



SYMBOL
MAŠLE
BARVA
FIALOVÁ

SYMBOL
KOKARDA
KOLOR
FIOLET

MĚŠTANKA MIESZCZANKA

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČZAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTÓW



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (oblázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszynie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukáty do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



MĚŠTANKA - OTÁZKY MISTRA HRY

1. Jezdíš ráda na skatu a v obci Jastrzębie – Zdrój jsi objevila GO HIGH – skatepark. Víš, kde vlastně vymysleli skateboardy? V Kalifornii, na Floridě, nebo na Mazurských jezerech?

ODP.: V Kalifornii, místní surfaři se rozhodli vymyslet prkno s kolečky. (1 bod)

2. Na Těšínském Slezsku se od pradávna mluví trochu jinak než v jiných místech Polska a Česka. Jak se této řeči říká? Po našemu, nebo těšínské nářečí?

ODP.: Obě odpovědi jsou správné. (2 body)

3. Cestuješ už dlouho, je čas zjet si odpočinout, a tak ses rozhodla zajít do Lázní Darkov. Tam si můžeš vyzkoušet na vlastní kůži účinky jodobromové solanky. Je to původem sladká, nebo slaná přírodní léčivá minerální voda?

ODP.: Je to mořská, tedy slaná léčivá voda, která se na území Ostravska vyskytuje po miliony let. (1 bod)

4. Přijela za tebou do Těšína návštěva. Po dlouhé procházce ji zveš do čajovny Laja na Zámeckém vrchu. Mají tady dobrý čaj a příjemné posezení. Je konec dubna a ty si čteš program na filmový festival, který se v Těšíně koná. Je to festival Film na hranici, nebo Kino na hranici?

ODP.: Kino na hranici. (1 bod)

5. Havířov – nejmladší město v České republice. Unikátní budova havířovského nádraží je sice neudržovaná, ale snad nejlépe dochovanou ukázkou bruselského stylu (50. léta). Navrhl ji architekt Josef Hrejsemnou nebo Josef Hrejdál?

ODP.: Správná odpověď je Josef Hrejsemnou. (1 bod)

6. V obci Górk Wielkie se nachází muzeum Zofii Kossak. Jakou pohádkovou postavu vytvořila tato polská spisovatelka a novinářka?

ODP.: Jedná se o Kacperka, goreckého skřítku. (1 bod)

7. Jsi v sochařském parku v Hradišti. Obdivuješ lidské srdce z kamene. Vytesal sochu je asi velmi pracné. Jaký materiál se pro tesání používá?

ODP.: beton, žula, pískovec, vápenec, mramor... (1 bod)

8. Jezdíš na koloběžce v parku u fryštackého zámku. Po kom je tento park pojmenován: po Marii Curie Skłodowské, po Boženě Němcové nebo po Violi Těšínské?

ODP.: Je to park Boženy Němcové. (1 bod)

9. V Ustroni můžeš najít opravdový skvost - Rezavé diamanty. Co to asi bude? Rezavý diamant je polodrahokam hnědoruďé barvy, muzeum starých motocyklů, nebo stará parní lokomotiva?

ODP.: Jedná se o muzeum starých motocyklů „Rdzawe Diamenty“. (1 bod)

10. Jsi na Horalském svátku v Jablunkově a obdivuješ těšínskou bižuterii. Mají zde bohatý výběr: spinky (spony), hoczki (háčky), napierśniki (náprsníky). Jedna z těchto ozdob se nazývá také orpant. Která to je?

ODP.: Náprsník. (1 bod)

11. Uprostřed té nejtemnější tmy se dobře pozoruje noční obloha plná hvězd. Bereš kariťmatku a kamarádku, a jedete pozorovat do Beskyd na Staré Hamry hluboký vesmír. Myslíš si, že uměle osvětlená noční obloha může mít vliv na naše zdraví?

ODP.: Ano. Světelné znečištění noční oblohy je faktorem, který škodlivě působí na naše zdraví a na přírodní ekosystémy. (2 body)

12. Bereš plavky a jedeš do Istebné užít si volný den v místním aquaparku. Kolik tam najdeš tobogánů?

ODP.: Nevím, ověř si to.

Házíš kostkou:

1, 2, 3 – z tobogánu letíš rovnou do HLADOMORNY,

4, 5, 6 – vyletěla jsi až ke hvězdám – jdi na pole S–Raketa. (1 bod)

13. Jedeš do Koniakova naučit se vyrábět koniakovskou krajku. Největší krajka na světě je právě odtud a je zapsána v Guinnessově knize rekordů, má 5 metrů na šířku a vyrábějí ji 4 měsíce. Kolik kilometrů nití na ni použili? Máš 3 pokusy, mistr může napovídat, da více, či méně.

ODP.: 50 km nití. (2 body)

14. Pozvala jsi své přátele na romantický výlet, procházíte se unikátní sbírkou vzácných dřevin v Jablunkovském arboretu. V roce 1938 zde bylo asi tisíc druhů dřevin, mezi nimi asi 400 druhů jehličnanů. Vyjmenuj aspoň 4 jehličnany, které znáš.

ODP.: Jedle, cedr, jalovec, smrk, borovice, tis, zerav, modřín. (2 body)

15. Z kavárny Avion v Těšíně pozoruješ lidi na mostě. Výrazná čára, která za tmy svítí, je již ným pamětníkem hranice. Dnes mohou lidé bez kontroly přecházet tam a zpátky, což platí pro všechny evropské země. Pravda, nebo lež?

ODP.: Lež. To platí pouze v tzv. schengenském prostoru. (2 body)

MIESZCZANKA - PYTANIA MISTRZA GRY

1. Lubisz jeździć na deskorolce, w Jastrzębiu – Zdroju znalazłaś GO HIGH – skatepark.

Czy wiesz, gdzie właściwie wymyślili deskorolki? W Kalifornii, na Florydzie czy na Mazurach?

ODP.: W Kalifornii, miejscowi surferzy wymyślili deskę na kółkach. (1 punkt)

2. Ludzie na Śląsku Cieszyńskim od dawien dawna mówili trochę inaczej niż w innych miejscach w Polsce i Czechach. Jak się taka mowa nazywa? Po naszymu, czy gwara cieszyńska?

ODP.: Obie odpowiedzi są poprawne. (2 punkty)

3. Jesteś długo w podróży, dlatego najwyższy czas wypocząć. Zdecydowałaś się pojechać do Uzdrowiska Darków. Tam możesz na własnej skórze wypróbować skutki solanki jodobromowej. Chodzi o słodką czy słoną naturalną mineralną wodę leczniczą?

ODP.: To słona lecznicza woda morska, która na terenie tego regionu występuje kilka milionów lat. (1 punkt)

4. Masz gości. Zapraszasz ich na długi spacer, a później do Herbaciarni Laja na Wzgórzu Zamkowym. Podają tutaj dobrą herbatę i można tu miło spędzić czas. Jest koniec kwietnia, czytasz program festiwalu filmowego, który się w Cieszyźnie odbywa. Chodzi o „Film na granicy” czy „Kino na granicy”?

ODP.: Kino na granicy. (1 punkt)

5. Hawierzów – najmłodsze miasto w Republice Czeskiej. Budynek dworca kolejowego jest wprawdzie dosyć zdemastowany, jednak należy do unikatowych budynków, wybudowanych w stylu brukselskim (lata 50.). Kto jest autorem projektu tego dworca: architekt Josef Hrejsemnou czy Josef Hrejdál.

ODP.: Prawidłowa odpowiedź to Josef Hrejsemnou. (1 punkt)

6. W Górkach Wielkich znajduje się Muzeum Zofii Kossak. Jaką bajkową postać stworzyła ta polska pisarka i publicystka?

ODP.: Chodzi o Kacperka, góreckiego skrzata. (1 punkt)

7. Jesteś w plenerowej galerii rzeźb w Grodziszczu. Podziwiasz ludzkie serce z kamienia, bardzo lubisz wielkie posągi, dookoła jest tylko kilka drzew, zachodzi słońce. Rzeźbienie jest bardzo pracochłonne. Jakiego materiału używa się do rzeźbienia?

ODP.: beton, granit, piaskowiec, wapień, marmur... (1 punkt)

8. Jeździsz na hulajnodze w parku koło fryszackiego zamku. Czyje imię nosi ten park: Marii Curie Skłodowskiej, Bożeny Němcowej czy Violi Cieszyńskiej?

ODP.: To park Bożeny Němcowej. (1 punkt)

9. W Ustroniu możesz znaleźć prawdziwy klejnot - Rdzawe Diamenty. O co chodzi? Rdzawy Diament to kamień półszlachetny koloru brązowego, Muzeum Motocykli Zabytkowych czy stara lokomotywa parowa?

ODP.: Chodzi o Muzeum Motocykli zabytkowych „Rdzawe Diamenty“. (1 punkt)

10. Jesteś na Goralskim Świącie w Jabłonkowie i podziwiasz biżuterię cieszyńską na jednym ze stoisk. Jest tu spory wybór: spinki, hoczki, napierśniki. Jedna z tych ozdób nazywana też jest orpantem. Która?

ODP.: Napierśnik. (1 punkt)

11. W głębokiej ciemności można obserwować niebo pełne gwiazd. Zabierasz karimatę i wyjeżdżasz w Beskidy, na Stare Hamry obserwować niebo i gwiazdy. Uważasz, że sztucznie oświetlone niebo ma wpływ na nasze zdrowie?

ODP.: Tak. Zanieczyszczenie świetlne jest czynnikiem, który ma negatywny wpływ na ludzkie zdrowie i inne ekosystemy przyrodnicze. (2 punkty)

12. Zabierasz strój kąpielowy i wyjeżdżasz do Istebnej, aby cieszyć się wolnym dniem w miejscowym parku wodnym. Ile tam jest zjeżdżalni?

ODP.: Nie wiem, sprawdź to.

Rzuć kostką:

1, 2, 3 – ze zjeżdżalni wodnych lecisz wprost do LOCHU,

4, 5, 6 – wyleciałaś do gwiazd – stań na polu S–Rakietu. (1 punkt)

13. Jedziesz do Koniakowa, by nauczyć się robić koronki koniakowskie. Największa koronka na świecie jest właśnie stąd i została zarejestrowana w Księdze Rekordów Guinnessa, ma 5 metrów szerokości i była heklowana przez 4 miesiące. Ile kilometrów nici zostało na nią zużytych? Masz 3 próby. Mistrz może zasugerować więcej/mniej.

ODP.: 50 km nici. (2 punkty)

14. Zaprosiłaś swoich przyjaciół na romantyczną wycieczkę, przechodzisz wokół unikatowej kolekcji rzadkich drzew w Arboretum Jabłonkowskim. W 1938 roku rośło tu około tysiąca gatunków drzew, w tym około 400 gatunków drzew iglastych. Wymień przynajmniej 4 iglaki, które znasz.

ODP.: Jodła, cedr, jałowiec, świerk, sosna, cis, cyprys, modrzew. (2 punkty)

15. Jesteś w kawiarni AVION w Cieszyźnie. Obserwujesz ludzi przechodzących przez most. Wyraźna linia, która nocą świeci, jest niemyym świadkiem granicy. Ludzie dziś mogą bez kontroli granicznej przechodzić tam i z powrotem. Czy tak jest w całej Europie?

ODP.: Nie, tak jest tylko w tzw. Strefie Schengen. (2 punkty)



SYMBOL
ZVONEČEK
BARVA
ZELENÁ

SYMBOL
DZWONEK
KOLOR
ZIELIEN

OVCE
OWCA

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTŮ



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestuduj zasady gry.

1. W Cieszyńie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukаты do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MIŁĘJ ZABAWY!



OVCE – OTÁZKY MISTRA HRY

1. Uteklá jsi z Kozubové, kde probíhá „míchání ovcí“. Teď už jsi daleko za horami. Co znamená „míchání ovcí“? Festival míchání guláše z jehněčího masa, nebo vyhánění ovcí na společnou pastvu?

ODP.: Vyhánění ovcí na společnou pastvu. (1 bod)

2. Přišla jsi na přednášku o právech zvířat do klubu Futra v Orlové. Je tady hodně vegetariánů, takže víš, že se nemusíš ničeho obávat. Z jakého jazyka pochází slovo „futra“ a čemu se tak říká?

ODP.: Slovo „futra“ pochází z německého Thürfutter a znamená „zárubeň“. (2 body)

3. Dlouho putuješ hustými beskydskými lesy a najednou vidíš ceduli: Lesní park překvapení Ustroň! Pozor! Nachází se zde psík mývalovitý – malá psovitá šelma. Podle japonských legend se dokáže proměnit ve skřítku nebo v různé věci. Proměnil se v „brutvaňok“. Co je to „brutvaňok“ – je to buchta, nebo chleba?

