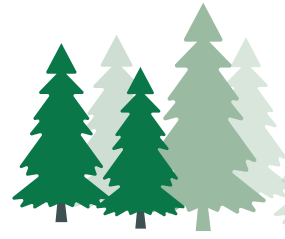




Regulament pentru jocul Arhitectii Naturii:



Introducere:

„Acum sute de ani, pe colinele și pădurile din România, umblau mai toate măiestrele vietăți de pe continentul European. Aproape toate mamiferele mari din ecosistemele continentului se găseau și la noi, de la misteriosul râs la marele urs, până la haitele de lupi și turmele de mistreți. Toate aceste animale au rămas neîntrerupt prezente în ecosistemele noastre, mai puțin două specii cheie, care din cauza braconajului și a exploatarei excesive au dispărut pentru aproape 200 de ani. Puteți oare ghici despre cine este vorba? Amândouă speciile au titlul onorific de mari ingineri ai naturii. Unul este cel mai mare mamifer terestru din Europa iar celălalt este cel mai mare mamifer semiacvatic din Europa. Ați ghicit! Este vorba despre zimbru și castor.

Jocul „Arhitectii naturii” este călătoria de reîntoarcere a zimbrului și a castorului în Munții Făgăraș, un joc care ne va purta prin întrebări și provocări care ne vor transforma în prieteni de nădejde și protectori ai acestor două specii.

Ești pregătit să pornești în aventură împreună cu zimbrul și castorul?

Jocul conține:

- o tablă de joc;
- două zaruri mari (un zar este cu buline, cifre și unul este cu zimbru și castor. Zarul cu cifre spune cât avansezi, cel cu castor și zimbru îți spune din care pachet tragi cartonașul);
- cartonașele cu întrebări și provocări și figurinele cu zimbru și castor pe post de „pioni”.

Desfășurarea jocului:

Acesta este un joc pe care vă încurajăm să îl jucați în echipă! Echipele trebuie să fie formate din minim **2 persoane**. Fiecărei echipe îi va corespunde **un zimbru** sau **un castor** drept pion.

Cartonașele cu provocări sunt de două feluri: provocări de interior și provocări de exterior.

Varianta pentru exterior: se vor folosi tabla de joc, zarul cu buline și cartonașele marcate cu arbori pe spate. Aceste cartonașe vor fi ascunse într-o zonă bine delimitată, pe care o veți prezenta jucătorilor. Stabiliți ordinea în care veți da cu zarul. Fiecare echipă/jucător pornește de la căsuța de start. Fiecare echipă/jucător va da cu zarul și își va așeza pionul pe cifra indicată de zar, apoi va căuta cartonașul aferent cifrei de pe zar și va îndeplini provocarea (dacă sunteți la începutul jocului și zarul arată cifra 5 spre exemplu, se va căuta cartonașul nr. 5 iar dacă ați avansat deja mai departe de start, se va căuta cartonașul aferent cifrei indicate pe zar adunată cu numărul căsuței pe care vă aflați deja). Cartonașele vor rămâne în locul unde au fost găsite pe tot parcursul jocului. Dacă nu reușiți să completați provocarea, veți rămâne pe căsuța unde vă aflați deja, iar dacă reușiți să îndepliniți provocarea, veți avansa atâtea căsuțe cât arată zarul.

Varianta pentru interior: se vor folosi tabla de joc, cele două zaruri și cartonașele marcate cu castori și zimbri pe spate. Cartonașele cu zimbri reprezintă întrebări despre mediu și ecosistemele din România, iar cartonașele cu castor reprezintă provocări de făcut într-un spațiu închis. Avansarea în joc se face la fel ca la varianta de exterior, cu singura diferență că nu veți mai căuta cartonașele într-un perimetru în exterior, ci veți trage un cartonaș cu zimbru sau castor în funcție de ce vă arată zarul cu aceste pictograme.

Fiecare echipă/jucător pornește de la căsuța de start. În fiecare joc, echipa/jucătorul care dă prima/primul cu zarurile este determinată de către jucători, fiți creativi și desemnați cine începe într-un mod inedit. La începutul fiecărei ture, echipa al cărui rând este, trebuie dea cu zarurile și să aleagă un cartonaș fie din teancul cu întrebări, fie din cel cu provocări (în funcție de ce arată zarul cu castor-zimbru). Dacă echipa reușește să răspundă la întrebare sau să completeze provocarea, va putea avansa atâtea pătrățele cât arată zarul cu cifre.

ATENȚIE!

Căsuțele de culoare **maro** sunt capcane ascunse și fie te vor ține pe loc, fie te vor trimite 2 căsuțe înapoi.

Căsuțele de culoare **verde** îți oferă bonusuri, dacă vei pica pe ele, fie vei înainta 2 căsuțe, fie vei mai putea da o dată cu zarul.

- **Baraj de castori** - Răcorește-te la barajul castorului și avansează 2 casute.
- **Pajiste cu zimbri** - Avansează 2 căsuțe și admiră zimbrii de la distanță.
- **Camera de monitorizare** - Zâmbește la cameră și avansează 2 căsuțe.
- **Plantează un arbore** și avansează 2 căsuțe
- **Pădure seculară** - Stai la umbră și mai dă o dată cu zarul.
- **Plante invazive** - Stai o tură să le elimini
- **Animale hoinare** - Mergi două căsuțe înapoi să le ocolești
- **Eroziune** - Mergi 2 căsuțe înapoi și caută altă potecă
- **Deșeuri** - Stai o tură să faci curățenie
- **Furtună** - Stai o tură până apare soarele
- **Te-ai întâlnit cu un urs** - Îndepărtează-te în liniște 2 căsuțe înapoi
- **Cuib de viespi** - Pune-te la pământ și stai o tură

Echipa câștigătoare este echipa care ajunge la final prima.

Ești pregătit? pe locuri, fiți gata, START !

