-podl.bk.policja.gov.pl), [www.bielsk-podlaski.policja.gov.pl](http://www.bielsk-podlaski.policja.gov.pl)