ODP.: Buchta je správně. (1 bod)

4. Kotulova dřevěnka se ti líbí, protože ti připomíná život na venkově. Je to nejstarší roubená lidová stavba na Těšínsku, a stojí v Havířově přímo mezi paneláky. Na zahradě je kromě staré studny taky „babuč“ a „trusiok“. Jak přeložíš z nářečí do češtiny názvy těchto zvířat?

ODP.: Prase a krocan. (2 body)

5. Přichází se napást do městského lesa nad Puncovkou v Těšíně, k pomníku těšínského knížete Měška I. K jakému rodu patřil? Pokud nevíš, napoví ti hradní věž v Těšíně.

ODP.: K rodu Piastovců. (2 body)

6. Na Kozí farmě v Brenné jsi potkala opravdové horaly, kteří ti vyprávějí o tom, jak tu kdysi chovali Valaši ovce a kozy. Odkud sem Valaši přišli – z Moravy, ze Slovenska, nebo z Rumunska?

ODP.: Z rumunského Valaška. (1 bod)

7. Jedeš lanovkou z Polany na horu Čantoryji a chceš si pochutnat na čerstvé horské trávě. Vidíš rozhlednu a přemýšlíš, na které straně vlastně stojí: na české, nebo na polské?

ODP.: Rozhlednu najdeš na české straně. (1 bod)

8. Honí tě mlsná! Dozvěděla ses, že ve Visle vyrobili sochu Adama Małysze v životní velikosti. Ta se dá i sníst. Z čeho je socha vyrobena? Z marcipánu, karamelu, čokolády, nebo želé?

ODP.: Z bílé čokolády. (1 bod)

9. Inspirovala ses od své západní sestřenice, německé horské ovce, a chceš se naučit lézt po skalách jako ona. V lanovém centru v trineckém lesoparku tě to s lanem naučí.

Hod' jednou kostkou:

1, 2, 3: zamotala ses do lana, jdi na pole S – HLADOMORNA;

4, 5, 6: naučila ses horolezecký uzel správně, postupuješ na políčko S. (1 bod)

10. Polský horolezec Jerzy Kukuczka zdolal během osmi let všechny osmitisícovky. Hledal nové trasy a na střechy světa se vydával většinou bez umělého kyslíku. V Istebné má památný dům a ty se chceš o tomto světově významném horolezci dozvědět více. Kolik je na světě osmitisícovek? Máš 2 pokusy, mistr ti může napovědět, zda více, či méně.

ODP.: Je jich 14. (2 body)

11. Máš ráda hory a louky, a tak jsi došla z Košařské až k vrcholu hory Ostrý (1 044 m n.m.). Užíváš si výhled a měkhou travu. Co jsou to „košary“? Jsou to laťové ohrady pro ovce a dobytek, nebo tradiční proutěné košíky pro sušení trávy?

ODP.: Košary jsou ohrady. (1 bod)

12. Slyšela jsi správně, toto je ten nejstarší a největší jilm horský v České republice. Roste v Bukovci, asi 1 km od česko-polské hranice, a v nářečí se mu říká „brzost“. Je starý přibližně 360 let a někteří lidé tvrdí, že mohl přežít i 500 zim. Jak se stromu přezdívá: Bukovecký hraničář, nebo Jilmovec z Bukovce?

ODP.: Bukovecký hraničář. (1 bod)

13. V Dolní Lomné se každý rok pořádají národopisné slavnosti s folklorní muzikou a tanci v krojích zvané Slezské dny. Nemáš sice kroj, ale ráda tančíš, až tě z toho bolí kopytka. Součástí ženského kroje jsou taky „kopytka“. Jsou to punčochy, nebo ponožky?

ODP.: Jsou to vlněné ponožky. (1 bod)

14. Hřava je „obcí vycházejícího slunce“, tady si můžeš vychutnat ranní pastvu jako první a zavčítit pozdrav slunci. O kolik minut zde vychází slunce dřív než v hlavním městě ČR – Praze? Máš 3 pokusy, mistr ti může napovědět, zda více, či méně.

ODP.: O 17 minut. (2 body)

15. Došla jsi na Grůň v Mostech u Jablunkova a vidíš v dálce stát ovci. Zkoušíš na sebe upozornit „zbyrcokem“. Co je to „zbyrcok“ – ovčí tanec, nebo zvonec?

ODP.: Správná odpověď je zvonec. (1 bod)

OWCA – PYTANIA MISTRZA GRY

1. Uciekałaś z Kozubowej, gdzie przebiega właśnie tzw. miysznia łowiec, teraz już jesteś daleko za górami. Co to jest „miysznia łowiec“? Festiwal miesznia gulaszu jagnięcego lub uroczyste wyjście pasterzy ze stadami owiec na wspólne pastwiska?

ODP.: Wyjście pasterzy ze stadami owiec na wspólne pastwiska. (1 punkt)

2. Jesteś na wykładzie na temat praw zwierząt w klubie Futra w Orłowej. Jest tu wielu wegetarianów, więc wiesz, że nie musisz się niczego obawiać. Z jakiego języka pochodzi słowo FUTRA i co oznacza?

ODP.: Słowo „futra“ pochodzi z języka niemieckiego - Thürfutter i chodzi o „framuge drzwi“. (2 punkty)

3. Już długo wędrujesz przez gęste lasy Beskidów i nagle widzisz tablicę: Leśny Park Niezgodzianek Ustroń! Uwaga! Znajduje się tutaj jenot azjatycki - gatunek drapieżnego ssaka, należącego do rodziny psowatych. Według japońskich podań potrafi zamienić się w elfa lub w coś innego. Zmienił się w brutwaniok. Co to jest „brutwaniok“ – to placek czy chleb?

ODP.: Poprawna odpowiedź to placek drożdżowy. (1 punkt)

4. Podobna ci się Kotulowa Drzewionka, ponieważ przypomina ci życie na wsi. Chodzi o najstarszy drewniany budynek ludowy na Śląsku Cieszyńskim, a mianowicie bezpośrednio w Hawierzowie, tuż w pobliżu osiedla. W ogrodzie, oprócz starej studni znajduje się także babuś i trusiok. Jak przetłumaczysz nazwy tych zwierząt z gwary na język polski?

ODP.: Wieprz i indyk. (2 punkty)

5. Przychodzisz się napasać do lasu miejskiego nad Puńcówką w Cieszynie, pod pomnik księcia cieszyńskiego Mieszka I. Do jakiej dynastii należał? Jeśli nie wiesz, wieża w Cieszynie ci podpowie.

ODP.: Dynastia Piastów. (2 punkty)

6. W Brennej, w Koziej Zagrodzie, spotkałeś prawdziwych górali, którzy opowiadają ci o tym, jak Wałasi hodowali kiedyś swoje owce i kozy. Skąd pochodzą Wałasi – z Morawy, ze Słowacji czy z Rumunii?

ODP.: Pochodzą z Wołoszczyzny w Rumunii. (1 punkt)

7. Przyjechałaś kolejką linową z Polany na górę Czantorię. Chcesz do syta napasać się i zasmakować pysznej górskiej trawy. Widzisz wieżę widokową i zastanawiasz się, po której stronie stoi, po czeskiej czy polskiej?

ODP.: Wieżę widokową znajdziesz po stronie czeskiej. (1 punkt)

8. Masz ogromną ochotę na stodcye! Dowiedziałaś się, że w Wiśle został wykonany posąg Adama Małysza w naturalnej wielkości. Można go nawet zjeść. Z czego został wykonany posąg? Z marcepanu, karmelu, czekolady lub galaretki?

ODP.: Z białej czekolady. (1 punkt)

9. Zainspirowałaś się swoją zachodnią kuzynką, niemiecką owcą górską i chcesz nauczyć się wspinąć po skałach tak jak ona. W centrum linowym w trzynieckim Parku Leśnym nauczą cię posługiwać się liną.

Rzuć jedną kostką:

1 2 3 - Zaplątałaś się w linie - idź na pole S LOCH

4 5 6 - Nauczyłaś się poprawnie wiązać węzeł wspinaczkowy - przejdź na pole S. (1 punkt)

10. Polski alpinista, Jerzy Kukuczka, zdobył w ciągu ośmiu lat wszystkie osmiotysięczniki. Szukał nowych tras i na dach świata wspinął się w większości przypadków bez sztucznego tlenu. W Istebnej znajduje się jego Dom Pamięci, a ty chcesz się dowiedzieć więcej na temat tego słynnego alpinisty. Ile jest na świecie osmiotysięczników? Masz 2 podejścia, Mistrz sugeruje więcej/mniej.

ODP.: 14 (2 punkty)

11. Bardzo lubisz góry i łąki, więc z Koszarzysk wspięłaś się aż pod szczyt góry Ostry (1044 m n.p.m.). Cieszysz się widokami i miękką trawą. Czy „koszary“ to ogrodzenia dla owiec i była zrobione z listew czy tradycyjne koszyki z wikliny do suszenia trawy?

ODP.: Koszary = ogrodzenia. (1 punkt)

12. Styszałaś dobrze, to najstarszy i największy wąż górski w Republice Czeskiej. Rośnie około 1 km od czesko-polskiej granicy w Bukowcu, w gwarze nazywany jest „Brzost“. Liczy około 360 lat, niektórzy twierdzą, że mógł przetrwać nawet 500 zim. Jak nazywane jest drzewo: Bukowiecki Strażnik Granicy lub Celnik Bukowiecki?

ODP.: Celnik Bukowiecki. (1 punkt)

13. W Łomnej Dolnej corocznie organizowane jest spotkanie z najlepszą muzyką i tańcem w strojach, tzw. Śląskie Dni. Wprawdzie nie masz stroju, ale lubisz tańczyć, chociaż bolą cię kopytka. Elementem stroju żeńskiego także są „kopytka“. To poręczochy czy skarpety?

ODP.: Są to wełniane skarpety. (1 punkt)

14. Herczawa to wieś wschodzącego słońca, tutaj możesz jako pierwsza cieszyć się porannym wypasem i wykonać ćwiczenie „Powitanie Słońca“. O ile minut wcześniej wschodzi słońce na Herczawie niż w stolicy RC - Pradze? Masz 3 podejścia, mistrz sugeruje więcej/mniej.

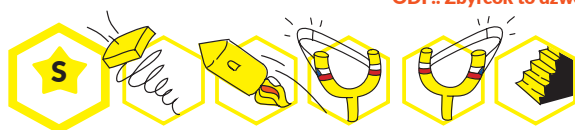
ODP.: 17 min. (2 punkty)

15. Jesteś w Mostach koło Jabłonkowa na Gróniu i w oddali widzisz stojącą owcę. Próbujesz zwrócić na siebie uwagę „zbyrcokiem“. Co to jest „zbyrcok“, owczy taniec czy dzwonek?

ODP.: Zbyrcok to dzwonek. (1 punkt)



Výzvy GO!
Vyzwania GO!



polí S
pola S



SYMBOL
SRDCE
BARVA
PURPUROVÁ

SYMBOL
SERCE
KOLOR
PURPURA

HORÁLKA GÓRALKA

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČZAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTÓW



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszynie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukаты do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



HORALKA – OTÁZKY MISTRA HRY

1. Je sobota večer, a ty se nacházíš v Godově poblíž krásného dřevěného kostela Všechných svatých z 16. století. Rozhodla ses, že zůstaneš na ranní mši, ale kde přečkat? Někdo ti nabízí SOBOTU – noclehárnu u kostela pro věřící ve tvaru stříšky kolem kostela, věříš mu?

ODP.: Ano, SOBOTA je taková stříška, kde kdysi věřící spali a čekali na nedělní mši. (1 bod)

2. Nacházíš se v Žabí krajině. Copak tě zde čeká?

Hod' jednou kostkou.

Hodíš 1, 2: spadneš do rybníka, jsi celá mokrá a polepená žabincem;

3, 4: chce tě polapit vodník, ale kuňkání žab ho vyplaší;

5, 6: procházíš suchou nohou a získáváš (1 bod).

3. Procházíš mokřady u ronda v Havířově, kterému se říká rondel. Dozvíš se, že zde žije velmi zvláštní druh obojživelníka, díky němuž je tato oblast chráněna programem Natura 2000. Může žít na souši i ve vodě. Jedná se o mloka skvrnitého, čolka velkého nebo axoltla tygrovaného?

ODP.: Tímto chráněným druhem obojživelníka je čolka velký. (1 bod)

4. V Těšíně ses rozhodla trénovat lezení na umělé stěně, ale nevíš jistě, kam jít: do Zóny svobody, do Zóny přátelství, nebo do horského klubu Nohama nahoru?

