

## CEL GRY

Celem każdego zespołu biorącego udział w grze jest aktywny udział w wydarzeniach, które doprowadziły do odzyskania przez Polskę niepodległości. Wydarzenia dzielą się na globalne i lokalne. Globalne dotyczą wydarzeń politycznych, które doprowadziły do odzyskania niepodległości, a lokalne – danego terenu (miejscowości, regionu), na którym odbywa się gra.

### PORUSZANIE SIĘ ZESPOŁÓW PO TERENIE GRY

Zespoły poruszają się po terenie gry w sposób swobody. Same planują trasę poruszania się i kolejność wykonywania zadań, tak aby wykonać ich jak najwięcej.

### WYKONYWANIE ZADAŃ

W celu wykonania zadania zespół musi odnaleźć animatora, którego pozycja jest zaznaczona na planie gry. Po odnalezieniu animatora zespół wykonuje zadania według jego wskazówek. W trakcie wykonania zadania musi być obecny cały zespół. Po wykonaniu zadania przez zespół animator zalicza jego wykonanie oraz przyznaje zespołowi punkty poprzez dokonanie wpisu na Karcie zespołu.

### ZADANIA GLOBALNE (POSTACIE)

W trakcie gry zespół musi odnaleźć 9 postaci związanych z wydarzeniami prowadzącymi do odzyskania przez Polskę niepodległości. Cztery z nich wyznaczą zespołowi zadania. W zamian za jego wykonanie zespół otrzyma element gry lub informację potrzebne innej postaci. Pozostałe postacie będą oczekiwały na otrzymanie tego elementu. Istotnym zadaniem zespołu jest doprowadzenie do sytuacji, aby każda postać miała to, co jest jej potrzebne do odegrania swojej roli w wydarzeniach poprzedzających odzyskanie przez Polskę niepodległości.

### ZADANIA LOKALNE (MIEJSCA)

W trakcie gry zespół musi udać się do 3 wyznaczonych na planie gry miejsc i samodzielnie wykonać przypisane do nich zadania. Wykonanie tych zadań umożliwi przejęcie władzy na danym terenie przez Polaków i powstanie załączka niepodległego państwa polskiego. Zadania są wykonywane samodzielnie bez pomocy animatora, oceniane przez wyznaczoną do tego osobę, która znajduje się w miejscu wykonywania zadania.

### OGÓLNE ZASADY GRY

1. W trakcie gry zespoły poruszają się wyłącznie pieszo.
2. W trakcie gry zespoły nie mogą się rozdzielać i realizować zadań mniejszymi grupami.
3. W trakcie gry zespoły nie mogą wymieniać się informacjami, przedmiotami, zdjęciami z innymi zespołami. Wymiana zachodzi wyłącznie pomiędzy zespołami a punktowym.
4. W grze zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku równej liczby punktów zwycięża ten zespół, który wykonał zadania w krótszym czasie.

## KARTA ZESPOŁU - PUNKTACJA

LP.	SPOTKANA POSTAĆ	PUNKTY
1.	Thomas Woodrow Wilson	
2.	Thomas Riley Marshall	
3.	Polski żołnierz służący po stronie Niemiec	
4.	Zdzisław Lubomirski – 2 wymiany (Rada Regencyjna Królestwa Polskiego)	
5.	Wincenty Witos	
6.	Mieszkaniec Lwowa	
7.	Aleksander Sałacki (Orlęta Lwowskie)	
8.	Ferdinand Foch	
9.	Józef Piłsudski	
MIEJSCA LOKALNE (UZUPEŁNIĆ PRZED GRĄ)		PUNKTY
11.		
12.		
13.		

### NOTATKI:

+ MAPA TERENU Z ZAZNACZONĄ LOKALIZACJĄ POSTACI (1-8) ORAZ MIEJSC (11-13)