

INSTRUKCJA DO GRY „KARTY NA STÓŁ”

W grze mogą brać udział:

- uczniowie klas o profilu policyjnym, którzy zakończyli realizację tematów z zakresu historii Policji Państwowej;
- osoby, które posiadają wiedzę na temat historii Policji Państwowej;
- osoby, które przed przystąpieniem do niej, zostaną zapoznane z wybranymi wydarzeniami z historii Policji Państwowej. W tym celu można wykorzystać załączoną prezentację.

Komplet zawiera:

40 kart, których liczbę można oczywiście zwiększyć, a także można modyfikować ich treść.

1 listę kontrolną, która w przypadku zwiększenia liczby kart lub/i modyfikacji ich treści musi być zmieniona.

Liczba uczestników – 5 osób, w tym 4 graczy i 1 asystent

Lista kontrolna przeznaczona jest dla asystenta.

Każda karta przedstawia wydarzenie związane z historią Policji Państwowej. Karta przedstawiająca wydarzenie najwcześniejsze „bije” karty, które przedstawiają wydarzenia późniejsze.

Wygrywa osoba, która po zakończeniu gry będzie posiadała najwięcej kart. Liczą się karty z „wziątek” i te, które pozostają w ręku.

Każdy z uczestników może odpaść z gry w chwili, gdy pozostanie bez kart.

Karty rozdaje asystent, po pięć kart dla każdego uczestnika. Reszta kart pozostaje na stole.

Asystent wskazuje osobę, która rozpoczyna grę.

Po każdym wyjściu, zakończonym zabraniem „wziątki” przez jednego z uczestników, wszyscy gracze dobierają po jednej karcie z kart, które pozostały na stole po rozdaniu.

Każdy z uczestników ma prawo w każdym wyjściu dokonać sprawdzenia prawidłowości przyznania wygranej. Jeśli okaże się, że jego karta nie wygrywa, pauzuje jedną kolejkę oraz nie dobiera karty ze stołu. Weryfikacji dokonuje asystent.

Jeśli uczestnicy błędnie przyznają wygraną jednemu z nich, cała „wziątka” jest zabierana przez asystenta. W takiej sytuacji uczestnicy nie dobierają kart. Asystent informuje uczestników o „wartości kart” z „wziątki”, czyli chronologicznym następstwie przedstawionych na nich wydarzeń. Zabrane karty asystent dołącza do kart pozostałych na stole po rozdaniu. Karty ze stołu i dodane należy przetasować.