ODP.: Nejlepší stěny jsou v Zóně svobody. (1 bod) Špatná odpověď tě přivádí na pole S – HLADOMORNA

5. Slyšela jsi o vodopádech u pramenů řeky Visly, a tak si je jedeš vyfotit. Dva prameny, Černá a Bílá Viselka, pramení pod Baraní horou. Nacházíš tu nádherné vodopády Rodla. Napočítala jsi jich dohromady 16. Když každý vodopád může měřit 0,5–5 m, kolik mohou měřit všechny vodopády dohromady?

ODP.: Dohromady mohou měřit 8–80 m. (1 bod)

6. Jdeš do „Chlebové chaty“ v Górkach Małych. Chceš se naučit péct tradiční chleba. Co k tomu potřebuješ? Vyber 4 nejdůležitější ingredience: sůl, mouku, med, vodu, ocet, kvasnice, zakvas, pepř, cukr, mléko, máslo, pivo, bylinky.

ODP.: Mezi 4 nejdůležitější ingredience chleba patří: sůl, mouka, voda, zakvas nebo kvasnice. (1 bod)

7. Jdeš na podzimní jarmark v Dolní Lomné a neseš tam na prodej několik sýrů: parenicu, oštěpek a bryndzu. Co spojuje všechny tyto výrobky?

ODP.: Všechny tyto sýry jsou vyrobeny z ovčího mléka, ale jiná kreativní odpověď se také počítá. (2 body)

8. Nacházíš se ve známé sauně v Komorní Lhotce. Od 60. let minulého století patří u nás bylinné sauny mezi nejoblíbenější. Potřebuješ něco na uklidnění, zvolíš si saunu tymiánovou, nebo meduňkovou?

ODP.: Pro uklidnění je lepší meduňka, tymián má antibakteriální účinky. (1 bod)

9. Rozhodla ses, že se za rok vdáš. Síla legendy hory Prašivé ti v tom má pomoci – sundej si boty, udělej kolečko kolem hrací desky a následně hod' jednou kostkou.

Hodíš 3, 5: podařilo se, do roka se vdáš, získáváš (1 bod), házíš 1, 2, 4, 6: přesouváš se na nejbližší pole S.

10. Rok 2017 nebyl šťastný pro dřevěný kostel Božího těla v Gutech. Pokládáš květiny pod kříž, který jako jediný neustrávil oheň. Z kterého století byla tato památka? Máš dva pokusy odpovědět správně.

ODP.: Tento kostel pocházel ze 16. století a byl považován za jednu z nejkrásnějších dřevěných pamětihodností u nás. (1 bod)

11. Kdepak to jsem? V Bukovci, v kurloku – slyšíš hlas ze tmy. Co to znamená? Kurlok je zemljanka pro uskladnění zeleniny, nebo chýše bez komína z 19. století?

ODP.: Kurloky jsou chýše bez komína. (1 bod)

12. Nacházíš se v domě Jakuba Gazurka v Istebné a žádáš ho o portrét. Souhlasí, pokud mu předvedeš, v čem jsi výjimečná, a to ty víš nejlépe (např. tancuješ, zpíváš, recituješ).

(2 body)

13. Poslední bača z Milíkova (Liszwanová) hledá svého nástupce na Kamenitém. Rozhodneš se kandidovat a procházíš zkouškou. Potřebuješ ovci, obracíš se proto s prosbou o pomoc na postavu ovce. Musíš ji podojit. Pokud se ti podaří ovci přesvědčit, staneš se bačou, a získáváš

(1 bod). (Pokud ovce není ve hře, může ji nahradit tvůj Mistr.)

14. Na Horalském svátku v Jablunkově je velmi příjemně – samé známé tváře, hudba, regionální jídlo. Večer si chceš zatančit. Pozvi jednu z postav a zatančete nějaký horalský tanec. **Za odvalu vás všichni odmění bouřlivým potleskem a (2 body).**

15. Procházíš neobvyklým místem – přírodní památkou Rohovec v Návsi. Všude vidíš obrovská mraveniště, snažíš se je spočítat. Kolik jich asi je? Můžeš se splést o 25. Mistr ti může napovídat, zda více, nebo méně. Máš pouze 3 pokusy odpovědět správně.

ODP.: Nachází se tam asi 150 mravenišť. (2 body)

GÓRALKA – PYTANIA MISTRZA GRY

1. Jest sobotni wieczór. Jesteś w Godowie, w pobliżu pięknego drewnianego kościoła pw. Wszystkich Świętych z XVI wieku. Postanawiasz, że zostaniesz na mszę poranną, ale gdzie się schowasz? Ktoś proponuje ci SOBOTĘ – przykościelną noclegownię dla wiernych w postaci daszku okalającego kościół. Czy to prawda?

ODP.: Tak, SOBOTA to taki daszek, gdzie kiedyś spali wierni czekający na niedzielą mszę. (1 punkt)

2. Jesteś w Żabim Kraju, zobaczmy, co cię tu spotka.

Rzuć jedną kostką:

1, 2 – wpadasz do stawu, jesteś mokra i oblepiona glonami,

3, 4 – podrywa cię wodnik i tylko kumkanie go odstraszy,

5, 6 – przechodzisz suchą nogą i zdobywasz (1 punkt).

3. Przechodzisz przez mokradła koło ronda w Hawierzowie, zwanego „rondelem”. Żyje tu bardzo niezwykły gatunek płaza, dzięki któremu teren ten chroniony jest programem Natura 2000. Płaz ten może żyć na lądzie i w wodzie. Chodzi o: salamandrę płamistą, traszkę grzebieniastą czy ambystomę tygrysią?

ODP.: Ten chroniony gatunek płaza to traszka grzebieniasta. (1 punkt)

4. W Cieszynie postanawiasz trenować wspinaczkę na sztucznej ścianie, ale nie jesteś pewna, gdzie iść: do Strefy Wolności, Strefy Przyjaźni czy klubu górskiego Nogami do Góry?

ODP.: Najlepsze ścianki są w Strefie Wolności. (1 punkt) Zła odpowiedź przenosi cię na pole S – LOCH.

5. Słyszałaś o wodospadach u źródeł rzeki Wisły, więc postanawiasz pójść i zrobić zdjęcia. Czarna Wisielka i Biała Wisielka mają źródło pod Baranią Górą. Podziwiasz przepiękne Kaskady Rodła, policzyłaś wszystkie wodospady, jest ich szesnaście, a ich wysokość waha się od 0,5 m do 5 m. Policz szybko, jaką wysokość mają te wszystkie wodospady?

ODP.: 8 m – 80 m. (1 punkt)

6. Jesteś w „Chlebowej Chacie” w Górkach Małych. Chcesz nauczyć się piec tradycyjny chleb. Co dasz do miski? Wybierz 4 najważniejsze składniki: sól, mąkę, miód, wodę, ocet, drożdże, zakwas, pieprz, cukier, mleko, masło, piwo, ziola.

ODP.: 4 najważniejsze składniki chleba to: sól, mąka, woda, zakwas lub drożdże. (1 punkt)

7. Idziesz na jesienny jarmark do Łomnej Dolnej i przynosisz do sprzedania trochę serów: bundz, oscypek i bryndzę... Co łączy wszystkie te produkty?

ODP.: Wszystkie te sery są z owczego mleka, ale inna kreatywna odpowiedź też się liczy. (2 punkty)

8. Jesteś w słynnej saunie w Ligotce Kameralnej. Od lat 60-tych XX wieku najbardziej popularne są tu sauny ziołowe. Potrzebujesz czegoś na uspokojenie, wybierzesz więc saunę tymiankową czy z melisą?

ODP.: Na uspokojenie jest lepsza melisa, tymianek działa antybakteryjnie. (1 punkt)

9. Postanawiasz, że za rok wyjdiesz za mąż. Siła legendy góry Praszywey ma ci w tym pomóc. Ściągaj buty i zrób koło wokół planszy, a potem rzuć jedną kostką.

ODP.: Rzucasz 3 lub 5 – udało się, do roku wyjdiesz za mąż i zyskujesz (1 punkt), rzucasz 1, 2, 4, 6 – przynosisz się na najbliższe pole S.

10. Rok 2017 nie był szczęśliwy dla drewnianego kościoła Bożego Ciała w Gutach, składasz kwiaty pod krzyżem, który jako jedyny przetrwał pożar. Z którego stulecia był ten zabytek? Masz 2 szanse, by odpowiedzieć poprawnie.

ODP.: Kościół ten był z XVI wieku i uważano go za jeden z najpiękniejszych zabytków drewnianych. (1 punkt).

11. Kurna chata, gdzie ja jestem? W Bukowcu, w kurloku – słyszysz głos w ciemności. A co to znaczy? Kurloki to ziemianki, gdzie przechowywano warzywa, czy chałupy bez komina z XIX w.?

ODP.: Kurlok w gwarze cieszyńskiej to stara drewniana chata bez komina. (1 punkt)

12. Trafiasz do domu Jakuba Gazurka w Istebnej i prosisz go o portret. Zgodzi się, jeśli pokażesz mu, w czym jesteś wyjątkowa.

ODP.: Sama wiesz najlepiej (np. tańczysz, śpiewasz, recytujesz). (2 punkty)

13. Ostatnia baca z Milíkowa (Liszwanowa) szuka swojego następcy na Kamenitym. Postanawiasz kandydować i robisz test. Potrzebna ci owca, zapraszasz więc do tego zadania postać – owcę. Musisz ją wydoić. Jeśli uda ci się i owca się zgodzi, zostajesz nową bacą i zyskujesz

(1 punkt). (Jeżeli owcy nie ma w grze, może zastąpić ją twój Mistrz).

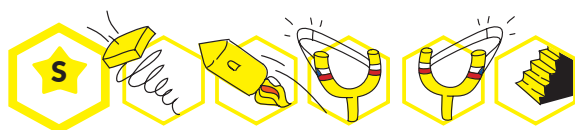
14. Na Święcie Gorolskim w Jabłonkowie jest wspaniale – same znajome twarze, muzyka, regionalne dania. Pod wieczór chcesz się zabawić, potańczyć. Zaproś jedną z postaci i zatańczcie jakiś góralski taniec. **Za odwagę dostajesz gorące brawa i (2 punkty).**

15. Przechodzisz przez niezwykłe miejsce – Pomnik Przyrody Rohovec w Nawsiu. Wszędzie widzisz wielkie mrowiska, próbujesz je policzyć. Ile ich jest? Możesz pomylić się o 25 mrowisk, Mistrz może ci podpowiadać, pokazując więcej czy mniej. Na poprawną odpowiedź masz jednak tylko 3 szanse.

ODP.: Jest tam ok. 150 mrowisk. (2 punkty)



Výzvy GO!
Wyzwania GO!



polí S
pola S



SYMBOL
ERB
BARVA
BLANKYTNÁ

SYMBOL
HERB
KOLOR
BŁĘKIT

KNÍŽE KSIĄŻĘ

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrhuje. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČZAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTÓW



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszynie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukáty do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



PRAVIDLA HRY
ZASADY GRY

KNÍŽE – OTÁZKY MISTRA HRY

1. Nacházíš se v jedné z obcí Žabího kraje – v Dębowcu. Najdeš v jejím erbu žabu, nebo dub?

ODP.: Je to dub! (1 bod) Pokud sis myslíš, že je to žába, jdi na pole S – HLADOMORNA.

2. Chceš uspořádat den plný larpů, aby každý věděl, jak se žilo v době rodu Larisch-Mönnichů. Je larp divadelní představení, nebo hra na role?

ODP.: Larp (z anglického Live Action Role Play) je druh rolové hry, ve které živí lidé hereckým způsobem ztvárňují činy svých postav. (2 body)

3. Jsi v Orlově, která počátkem 19. st. rozkvétala do podoby důležitého slezského města – s průmyslem a historickým jádrem. Co bylo důvodem zničení většiny historických budov? Budovy podlely bombardování během druhé světové války, nebo zde bylo objeveno bohaté ložisko černého uhlí a následně došlo k poddolování?

ODP.: Důvodem bylo poddolování. (1 bod)

4. Jsi v barokně-klasicistním paláci v obci Kończyce Wielkie a chceš se ti na toaletu. Bylo by to možné v 15. století, kdy tato rezidence vznikala – ano, nebo ne?

**ODP.: Ano. Už ve středověku bylo možno využít na hradech toalety – jednoduché se-
dačky ve výklenku, umístěné nejčastěji v patře, s otvorem, který ústil mimo hradní zeď. (1 bod)**

5. Stonava skrývá zajímavá místa a ty zkoumáš, čemu místní lidé říkají Švédský kopec. Švédský kopec je buďto zaniklá tvrz ze 14. století, nebo pohřebiště švédských vojáků z 16. století.

ODP.: Název je podle zaniklé tvrze ze 14. století, dnes je zde pouhý kopec. (1 bod)

6. Hledáš po kapsách peněženku. Potřebuješ si ověřit, zda je pravda, že na jedné z polských bankovek je vyobrazena románská rotunda, kterou najdeš na Zámeckém vrchu v Těšíně. O kterou bankovku se jedná?

ODP.: 20 zł. (1 bod)

7. Nacházíš se v Archeoparku Podobora v Chotěbuzi a prohlížíš si stříbrný obolus. Je to drobná mince, nebo náramek?

ODP.: Jedná se o minci. (1 bod)

8. Jsi na tělickém Kostelci, kde se podle pověsti zjevuje duch šlechtičny Kateřiny Sidonie. Jak se této tajemné ženě říká: Černá kněžna, nebo Černá paní?

ODP.: Černá kněžna. (1 bod)

9. Píše se rok 1305 a Viola Těšínská, dcera těšínského knížete Měška, se vrací ze svatby z Brna. Čekáš na ni ve Frýdku. Vzala si českého krále Václava III., nebo polského krále Přemysla II. Velkopolského?

ODP.: Viola Piastovská se provdala za krále Václava III. (2 body)

10. Přemysl I. Nošák patří mezi nejvýznamnější vládců Těšínského knížectví. Jeho hrobka se nachází v kostele sv. Maří Magdaleny Těšíně. Založil kostel sv. Stanislava, biskupa a mučedníka v Bělsku, kde se zrovna nacházíš. Proč se knížeti říkalo Nošák? Protože ho pořád nosili v křesle, jelikož byl líný a bál se špíny, nebo byl tak těžký, že nemohl chodit, anebo že měl bolavý palec u nohy?

ODP.: Správná je třetí možnost. Kníže trpěl dnou neboli pakostnicí, což je akutní otok kloubů a postihuje i palec u nohy. (1 bod)

11. Zajímají tě šlechtická sídla, a tak míříš do Hnojniku. V empírovém sídle rodu Bessů přespál při cestě na Těšínsko první československý prezident. Jak zní celé jeho jméno?

ODP.: Tomáš Garrigue Masaryk. (2 body)

12. Co je to Ducatus Tessinensis? Je to název měny, nebo jiný název Těšínského knížectví?

ODP.: Je to latinský název Těšínského knížectví. (2 body)

13. Chceš mít svůj zámek, a tak se jedeš podívat na Prezidentský zámek do Visly. Proč se mu vlastně říká prezidentský? Je určen k ukládání darů pro prezidenty Polska, dělají se tady velké party pro zvané, nebo slouží k odpočinku a trávení volného času prezidenta.

ODP.: Zámek je určen k odpočinku a trávení volného času prezidenta. (1 bod)

14. Medvěd hnědý byl v Beskydech považován za plně vyhublého. V roce 1887 byl zastřelen poslední medvěd v Beskydech na hoře Travný (1 203 m n. m.), kde se nyní rozkládá přírodní rezervace. Od té doby se už na Moravě ani ve Slezsku žádný medvěd neobjevil, je to pravda?

ODP.: Lež. Občas se k nám medvědi zatoulají přes hranici; můžeš je pozorovat třeba se členy Hnutí Duha. (1 bod)

15. Nacházíš se na Šancích. Je to pás opevnění v Jablunkovském průmysku. Kdysi toto místo chránilo Těšínské Slezsko před nájezdy nepřátelských vojsk. Z jakého jazyka pochází pojmenování „šance“ – z němčiny Schanze (čti šance), nebo z francouzštiny Chance (čti šans)?

ODP.: Z němčiny. Ve vojenském stavitelství se takto označuje opevnění nebo hradby. (2 body)

KSIĄŻĘ – PYTANIA MISTRZA GRY

1. Znajdujesz się w jednej z gmin Żabiego Kraju – w Dębowcu. Co znajdziesz w herbie tej gminy – żabę czy dąb?

ODP.: Dąb! (1 punkt) Jeśli myślałeś, że to żaba, przejdź na pole S – LOCH.

2. Chcesz zorganizować dzień pełen larpów, żeby każdy wiedział, jak się żyło w czasach rodu Larisch-Mönnich. Co to jest larp – przedstawienie teatralne czy zabawa w rolę?

ODP.: LARP (z angielskiego Live Action Role Play) to zabawa w rolę, w kostiumach, gdzie uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają historię. (2 punkty)

3. Jesteś w Orłowej, która na początku XIX wieku była ważnym śląskim miastem – z przemysłem i zabytkami. Co spowodowało zniszczenie większości budynków historycznych? Budynki zostały zbombardowane podczas II wojny światowej czy powodem były szkody górnicze?

ODP.: Szkody górnicze. (1 punkt)

4. Jesteś w barokowo-klasycystycznym pałacu w Kończykach Wielkich i musisz skorzystać z toalety. Byłoby to możliwe w XV wieku, kiedy rezydencja powstawała?

ODP.: Tak. Już w średniowieczu można było w zamkach skorzystać z toalety – prostych siedzeń we wnęce, najczęściej umieszczonych na piętrze i z otworem, który pod tą toaletą miał ujście poza mury zamku. (1 punkt)

5. W Stonawie znajdują się ciekawe miejsca. Zastanawiasz się, dlaczego miejscowi ludzie jedno wzgórze nazywali Szwedzkim Kopcem. Szwedzki Kopec to resztki nieistniejącej fortecy z XIV wieku czy cmentarzysko żołnierzy szwedzkich z XVI wieku?

ODP.: To resztki nieistniejącej już fortecy z XIV wieku, dziś jest tylko wzgórzem. (1 punkt)

6. Szukasz portfela. Chcesz sprawdzić, czy na jednym z polskich banknotów widnieje romańska rotunda ze Wzgórza Zamkowego w Cieszyńcu. O który banknot chodzi?

ODP.: 20 zł. (1 punkt)

7. Jesteś w Archeoparku Podobora w Kocobędzu i podziwiasz srebrny obol. Chodzi o drobną monetę czy o bransoletę?

ODP.: Obol to moneta. (1 punkt)

8. Jesteś na cierlickim Kościelcu, gdzie według legendy zjawia się duch księżnej Katarzyny Sydonii. Jak nazywana jest ta tajemnicza postać: Czarna Księżna czy Czarna Pani?

ODP.: Czarna Księżna. (1 punkt)

9. Jest rok 1305, a Viola cieszyńska, córka cieszyńskiego księcia Mieszka wraca ze swojej ślubu z Brna. Czekasz na nią we Frydku. Za kogo wyszła? Za króla czeskiego Wacława III czy za króla polskiego Przemysła II Wielkopolskiego?

ODP.: Viola Piastówna wyszła za mąż za króla Wacława III. (2 punkty)

10. Przemysław I Noszak (cieszyński) uważany jest za jednego z najwybitniejszych władców Księstwa Cieszyńskiego. Został pochowany w kościele św. Marii Magdaleny w Cieszyńcu. Ufundował kościół św. Stanisława Biskupa i Męczennika w Bielsku, gdzie właśnie się znajdujesz. Dlaczego nosił przydomek Noszak? Książę Przemysław I Noszak był ciągle noszony, ponieważ był leniwy i bał się brudu, albo był tak ciężki, że nie mógł samodzielnie chodzić, a może dlatego, że cierpiał na ból palca u nogi?

ODP.: Cierpiał na artretyzm, albo inaczej na skazę moczanową, która nawiedza także palec nogi, chodzi o ostry obrzęk stawu. (1 punkt)

11. Interesują cię siedziby szlacheckie, więc udajesz się do Gnojnika, gdzie w 1930 roku spędził noc w drodze po Śląsku Cieszyńskim pierwszy czeskosłowacki prezydent. Jak brzmiał jego całe imię i nazwisko?

ODP.: Tomáš Garrigue Masaryk. (2 punkty)

12. Co oznacza nazwa Ducatus Tessinensis? Chodzi o walutę czy nazwę Księstwa Cieszyńskiego?

ODP.: To łacińska nazwa Księstwa Cieszyńskiego. (2 punkty)

13. Chcesz mieć swój zamek, więc jedziesz popatrzeć na Zamek Prezydencki do Wisły. Dlaczego zamek nazywany jest prezydenckim? Służy on do przechowywania darów dla prezydentów Polski, są tu organizowane duże imprezy dla zaproszonych lub służy do odpoczynku i spędzenia wolnego czasu prezydenta.

ODP.: Zamek jest przeznaczony do odpoczynku i spędzenia wolnego czasu prezydenta. (1 punkt)

14. Niedźwiedź brunatny został w Beskidach uznany za całkowicie wymarłego. W 1887 roku ostatni niedźwiedź w Beskidach został zastrzelony na górze Travný (1203 m n.p.m.), gdzie aktualnie rozciąga się rezerwat przyrody. Na Śląsku i na Morawach w wolnej przyrodzie już nie żyją niedźwiedzie, czy to prawda?

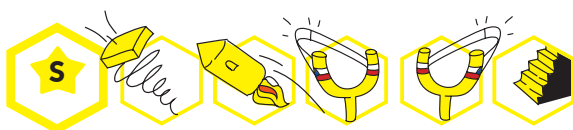
ODP.: To fałsz, od czasu do czasu zabłąkają się do nas przez granicę niedźwiedzie, możesz je na przykład obserwować z członkami Ruchu Tęcza. (1 punkt)

15. Jesteś na Szańcach. To pas fortyfikacyjny znajdujący się w Przełęczy Jabłonkowskiej. Z jakiego języka pochodzi nazwa Szańce, z języka niemieckiego Schanze (czytaj szanc) czy z języka francuskiego Chance (czytaj szans)?

ODP.: Z języka niemieckiego, w inżynierii wojskowej używa się tej nazwy do oznaczenia umocnień i fortyfikacji. (2 punkty)



Výzvy GO!
Wyzwania GO!



poli S
pola S



ČARODĚJKA CZARODZIEJKA

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČZAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTÓW



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszyńie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukаты do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



ČARODĚJKA – OTÁZKY MISTRA HRY

1. Jsi už unavená z dlouhé cesty a potřebuješ relax. Klid nacházíš v lázních Jastrzębie – Zdrój. Inhaluješ a přemýšlíš: Jak vlastně působí solanka?

ODP.: Solanka působí dobře na pokožku, uklidňuje tělo a zlepšuje náladu. (2 body)

2. Jsi na česko-polské hranici nedaleko Bohumína a procházíš se nádhernými meandry řeky Odry. Název „meandr“ pochází z řeckého pojmenování maloasijské řeky Maiandros. Je to pravda, nebo lež?

ODP.: Pravda. Najdi si řeku na Google mapě. (1 bod)

3. Tvůj dobrý známý Harry Potter tě inspiroval naučit se královskou hru šachy. V Strumieni jsi objevila v parku velkou šachovnici. Vyjmenuj alespoň 4 šachové figurky (celkem je jich 6).

ODP.: Pěšec, věž, střelec, kůň, královna a král. (1 bod)

4. Máš hlad. Vcházíš do břicha velryby u Sluneční vily v Dębowci. Přemýšlíš, jak se sem velryba dostala. Číšník ti vysvětluje, že se velryba přestěhovala, protože v Dębowci je 6x více jodu než u Baltského moře. Je to pravda, nebo lež?

ODP.: Pravda – a velryba to dobře ví. (1 bod)

5. V Rudzici jsi navštívila místního malíře Floriana Kohuta, který ti maluje portrét. Vypadáš na něm ale jako jeden z jeho polních strašáků. K čemu slouží strašák?

ODP.: Hlídat úrodu – plašit ptáky a další zvěř. (1 bod)

6. Jsi fascinována historií dávných Slovanů, proto ses vypravila do Archeoparku v Chotěbuzi. Zde Slované pobývali od raného středověku. Hledáš stopy svých předků. Prohlížíš si dobové nástroje, šperky, zbraně a chceš si vyzkoušet, jak se kdysi lidem žilo. Kdo všechno vlastně patří ke Slovanům? Vyjmenuj alespoň 4 národy.

ODP.: Bělorusové, Rusové a Ukrajinci, Češi, Lužičtí Srbové, Poláci, Slováci, Bulhaři, Chorvatí, Slovinci, Srbové a Makedonci. (2 body)

7. V Tešíně jsi navštívila česko-polský festival Svátek čaje na Zámeckém vrchu. Zeptej se mistra hry, co dál. Poté hoď kostkou.

Házíš 1, 2, 3: jdeš na workshop jógy a musíš naučit jeden cvik všechny ostatní hráče a získáš. (1 bod)

Házíš 4, 5, 6: asi jsi vypila hodně zeleného čaje, jdi na pole S Raketa.

8. Nacházíš se v místech, kde se prolínají dva světy, na území slovanského sídliště z 9. století v Międzyzwiązcu/Meziszewcu. Speciálním kouzlem zkoušíš otevřít portál a objevit poklad. Vymysli zaklínadlo, které portál otevře. **Bude-li stát za to, dostaneš (2 body).**

9. Nedaleko Mołczyzna u Dzięgielowa je včelí městečko s úly ve tvaru domečků. Dostala jsi jako čarodějka pozvání na skleničku medu přímo od včelí královny. Je pravda, že včela, aby vyrobila 1 kg medu, musí získat nektar z 1 milionu květů?

ODP.: Lež. Musí získat nektar až ze 4 milionů květů. (2 body)

10. Velká Čantoryje je hora na hranici České republiky a Polska. Roste tady rostlina, kterou potřebuješ pro výrobu hojivé masti. Má nádherné růžové květy, a protože rostla na této hoře, je hora Čantoryje pravděpodobně pojmenována podle jejího latinského názvu Centaurium. Český je to zeměluč, nebo hořec?

ODP.: Zeměluč. Obě rostliny patří sice do stejné čeledi, ale každá léčí jinak. (1 bod)

11. Tajemná hora Godula je nejsevernějším bodem české části Beskyd. Skrývá se tu staré pohanské obětiště, prameni zde živá voda a údajně je v hoře ukrytý poklad. Přišla jsi za králem Zlatohlavem, který podle legendy zná tajemství godulského podzemí a jeho zlata. Jedná se o hada se zlatou korunou, nebo o zbojníka Ondráše?

ODP.: Král Zlatohlav je had se zlatou korunou. (1 bod)

12. V Hrádku stojí jurta – krásný kruhový stan, ve kterém si hrávají děti z lesní školky. Pro který národ je toto obydlí typické? Pro Rusy, Mongoly, nebo Filipínce?

ODP.: Jurtu si nejčastěji stavějí Mongolové. (1 bod)

13. Vystoupala jsi na horu Ropici a jsi ve výšce 1 083 m n. m. Ufff! Přišla velká bouřka, hřmí a kolem tebe lítajíblesky. Tohle počasí je tvé oblíbené, takže děkuješ slovanskému bohu bouře, který má na této hoře sochu ze dřeva. Slovanský bůh bouře se jmenuje Thor, nebo Perun?

ODP.: Slovanský bůh je Perun, Thor je severský bůh. (1 bod)

14. Jsi v Malenovicích. Rozhodla ses najít a ochočit si pár netopýrů velkých, a protože už tě nebaví používat Messenger, budou ti roznášet poštu. Nacházíš se v jeskyních Lukšinec, kde žije legendární čarodějnice Hana, která hlídá místní poklad a netopýry ti nechce půjčit. Utkáte se v boji. Hoď kostkou!

Házíš 1, 2, 3: proměnila jsi Hanu v netopýra, můžeš jít dál a získáš (1 bod). Házíš 4, 5, 6: netopýr ti uletěl a Hana tě nechala zmizet na nejbližší pole S.

15. Příroda ti vrátí energii a sílu, prošla jsi lesem až na česko-slovenskou hranici. Jsi v kamenolomu Megoňky a obdivuješ neobvyklé kulovité balvany, z nichž některé jsou až 2 m vysoké. Je to jen na skok od Mostů u Jablonkova a Čadce. Kdysi se říkalo, že tyto balvany jsou kouzelné a zůstaly zde po mimozemské civilizaci. Uvnitř nich prý kdysi lidé nacházeli vzácné kovy jako stříbro a měď. Je to pravda?

ODP.: Lež. Kamenné koule jsou unikátní tím, že se jedná o nevšední přírodní úkaz. (2 body)

CZARODZIEJKA – PYTANIA MISTRZA GRY

1. Jesteś już zmęczona długą drogą i potrzebujesz relaksu dla skóry i nerwów. Spokój znajdziesz w uzdrowisku w Jastrzębiu – Zdroju. Zażywasz inhalacji solankowej i zastanawiasz się, jak właściwie działa solanka?

ODP.: Solanka działa pozytywnie na skórę, uspakaja ciało i poprawia nastrój. (2 punkty)

2. Jesteś na czesko-polskiej granicy w okolicy Bogumina i spacerujesz przepięknymi meandrami rzeki Odry. Określenie „meander” pochodzi od greckiej nazwy rzeki Maiandros w Azji Mniejszej. Prawda to czy fałsz?

ODP.: Prawda. Znajdź rzekę na mapie Google. (1 punkt)

3. Twój dobry znajomy Harry Potter inspirował Cię do nauki królewskiej gry w szachy. W Strumieniu znalazłaś dużą szachownicę w parku. Wymień przynajmniej 4 figury szachowe (razem jest ich 6).

ODP.: król, hetman, wieża, gонец, skoczek i pionki. (1 punkt)

4. Jesteś głodna i wchodzisz do brzucha wieloryba przy Willi Słonecznej w Dębowcu. Zastanawiasz się, w jaki sposób znalazł się tutaj wieloryb? Kelner wyjaśnia ci, że wieloryb trafił tutaj, ponieważ w Dębowcu jest 6 razy więcej jodu niż nad Bałtykiem. Prawda to czy fałsz?

ODP.: To prawda, a wieloryb o tym dobrze wie. (1 punkt)

5. W Rudzicy odwiedziłaś miejscowego malarza, Floriana Kohuta, który maluje twój portret. Wyglądasz na nim jednak jak jeden z jego strachów polnych. Do czego służy strach?

ODP.: Pilnuje zbiorów, płoszy ptaki i inne zwierzęta. (1 punkt)

6. Jesteś zafascynowana historią starożytnych Słowian, wybrałaś się więc do Archeoparku w Kocobędzu. Tu Słowianie żyli od wczesnego średniowiecza. Poszukujesz śladów swoich przodków. Oglądasz narzędzia z tych czasów, biżuterię, broń i chcesz sprawdzić, jak się dawniej ludziom żyło. Kto właściwie należy do Słowian? Wymień przynajmniej 4 narody.

ODP.: Białorusini, Rosjanie i Ukraińcy, Czesi, Serbowie Łużyccy, Polacy, Słowacy, Bułgarzy, Chorwaci, Słowacy, Serbowie i Macedończycy. (2 punkty)

7. Jesteś w Cieszyńcu i na Wzgórzu Zamkowym uczestniczysz w czesko-polskim festiwalu „Święto Herbaty”. Zapytaj mistrza gry, co dalej. Następnie rzuc kostką.

ODP.: rzucasz 1 2 3 - udajesz się na warsztaty jogi i musisz jedno z ćwiczeń nauczyć wszystkich pozostałych graczy, zyskujesz (1 punkt), rzucasz 4 5 6 - chyba wypitaś za dużo zielonej herbaty, przejdź na pole S Rakiet.

8. Znajdujesz się w miejscach, gdzie przeplatają się dwa światy, na terenie osady słowiańskiej z IX wieku w Międzyzwiązcu. Przy pomocy specjalnego zaklęcia próbujesz otworzyć portal i odkryć skarb. Wymyśl zaklęcie, które portal otworzy.

Jeżeli będzie fajne, otrzymasz (2 punkty).

9. W pobliżu Mołczyzna koło Dzięgielowa znajduje się pszczele miasteczko, w którym ule są w kształcie domeczków. Królowa pszczół zaprosiła cię na kieliszek miodu. Czy to prawda, że pszczoła, by wyprodukować 1 kg miodu potrzebuje nektar z 1 miliona kwiatów?

ODP.: Fałsz. Potrzebny jest nektar aż z 4 milionów kwiatów. (2 punkty)

10. Wielka Czantoria to góra na granicy Czech i Polski. Rośnie tutaj roślina, którą potrzebujesz do produkcji maści leczniczej. Ma przepiękne różowe kwiaty, a ponieważ rośnie na tej górze, nazwa góry Czantoria prawdopodobnie pochodzi od łacińskiej nazwy rośliny Centaurium. Po polsku to tysiącznik czy goryczka?

ODP.: Centauria, inaczej tysiącznik. Obydwie rośliny należą wprawdzie do tej samej rodziny, ale każda z nich leczy inne dolegliwości. (1 punkt)

11. Tajemnicza góra Godula to najbardziej na północ wysunięty punkt czeskiej części Beskidów. Ukrywa dawne pogańskie miejsce kultu, tu wywiera źródło żywej wody i podobno wewnątrz góry ukryty jest skarb. Przybyłaś do Króla Złotogłowca, który według podania zna tajemnicę podziemi Goduli i jej złotego skarbu. O kogo chodzi – o węża ze złotą koroną czy zbojnika Ondraszka?

ODP.: Król Złotogłowca to wąż ze złotą koroną. (1 punkt)

12. W Gródku znajduje się jurta – piękny okrągły namiot, w którym bawią się dzieci z leśnego przedszkola. Kto mieszka w jurcie: Rosjanie, Mongołowie czy Filipińczycy?

ODP.: Jurtę najczęściej budują Mongołowie. (1 punkt)

13. Weszłaś na górę Ropicę i znajdujesz się na wysokości 1083 m n.p.m. Uff... Nadeszła ogromna burza, grzmi i wokół Ciebie uderzają pioruny. To twoja ulubiona pogoda, więc dziękujesz słowiańskiemu bogu burzy, którego drewniany posąg stoi na tej górze. Słowiański bóg burzy nazywa się Thor czy Perun?

ODP.: Słowiańskim bogiem jest Perun, Thor jest bogiem nordyckim. (1 punkt)

14. Jesteś w Malenowicach. Zdecydowałaś się znaleźć i ośwoić kilka nietoperzy – Nocków dużych. Messenger już ci się znudził, więc nietoperze będą teraz roznosić ci pocztę. Znajdujesz się w jaskiniach Lukšinec, gdzie mieszka legendarna wiedźma Hana, która strzeże miejscowego skarbu i nie chce ci nietoperzy pożyczyć. Będziecie walczyć. Rzuć kostką!

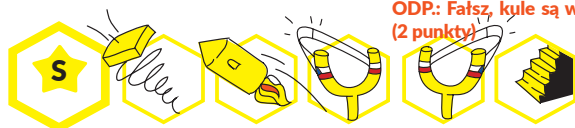
Rzucasz 1, 2, 3 – zamienisz Hanę w nietoperza, możesz kontynuować grę i otrzymujesz (1 punkt) Rzucasz 4, 5, 6 – nietoperz ci ucieknie, a Hana postanowiła, byś znikła na najbliższe pole S.

15. Natura daje ci energię i siłę, przeszedłaś przez las aż na aż czecho-słowacką granicę. Jesteś w kamieniołomie Megoňky i podziwiasz niezwykle kamienie, których wysokość sięga nawet 2 metrów. To tylko rzut kamieniem do Mostów koło Jablonkova i Čadcy. Kiedyś opowiadano, że duże kuliste kamienie są magiczne i pozostały tu po cywilizacji pozaziemskiej. Wewnątrz kamieni ludzie znajdowali metale szlachetne, takie jak srebro i miedź. Czy to prawda?

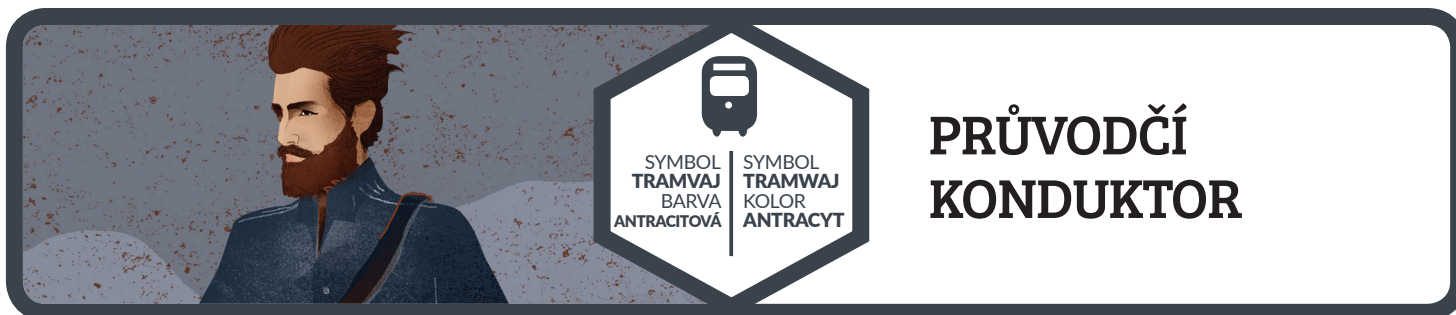
ODP.: Fałsz, kule są wyjątkowe, chodzi bowiem o unikatowe zjawisko przyrodnicze. (2 punkty)



Výzvy GO!
Vyzwania GO!



poli S
pola S



MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrhuje. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTŮ



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU
pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ
dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszynie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukáty do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MIŁĘJ ZABAWY!



PRŮVODČÍ – OTÁZKY MISTRA HRY

1. V Karvině se nachází kostel sv. Petra z Alkantary. V souvislosti s těžbou černého uhlí se kostel začal naklínět. Ve kterém století se na území Těšínského Slezska začalo těžit uhlí?

ODP.: V poslední třetině 18. století. (2 body)

2. Z Bohumína jezdí vlaky na všechny světové strany: do Prahy, k Baltu, do Tater, do Vídně... Víš o tom, že byl v Bohumíně na řece Odře přístav? Do jakého moře ústí řeka Odra?

ODP.: Odra ústí do Baltu. (1 bod)

3. V Chybiu byla úzkorozchodná řepná železnice. K čemu sloužila?

ODP.: V 19. století vybudovala Těšínská komora cukrovar a železnice tu sloužila k převážení surovin a produktů. (2 body)

4. V Muzeu techniky v Petřvaldu se dozvíš leccos o tzv. „lokálkách“. Jednalo se o lehké kočáry tažené lokaji, které jezdily v době císaře Františka Josefa I., anebo o tramvaje, které kdysi vozily lidi do práce a do školy např. v Bohumíně, Karvině, Fryštátě?

ODP.: Jedná se o tramvaj. (1 bod)

5. Odskočil sis do Muzea Gustava Morcinka ve Skočově a přemýšlíš, k výrobě čeho se využívá uhlí. Uved alespoň tři věci.

ODP.: Uhlí se využívá k výrobě koksu, briquet, elektřiny, dehtu, plynu, plastů, léků, hnojiv, bižuterie, tuh do tužek, barev, vodních filtrů atd. (2 body)

6. Těšínské Slezsko proslulo „černým uměním“ – tiskařstvím. Rodina Prochasků zde řídila tiskárnu více než 130 let. O kterou tiskárnu se jedná a kde se nachází?

ODP.: Jedná se o Těšínskou tiskárnu v Českém Těšíně, jednu z nejstarších tiskáren v České republice. (1 bod)

7. Chceš si po celotýdenní náročné práci odpočinout. V Těrlicku je přehrada, která nabízí vodní lyžování, projíždky na lodkách nebo tu můžeš jen tak lelkovat. Je tato nádrž přírodní, nebo umělá?

ODP.: Vodní nádrž v Těrlicku byla vytvořena uměle. Při jejím budování byla zaplavena část obce. (1 bod)

8. Jdeš na horu Tul a míjíš místa, kde roste aromatická „cibule čarodějnic“ čili medvědí česnek. Víš, proč se tak této rostlině říká?

ODP.: Podle starých Germánů byl medvědí česnek první potravou medvědů po probuzení ze zimního spánku. (2 body)

9. Jedeš vlakem z Ustroně do Visly. Za okny vidíš řeku. Jedeš s proudem, nebo proti proudu této řeky? A o jakou řeku se jedná?

ODP.: Jedeš proti proudu a jedná se o řeku Vislu. (1 bod)

10. Ve vlaku z Mostů u Jablunkova jsou davy hokejových fanoušků. HC Oceláři z Třince dnes hrají s Libercem. Co mají ve znaku třinečtí hokejisté – dračici, draka, nebo trolla?

ODP.: Je to drak, můžeš ho vidět také v logu Werk Arény v Třinci. (1 bod)

11. V Třinci výrazně převládá jedna firma, která zaměstnává cca 7 000 lidí – Třinecké železářny, známé též jako „werk“. Víš, odkud tento název pochází?

ODP.: Werk znamená v německém jazyce továrna. Za správnou odpověď postupuješ na nejbližší políčko S a získáváš (2 body).

12. Chceš se dozvědět, jak se kdysi vyrábělo vápno. Ve Vendryni se nacházejí dvě vápenné pece z 19. století. Který živel k výrobě vápna využiješ? Oheň, vodu, nebo vítr?

ODP.: Oheň, neboť vápno vzniká pálením vápencové skály. (1 bod)

13. Chceš navštívit skokanský můstek Adama Małysze ve Visle. Do které části Visly se vydáš – do Malinky, Jahůdky nebo Borůvky?

ODP.: Do Malinky. (1 bod)

14. Jedeš lanovou dráhou na horu Javorový (1 032 m n. m.). Cítíš se trochu nejistě, protože sedačky jsou dosti staré. V chatě se dozvíš, že původně byla lanovka objednána do Sarajeva, ale zákazník ji nepřevzal, a proto vozí až do dnešního dne turisty na Javorový. Pravda, nebo lež?

ODP.: Pravda. (1 bod)

15. V Těšíně jezdila v letech 1911–1921 tramvaj. Pravda, nebo lež?

ODP.: Pravda. (1 bod)

KONDUKTOR – PYTANIA MISTRZA GRZY

1. W Karwinie znajduje się kościół św. Piotra z Alkantary. W związku z wydobywaniem węgla czarnego i szkodami górniczymi kościół zaczął się przechylać. W którym wieku na terenie Śląska Cieszyńskiego rozpoczęto wydobywanie węgla kamiennego?

ODP.: Pod koniec XVIII wieku. (2 punkty)

2. Z Bogumina możesz dojechać koleją, gdzie tylko zechcesz: nad Bałtyk, do Tatr, do Wiednia, Pragi... Czy wiesz, że w Boguminie na rzece Odrze był też port rzeczny? Do jakiego morza wpada Odra?

ODP.: Odra wpada do Bałtyku. (1 punkt)

3. W Chybiu była wąskotorowa kolej buraczana. Jak myślisz, do czego służyła?

ODP.: W XIX wieku Komora Cieszyńska wybudowała cukrownię. Kolej służyła do transportu surowców i produktów. (2 punkty)

4. W Muzeum Techniki w Pietrzwaldzie dowiadujesz się o tzw. „lokalkach“. Czy były to bryczki, prowadzone przez lokajów, które jeździły w czasach cesarza Franciszka Józefa I., czy rodzaj tramwaju, który kiedyś woził ludzi do pracy, szkoły np. w Boguminie, Karwinie, Fryszacie?

ODP.: Lokalka to tramwaj. (1 punkt)

5. Wskoczyłeś do Muzeum Gustawa Morcinka w Skoczowie i zastanawiasz się, co można zrobić z węgla. Wymień przynajmniej 3 rzeczy.

ODP.: Z węgla mamy: koks, brykiety, prąd, smołę, gaz, tworzywa sztuczne, lekarstwa, nawozy sztuczne, biżuterię, rysik do ołówka, farby, filtry do wody itd. (2 punkty)

6. Śląsk Cieszyński znany jest z czarnej sztuki, czyli z drukarstwa. Ród Prochasków zarządzał drukarnią ponad 130 lat. O którą drukarnię chodzi i w jakim mieście się znajduje?

ODP.: Chodzi o jedną z najstarszych w Republice Czeskiej drukarnię, Drukarnię Cieszyńską w Czeskim Cieszynie. (1 punkt)

7. Chcesz się zrelaksować po całym tygodniu ciężkiej pracy. W Cierlicku jest zapora wodna, możesz pojeździć tu na nartach wodnych, popływać łódką albo zwyczajnie nic nie robić. Zastanawiasz się, czy ten zbiornik jest naturalny, czy sztuczny?

ODP.: Zbiornik jest sztuczny, żeby powstał, zalano część gminy. (1 punkt)

8. Wychodzisz na górę Tuł, gęsto porośniętą aromatyczną cebulą czarownic, czyli znanym czosnkiem niedźwiedzim. Czy wiesz, dlaczego roślinę tak nazywamy?

ODP.: Starogermańska legenda mówi, że czosnek niedźwiedzi był pierwszym posiłkiem niedźwiedzi po przebudzeniu ze snu zimowego. (2 punkty)

9. Jedziesz pociągami z Ustronia do Wisły. Obserwujesz wijącą się rzekę. Jak myślisz, jedziesz zgodnie z jej biegiem czy pod prąd tej rzeki? Wiesz, o którą rzekę chodzi?

ODP.: Chodzi o Wisłę i jadę pod jej prąd. (1 punkt)

10. Pociąg z Mostów koło Jabłonkowa jest dziś pełny fanów hokeja. Dziś mecz HC Stalowników z Trzyńca z Libercem. Co jest w znaku trzynieckiego klubu: smoczyca, smok czy troll?

ODP.: Jest to smok, możesz go też zobaczyć w logu Werk Areny w Trzyńcu. (1 punkt)

11. W Trzyńcu dominuje jedna firma, która zatrudnia ok. 7 tys. ludzi – Huta Trzyńiec, potocznie nazywana werkiem. Skąd wzięła się ta nazwa?

ODP.: Werk to z niemieckiego fabryka. Za poprawną odpowiedź idziesz na najbliższe pole S i otrzymujesz (2 punkty).

12. Chcesz się dowiedzieć, jak kiedyś wyrabiano wapno. W Wędryni stoją 2 wapienne piece z XIX wieku. Który żywioł wykorzystasz do zrobienia wapna? Ogień, wodę, czy wiatr?

ODP.: Ogień, ponieważ wapno powstaje w wyniku spalania skały wapiennej. (1 punkt)

13. Chcesz zwiedzić skocznnię narciarską im. Adama Małysza. W jakiej części Wisły skocznia się znajduje, w Malince, Poziomce czy Borówce?

ODP.: W Wiśle Malince. (1 punkt)

14. Wyjeżdżasz na górę Jaworowy (1032 m n.p.m.), oczywiście kolejką linową. Czujesz się trochę niepewnie, bo krzeselka są dość stare. W schronisku dowiadujesz się, że kolejkę zamówiono do Sarajewa, ale do dnia dzisiejszego jej nie odebrano, więc od lat wozi turystów na Jaworowy. Prawda czy fałsz?

ODP.: Prawda. (1 punkt)

15. W latach 1911–1921 w Cieszynie kursował tramwaj. Prawda czy fałsz?

ODP.: Prawda. (1 punkt)



VLK
WILK

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DĚLKA
HRY
ČAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTŮ



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. KONEC HRY je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszyńie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukáty do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



VLK- OTÁZKY MISTRA HRY

1. Chceš zjistit, odkud pochází název Jastrzębie Zdrój. Podle rytíře, který začal přepadávat kupecké karavany jako jestřáb, nebo podle poměrně velké populace jestřábů, která zde žije?

ODP.: Název Jastrzębie pochází z legendy o rytíři. (1 bod)

2. Jsí ve věřňovickém lužním lese, který roste na říční terase. Proč je na takových místech příroda chráněná?

ODP.: Lužní les je cenný proto, že se zde vyskytuje řada chráněných rostlin a živočichů. (2 body)

3. Amatérský filmový klub KLAPS z Chybiu vyhlašuje casting na roli ve filmu „Červená karkulka“. Pokud ztvárníš jednu ze scén pohádky, nebo o ní budeš zajímavě vyprávět, získáš (2 body).

4. Rozhodl ses chytit pár ryb v rybníku Mlynščok v Zebřidovicích. Strěží ho ale Kačer. Kolik kg ryb dokáže denně spořádat? Mistr ti může napovídat gesty, zda více nebo méně. Máš 3 možnosti.

ODP.: Vlk dokáže denně sežrat až 12 kg masa – hodně štěstí s Kačerem! Pokud odpovíš správně, putuješ na nejbližší pole S a získáváš (1 bod).

5. Poblíž Rudzice se nachází pštrosí farma. Máš chuť na maso pštroso afrického.

Házíš 1x kostkou: 1, 2: máš smůlu, tentokrát se ti to nepodařilo, 3, 4: najdeš jen farmu kuřat a hospodář tě zažene do lesa, 5, 6: podařilo se, pštrosí maso ti chutná a získáváš (1 bod).

6. Co má společného těšínská firma Celma s vlkem? Její pracovníci si ochočili vlčka, které ho našli v městském lesíku, nebo se v této firmě vyráběl terénní vůz „Wilk“?

ODP.: „Wilk“ je terénní vůz vyráběný ve firmě Celma. (1 bod)

7. Přibližuješ se do Javoří. Dej pozor, ať nevběhneš do cesty lukostřelcům z místního sportovního klubu. Jak se polsky řekne šíp: „strzała“, nebo „szyp“?

ODP.: Polsky je šíp „strzała“. (2 body)

8. Zamíloval ses do krásné vlčice a spěcháš pro ni natrhat květiny na vrch Jahodná v Trinci. Rostou zde květiny z čeledi vstavačovitých. Můžeš je trhat? Dávej pozor, protože nesprávná odpověď tě přemístí na pole S – HLADOMORNA.

ODP.: Nesmíš, jsou chráněné. (1 bod)

9. Nacházíš se v přírodní památce Žermanický lom, kde vznikl mokřad a vodní plocha. Spadl jsi do vody a žádáš o pomoc vážky (kterých zde žije skoro 20 druhů). Vážky ti pomohou, ale chtějí něco na oplátku.

Hodíš-li kostkou 1: zazpívej píseň;

2 a 4: řekni vtip;

5 a 6: udělej 10 dřepů. (1 bod)

10. Beskidy jsou součástí Karpat ležících na území 8 států. Vyjmenuj alespoň polovinu z nich.

ODP.: Česko, Maďarsko, Polsko, Rakousko, Rumunsko, Slovensko, Srbsko, Ukrajina. (1 bod)

11. Jdeš na Ostrý a míjíš netypické místo – zvířecí hřbitov. Zaujme tě balvan s plastikou hlavy barváře. Jaká zvířata jsou zde pochována?

ODP.: Lovecká plemena, barvář je lovecký pes. (1 bod)

12. Odpočíváš u Bystrého potoka v přírodní rezervaci Plenisko v Písku u Jablunkova. Do které řeky tento horský potok ústí?

ODP.: Bystrý potok ústí do řeky Olzy. (2 body)

13. Nabíráš energii pod vlčí skálou. Děláš to svým vlčím způsobem. Vlků, řekni nám, proč vlastně vlci vyjí?

ODP.: Komunikují tak se svou vlčí rodinou a vyjí také před lovem a po úspěšném lovu. (2 body)

14. Přírodní rezervace prales Mionší v Horní Lomné je velmi starý, lidskou rukou nedotčený les se staletými stromy. Jaká je maximální délka života vlků?

ODP.: Délka života vlků je maximálně 16 let. (1 bod)

15. Istebná-Wilcze je opravdový vlčí ráj. V dále vidíš stádo pasoucích se ovcí. Kručí ti v břiše a rozhodl ses s tím něco udělat.

Hodíš kostkou

5 nebo 6 – ovce je tvoje a máš (1 bod),

hodíš 1 až 4 – vyplaší tě zvuk pastevecké přístřaly a končíš na poli S – HLADOMORNA.

WILK- PYTANIA MISTRZA GRY

1. Postanowites dowiedziec sie, dlaczego miejscowosc nazywa sie Jastrzebie-Zdroj. Czy to od rycerza, ktoremu znudziło sie byc dobrym i zniénacka zaczął rabować ludzi jak jastrząb, a może dlatego, że występuje tam spora populacja jastrzębi?

ODP.: Nazwa Jastrzebie pochodzi z podania, wg którego Rycerz Jastrząb napadał niczym drapieżny ptak na kupieckie karawany. (1 punkt)

2. Znajdujesz się w lesie łęgowym w Wierzniowicach, który rozciąga się na tarasie rzeczny. Dlaczego w takich miejscach jest przyroda chroniona?

ODP.: Las łęgowy jest tak cenny, ponieważ występuje tam szereg roślin i zwierząt objętych ochroną. (2 punkty)

3. Amatorski Klub Filmowy KLAPS w Chybiu ogłasza casting na „Czerwonego kapturka”. Jeżeli zagrasz jedną ze scen bajki lub o niej ciekawie opowiesz, zdobędziesz (2 punkty).

4. Postanawiasz złowić parę ryb w stawie Młynszczok w Zebrydowicach. Stawu strzeże Kaczor. Ile ryb (kg) dziennie potrafiś pożyć? Mistrz może ci podpowiadać gestem - więcej czy mniej. Masz 3 szanse.

ODP.: Wilk potrafi dziennie zjeść aż 12 kg mięsa, powodzenia z Kaczorem;) dobra odpowiedź - idziesz na najbliższe pole S i masz (1 punkt).

5. W okolicy Rudzicy jest strusia farma, a ty postanawiasz zasmakować mięsa strusia afrykańskiego.

Rzuć 1 kostką:

1-2 – niestety, tym razem ci się to nie uda,

3-4 – znajdujesz farmę kurczaków i gospodarz przegania cię do lasu,

5-6 – udało się, mięsko strusia ci smakuje i masz (1 punkt).

6. Co ma wspólnego cieszyńska firma „Celma” z wilkiem? Pracownicy przysięgli małego wilczka, znalezione w lasu miejskim, czy w tej firmie produkowano samochody terenowe „Wilk”?

ODP.: „Wilk” to samochód terenowy produkowany przez Celme. (1 punkt)

7. Zbliżasz się do Jaworza. Uważaj, by nie wejść w drogę łucznikom trenującym w miejscowym łuczniczym Klubie Sportowym. Jak po czesku nazywa się strzała: „střela” czy „šíp”?

ODP.: „šíp” (2 punkty)

8. Zakochałeś się w pięknej wilczycy i idziesz nazbierać dla niej kwiaty na wzgórzu Jagodna w Trzyńcu. Rosną tu kwiaty z rodziny storczykowatych. Możesz je zrywać? Uważaj, bo zła odpowiedź przeniesie cię na pole S - LOCH.

ODP.: Storczyki jak również wiele innych kwiatów, które znajdziesz na Jagodnej, są chronione. (1 punkt)

9. Zawędrowałeś do żermanickiego kamieniołomu. To pomnik Przyrody ze specyficznym ekosystemem i dużą powierzchnią wodną. Wpadłeś do wody i prosisz o pomoc ważki (żyje ich tutaj ok. 20 rodzajów). Ważki pomagają, ale chcą coś w zamian. **Rzucasz kostką: 1 – zaśpiewaj piosenkę, 2-4 – powiedz dowcip, 5-6 – zrób 10 przysiadów. (1 punkt)**

10. Beskidy wchodzi w skład łańcucha górskiego Karpatów, rozciągającego się na terenie 8 państw. Wymień przynajmniej połowę z nich.

ODP.: Austria, Czechy, Polska, Rumunia, Serbia, Słowacja, Ukraina, Węgry. (1 punkt)

11. Idziesz na Ostry i mijasz nietypowe miejsce – cmentarz zwierzęcy. Zauważasz kamień, na którym widnieje rzeźba głowy posokowca. Jakie zwierzęta, twoim zdaniem, są tutaj pochowane?

ODP.: Psy myśliwskie, a posokowiec to rasa psa myśliwskiego. (1 punkt)

12. Odpoczywasz nad Bystrym Potokiem w rezerwacie Przyrody Plenisko w Piosku koło Jablunkowa. Do jakiej rzeki wpada ten górski potok?

ODP.: Bystry Potok wpada do Olzy. (2 punkty)

13. Zbierasz siły pod wilczą skałą. Robisz to na swój wilczy sposób, czyli wyjesz. Wilku, powiedz, czemu właściwie wilki wyją?

ODP.: Wycie służy do porozumiewania się z moją wilczą rodziną, wyję również przed polowaniem i po jego udanym zakończeniu. (2 punkty)

14. Rezerwat Przyrody Puszcza Mionsz w Łomnej Górnej to bardzo stary dziewiczy las. Drzewa liczą tu po kilkaset lat. A ile lat maksymalnie żyją wilki?

ODP.: Wilki żyją maksymalnie 16 lat. (1 punkt)

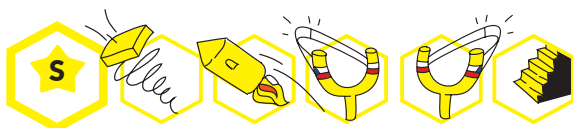
15. Istebna - Wilcze to istny raj dla wilka. W oddali widzisz stado pasących się owiec, zaburza ci w brzuchu i postanawiasz coś z tym zrobić.

Rzucasz 5 lub 6 - udaje się ci złowić owcę i zyskujesz (1 punkt),

rzucasz 1-4 - przegania cię baca dźwiękiem trombity i wpadasz na pole S - LOCH.



Výzvy GO!
Vyzwania GO!



polí S
pola S



SYMBOL
ČEPICE
BARVA
ČERVENÁ

SYMBOL
CZAPKA
KOLOR
CZERWONY

POUTNÍK PIELGRZYM

MISTR HRY

Prostě šéf, ví co a jak, zná pravidla, a jako dobrý šerif je dodrží. Hlídá, aby hra byla fair play. Je mozkiem celé operace. Celou hru je se svou postavou, provází ji, klade otázky a přiděluje body.

MISTRZ GRY

Po prostu szef. Wie, co i jak, zna zasady, przestrzega ich jak dobry szeryf, czuwa nad uczciwym i płynnym przebiegiem gry. Jest mózgiem całej operacji. Podczas gry towarzyszy swojej postaci, prowadzi ją, zadaje pytania, udziela punkty.

DÉLKA
HRY
ČZAS
GRY



VĚK A POČET
HRÁČŮ
WIEK I LICZBA
GRACZY



HRA VE DVOJICÍCH
POSTAVA+MISTR
GRA W PARACH
POSTAĆ + MISTRZ



MAXIMÁLNÍ
POČET BODŮ
MAKSYMALNA
LICZBA PUNKTÓW



HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ | AKCESORIA DO GRY

1X KARTA
POSTAVY
1X KARTA
POSTACI



1X KARTA
MISTRA
1X KARTA
MISTRZA



2X HRACÍ
KOSTKA
2X KOSTKA
DO GRY



MĚŠEC
S DUKÁTY
SAKIEWKA
Z DUKATAMI



Před hrou si spolu s POSTAVOU pečlivě prostudujte pravidla hry.

1. V Těšíně přečte jeden zvolený MISTR legendu a každá POSTAVA se představí.
2. **ZAČÁTEK HRY:**
POSTAVA spolu s MISTREM jde na startovní pole, hra začíná.
POSTAVA hází 2 kostkami a vyrazí za dobrodružstvím (způsob pohybu najdete v pravidlech hry).
3. **KONEC HRY** je ve chvíli, když některá z POSTAV získá 15 bodů, nebo uplyne doba 30 minut.

4. NA CO MUSÍŠ MYSLET V PRŮBĚHU HRY:

- Cestuješ s POSTAVOU a češ nahlas její otázky
- Pomáháš POSTAVĚ ve strategii, vedeš ji k úspěchu (**k získání 15 bodů**)
- Čekáš na odpověď, přiděluješ POSTAVĚ body (obrázky do měšce)
- Hraješ FAIR PLAY
- Sleduješ čas - **30 minut**.
- V případě jakékoli pochybnosti se vrať k pravidlům hry:)

DOBROU ZÁBAVU!

Przed grą wraz z POSTACIĄ dokładnie przestudiuj zasady gry.

1. W Cieszyńie wybrany MISTRZ przeczyta legendę, każda POSTAĆ się przedstawi.
2. **POCZĄTEK GRY:**
POSTAĆ i MISTRZ idą na swoje pole startu.
POSTAĆ rzuca 2 kostkami i wyrusza po przygodę (sposób poruszania znajdziesz w zasadach gry).
3. Koniec gry jest wtedy, gdy któraś z POSTACI zdobędzie 15 punktów lub skończy się czas gry, czyli 30 min.

4. O CZYM MUSISZ MYŚLEĆ PODCZAS GRY:

- Podróżujesz z POSTACIĄ i zadajesz jej pytania.
- Pomagasz POSTACI, wspólnie z nią ustalasz strategię gry, prowadzisz ją do sukcesu (zdobycia 15 punktów)
- Czekasz na odpowiedź, udzielasz punkty POSTACI (dukаты do sakiewki)
- Grasz FAIR PLAY
- Pilnujesz czasu - 30 min.
- zawsze gdy masz wątpliwości, wróć do zasad gry :)

MILEJ ZABAWY!



POUTNÍK – OTÁZKY MISTRA HRY

1. Jdeš na návštěvu k Mnichovi, není to ale postava, nýbrž jediná vinice v Těšínském Slezsku, kde se vyrábějí vína a šťávy. Hospodář ti nabídne skleničku vína výměnou za odpověď: Kdo patří k největším producentům rozinek: Kalifornie v USA, Chile, nebo Itálie?

ODP.: Nejvíce rozinek se vyrábí v Kalifornii. (1 bod)

2. Na konci 20. století byla na břehu řeky u Bohumína nalezena mamutí stolička. To dokazuje, že před desítkami tisíc let se zde procházeli mamuti. Chceš-li najít další zub, ke které řece v Bohumíně se vydáš?

ODP.: K Odře. (2 body)

3. Jsi na prohlídce největšího dřevěného kostela v Těšínském Slezsku sv. archanděla Michaela ve Velkých Koňčycích. Kostel je z roku 1777, ale zvon pamatuje časy Mikuláše Koperníka. Je to pravda, nebo lež?

ODP.: Pravda. Zvon pochází z roku 1489 a Koperník žil v letech 1473–1543. Při správné odpovědi postupuješ na nejbližší pole S. (2 body)

4. Zabloudil jsi v labyrintu kukuřice v Ochabech a nevíš, co máš dělat. Východ z labyrintu najdeš, pokud správně odpovíš na otázku: Odkud byla do Evropy dovezena kukuřice – z Indie, Mexika, nebo Madagaskaru?

ODP.: Kukuřice pochází z Mexika. (1 bod)

5. V Karvině-Loukách se setkáváš s jiným poutníkem, který ti vypráví o zajímavém kostele sv. Barbory ve tvaru slzy. Navrhovali ho údajně tři architekti a každý v průběhu prací záhadně zemřel. Teprve čtvrtému se podařilo stavbu dokončit a na památku smutného osudu svých předchůdců zvolil tvar slzy. Je to pravda, nebo lež?

ODP.: Lež. Tvar kostela vyjadřuje smutek obyvatel nad starým kostelem, který se v důsledku poddolování propadl. (1 bod)

6. Zamarski – dřevěný kostel sv. Rocha. Dostal jsi pozvánku na extrémní křížovou cestu, ale nechceš jít sám. Snaž se přesvědčit Mistra, aby šel s tebou – pokud bude souhlasit, získáš bod. Pokud ne, přesouváš se na pole HLADOMORNA. (2 body)

7. Jsi v Žitovicích a jdeš navštívit Muzeum životické tragédie, které připomíná vyvraždění obyvatel této vesnice nacisty. Cestou z Žitovic zjistíš, že toto místo je známé ještě něčím jiným: pěstováním velmi chutných jablek, výrobou vína, nebo motocyklovými závody?

ODP.: Žitovice jsou známé pěstováním jablek a motocyklovými závody. (1 bod)

8. Vcházíš do Masarykových sadů v Českém Těšíně a před tebou se nachází nejstarší dům s popisným číslem 18. Tam údajně bydlel obchodník-alchymista, který vyráběl na otevřeném ohni různé lektvary. Během jednoho z jeho pokusů došlo k explozi, která způsobila díru ve střeše. Jak se podle legendy tomuto těšínskému alchymistovi říká?

ODP.: Doktor Faust. (1 bod)

9. Jsi v Těrlicku na Kostelci a míříš k památníku polských letců Franciszka Żwirki i Stanisława Wigury – vítězů prestižních mezinárodních leteckých závodů Challenge 1932. Na památku těchto vynikajících letců slavíme v srpnu Svátek polského letectví, nebo se každoročně setkáváme na slavnostním festivalu na Kostelci?

ODP.: V srpnu slavíme Svátek polského letectví. (1 bod)

10. Jsi v Ustroniu. Chceš si odpočinout a jdeš k řece. Lidé tu grilují oštepky a klobásy, děti se šplouchají ve vodě. Jaká řeka teče přes Ustroń?

ODP.: Visla (1 bod)

11. Vstupuješ do Mklubu v Trzci. Aby sis vybral z možností vyžití, házíš 1x kostkou.

Za provedení úkolu obdržíš (2 body).

1, 2 – jdeš na TriCon a vyjmenuješ alespoň 3 fantasy knihy nebo filmy
3, 4 – language coffie, musíš se přivítat anglicky a objednat si kávu
5, 6 – půjčíš si stolní hru – vyjmenuješ 2, které si chceš zahrát

12. Na vrcholu Filipky jsou překrásné výhledy a nejlepší domácí langosze. Cestou míříš zvoníčkem sv. Isidora z Madridu, patrona zemědělců, kterého můžeš poprosit o dobrou úrodu. O co můžeš poprosit jiného patrona téhož jména, Isidora ze Sevilly?

a) Aby ti vždy dobře fungoval internet v telefonu.
b) Aby tvoje cesta byla vždy příznivá a vyhýbala se ti divá zvěř.
c) Abys neonemocněl malomocenstvím a jinými nemocemi.

ODP.: Svatý Isidor ze Sevilly je patronem uživatelů internetu a internetů. (1 bod)

13. Když v roce 2000 spadl na Morávce meteorit, měl přijít konec světa, ale svět existuje dál a meteorit také. Proč padají na Zemi meteority?

ODP.: Jedná se o velké skalní útvary, které narážejí do atmosféry Země, neshoří, procházejí skrze ni a padají na Zemi díky gravitaci. (2 body)

14. Jsi na Hřčavě a chystáš se dojit s misí na Trojmezí, místo, kde se setkávají hranice Polska, České republiky a Slovenska. Vyjmenuj hlavní města těchto států a řeky jimi protékající.

ODP.: Varšava (Visla), Praha (Vltava), Bratislava (Dunaj). (1 bod)

15. Dolní Lomná-Kostelky. Je 17. století a ty jdeš na tajné setkání místních evangeliků k Jestrábímu vodopádu. Bloudíš křovinami a přemýšlíš, proč se vlastně museli scházet v lese. Bylo to proto, že se v průběhu náboženského obřadu cítili nejlépe na čerstvém vzduchu, nebo že byli v důsledku protireformace pronásledováni a museli hledat alternativní místa setkání?

ODP.: Všechno zavinila protireformace. (1 bod)

PIELGRZYM – PYTANIA MISTRZA GRY

1. Idziesz w odwiedziny do Mnicha, nie jest to jednak postać, ale jedyna na Śląsku Cieszyńskim winnica, gdzie produkują wino i soki. Gospodarz proponuje ci lampkę wina. Jak myślisz, kto należy do największych producentów rozynek: Kalifornia w USA, Chile czy Włochy?

ODP.: Najwięcej rozynek produkuje się w Kalifornii. (1 punkt)

2. Pod koniec XX wieku na brzegu rzeki w Boguminie znaleziono ząb trzonowy mamuta. Z tego wynika, że przed dziesiątkami tysięcy lat spacerowały tu mamuty. Nad którą rzekę w Boguminie pójdziesz, chcąc znaleźć kolejny ząb mamuta?

ODP.: Ząb może być nad Odrą. (2 punkty)

3. W Kończycach Wielkich odwiedzasz największy drewniany kościół na Śląsku Cieszyńskim. pw. św. Michała Archanioła. Kościół jest z 1777 roku, ale dzwon pamięta jeszcze czasy Mikuláša Koperníka. Prawda to czy fałsz?

ODP.: Prawda. Dzwon jest z 1489 r., a Kopernik żył w latach 1473–1543. Dobra odpowiedź – idziesz na najbliższe pole S. (2 punkty)

4. Zabłądziłeś w labiryncie kukurydzy w Ochabach, nie wiesz, co robić. Wyjdiesz z labiryntu, jeśli odpowiesz na pytanie. Skąd była przywieziona do Europy kukurydza w XVI wieku: z Indii, z Meksyku czy z Madagaskaru?

ODP.: Kukurydza pochodzi z Meksyku. (1 punkt)

5. W Karwinie-Ląkach spotykasz innego wędrowca, który opowiada ci o ciekawym kościele św. Barbary w kształcie łzy. Podobno projektowało go 3 architektów a każdy podczas pracy zagadkowo zmarł. Dopiero czwartemu udało się zakończyć projekt kościoła i w hołdzie poprzednikom wybrał kształt łzy. Prawda czy fałsz?

ODP.: Fałsz. Kształt kościoła wyraża smutek mieszkanców za starym kościołem, który na skutek szkód górniczych zapadł się. (1 punkt)

6. Zamarski – drewniany kościół św. Rocha. Dostajesz zaproszenie na ekstremalną drogę krzyżową, ale nie chcesz iść sam. Spróbuj namówić Mistra, by szedł z tobą – jeśli go zachęcisz, masz punkt. Jeśli nie, przenosisz się na pole LOCH. (2 punkty)

7. Jesteś w Żywocicach. Odwiedzasz Muzeum Tragedii Żywocickiej, upamiętniające zamordowanie mieszkańców wsi przez nazistów. Wyjeżdżając z Żywocic odkrywasz, że miejscowość znana jest jeszcze z czegoś, jak myślisz z czego: z produkcji bardzo smacznych jabłek, wyrobu wina czy z zawodów motocyklowych?

ODP.: Żywocice znane są z produkcji jabłek i zawodów motocyklowych. (1 punkt)

8. Wchodzisz do Sadów Masaryka i widzisz najstarszy dom w Czeskim Cieszynie. Ma nr 18. Mieszkał tam podobno kupiec - alchemik, który na otwartym ogniu produkował tajemnicze mikstury. Podobno podczas jednego z eksperymentów doszło do wybuchu, który spowodował dziurę w dachu. Jak według legendy nazywa się ten cieszyński alchemik?

ODP.: Doktor Faust. (1 punkt)

9. Jesteś w Cierlicku na Kościelcu. Odwiedzasz Żwirkowisko, miejsce tragicznej śmierci polskich lotników Franciszka Żwirki i Stanisława Wigury - zwycięzców Międzynarodowych Zawodów Lotniczych Challenge 1932 r. Jak myślisz, czy na pamiątkę tych wybitnych lotników w sierpniu obchodzone jest Święto Lotnictwa Polskiego czy corocznie spotykamy się na uroczystym festynie na Kościelcu?

ODP.: Święto Lotnictwa Polskiego (1 punkt)

10. Jesteś w Ustroniu. Chcesz się odprężyć, więc idziesz nad rzekę. Ludzie grillują oscypki, kiełbaski, dzieci pluskają się w wodzie. Jaka rzeka płynie przez Ustroń?

ODP.: Wisła (1 punkt)

11. Wchodzisz do Mklubu w Trzci. Jest tam tyle możliwości, rzucasz więc 1 kostką.

Za wykonanie zadania otrzymasz (2 punkty).

1,2 – idziesz na TriCon, wymień przynajmniej 3 fantasy książki lub filmy
3,4 – language coffie, musisz się przywitać po angielsku i zamówić kawę
5,6 – wypożyczasz grę planszową, wymień 2, w które chcesz zagrać

12. Z Filipki rozciągają się najpiękniejsze widoki. Są tam też najlepsze langosze domowej roboty. Po drodze widzisz kapliczkę św. Izydora z Madrytu – patrona rolników, prosisz go więc o dobry urodzaj. O co możesz poprosić innego św. Izydora z Sevilii?

a) By ci internet w telefonie zawsze dobrze działał.
b) By ci droga sprzyjała i dzikie zwierzęta trzymały się z daleka.
c) Byś nie zachorował na trąd i inne choroby.

ODP.: Św. Izidor z Sevilii jest patronem internetu i internetów. (1 punkt)

13. Kiedy w 2000 roku na Morawce spadł meteorit, mówiono, że nastanie koniec świata, ale świat wciąż jest i meteorit też. Dlaczego meteority spadają na Ziemię?

ODP.: Są to duże formy skalne, które uderzają o naszą atmosferę i nie spalają się przechodząc przez nią, a dzięki grawitacji opadają. (2 punkty)

14. Jesteś na Herczawie i idziesz z misją na Trójstyk, miejsce, gdzie spotykają się granice trzech państw: Polski, Czech i Słowacji. Wymień stolice tych państw oraz rzeki przepływające przez te miasta?

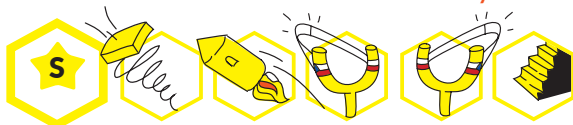
ODP.: Warszawa (Wisła), Praga (Wełtawa), Bratysława (Dunaj). (1 punkt)

15. Łomna Dolna – Kostelky. Jest XVII wiek, udajesz się na tajne spotkanie miejscowych ewangelików pod Jastrzębi wodospad. Błądzisz w zaroślach i zastanawiasz się czemu właściwie muszą się spotykać w lesie? Czy to dlatego, że najlepiej czują się podczas nabożeństwa na świeżym powietrzu, czy dlatego, że w wyniku kontrreformacji zaczęto ich prześladować i musieli szukać alternatywnych miejsc spotkań?

ODP.: Wszystkiemu winna kontrreformacja. (1 punkt)



Výzvy GO!
Vyzwania GO!



poli S
pola S