



Scenariusz / opis gry „Śladami Legend Pogórza”

I. Poniższy opis gry przygotowany został jedynie dla celów konkursu plastycznego. Jest opisem potrzebnym do stworzenia projektu grafiki planszy i kart do gry, ewentualnie projektu pionków i symboli kości. Zawiera opisowe elementy, które częściowo znajdują się w zasadach gry dla gracza. Szczegółowe zasady gry dla gracza będą ustalone po wyłonieniu zwycięskiego projektu.

II. OPIS GRY

„Śladami legend Pogórza” to gra planszowa, która winna stanowić interesującą rozrywkę, zarówno dla całych rodzin, jak również grup koleżeńskich. Wyprodukowana zostanie na potrzeby Etnocentrum Ziemi Krośnieńskiej w formie wielkoformatowej gry do wykorzystywania w trakcie działań w Etnocentrum.

Gra ma na celu rozrywkę połączoną z edukacją. Poszczególne działania na planszy związane są z poznawaniem Legend Pogórza.

Gra będzie składać się z następujących elementów:

- planszy o wymiarach 60 x 60 cm – **do opracowania przez uczestnika Konkursu**
- 4 zestawów kart zadaniowych - po 20 sztuk do każdej legendy; 4 pionków do gry; 2 kostki drewnianych z symbolami odpowiadającymi cyfrom od 1 do 6; instrukcji gry wraz z zasadami – **wszystkie te elementy zostaną opracowane przez Organizatora**
- opisów 4 legend:
 1. O Prządkach.
 2. O Upiorzycy Rymanowskiej.
 3. Biesy i Czady.
 4. O Wojciechu. Święty wędrowiec wśród dębów.

III. ZASADY

W grę może grać od 2 do 4 graczy.

Grę rozpoczyna się od wyboru lub losowania legendy oraz zapoznania się z jej treścią. Każdy gracz otrzymuje także pionek przypisany do legendy oraz zestaw 20 kart z zadaniami, także przypisanych do legendy. Zadania każdego gracza są inne. Karty zadaniowe należy potasować przed każdorazową grą.

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz albo ten, który wyrzuci największą liczbę na kostce do gry.

Każdy ruch gracza poprzedzony jest rzutem dwóch kości. Suma oczek na kościach daje ilość pól do przejścia.

Trasa do przejścia jest wspólna dla wszystkich graczy.

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do celu. Wygrywa ten gracz, który dotrze do celu pierwszy.

Projekt graficzny planszy do gry winien zawierać 20 pól zadaniowych. Pola zadaniowe są wspólne ale zadania dla każdego gracza na danym polu są różne.

Postawienie pionka na polu zadaniowym skutkuje koniecznością zastosowania się do polecenia znajdującego się na karcie zadaniowej.

Naszym głównym celem oprócz rozrywki, jest zapoznanie graczy z legendami, historią i zagadnieniami etnograficznymi, dlatego zadania na kartach powiązane są z treścią danej legendy. Oznacza to, że każdy gracz na tym samym polu będzie miał inne polecenie. Spowoduje to dynamikę gry, a inni gracze nie będą wiedzieli, co ich czeka na tym samym polu.

Uwaga! Zadania do kart przygotowuje Organizator konkursu po wyłonieniu laureatów.

Grafika planszy powinna zawierać jedną drogę dla wszystkich graczy (minimum 68, maximum 84 pola) Projekt musi zawierać wyraźnie oznaczone miejsce startu, mety i pól zadaniowych.

Legendy wykorzystane w grze:

1. *O Przqdkach.*

Dawno temu na zamku w Odrzykoniu żona kasztelana powiła trzy córki. Dziewczynki były podobne do siebie jak krople wody i wyrosły na piękne panny. Lubiły rozrywki, tańce i zabawy, a największą przyjemność sprawiał im podziw, jaki wzbudzały wśród mężczyzn. Niestety dziewczęta nie lubiły pracy, nie w głowie im było szycie czy haftowanie. Matka załamywała nad nimi ręce. W dodatku wcale nie było im śpieszno do zamążpójścia, gdyż żadna z nich nie chciała wiążących się z tym obowiązków.

Aż pewnego dnia na zamku pojawili się trzej bracia, również urodzeni jednego dnia. Okazało się, że to rycerze samego króla. Zatrzymali się w Odrzykoniu na krótko, ale to wystarczyło, by pomiędzy kasztelankami, a przybyszami zapłonęła miłość. Wkrótce wyprawiono huczne zaręczyny. Bracia niebawem mieli wyruszyć na wojnę, poprosili więc dziewczęta aby utkały im ze lnu pamiętki. Tak, aby nawet wśród wojennej zawieruchy mogli czuć ich miłość. Za kilkanaście dni znów mieli pojawić się na zamku, aby pożegnać się z ukochanymi.

Ale kasztelanki, przyzwyczajone do zabaw, odwlekały moment przystąpienia do pracy. Matka przypominała im, że mają coraz mniej czasu, jednak one wolały tańce i śpiewy. Dopiero ostatniego dnia, tuż przed przyjazdem rycerzy, zasiadły do krosen. Przędły w ciszy, zerkając przez okno na zachodzące słońce. Przędły też całą noc, aż pojawiły się pierwsze promienie słońca. Matka kazała im przerwać pracę, gdyż nastąpiła niedziela, jednak one nie słuchały.

Rankiem dziewczęta wybiegły z zamku na pobliskie wzgórze, aby kontynuować pracę i wypatrywać rycerzy. Zmierzający do kościoła ludzie szeptali ze zgrozą, czyniąc znak krzyża na widok panien pracujących w święty dzień. Nagle w oddali uniósł się tuman kurzu, a kasztelan

i kasztelanowa wyszli powitać przybyłych rycerzy. Mężczyźni zdziwili się, że ich ukochane same nie wybiegły im na powitanie. Gdy matka wskazała im wzgórze, z radością ruszyli na spotkanie. Ale gdy tylko dotarli na miejsce, oniemieli...

Ludzie powiadają, że gdy zabił kościelny dzwon, kasztelanek zamieniły się w skały, pokryte poranną rosą. Przez lata pamięć o tych wydarzeniach nie zginęła i do dziś trzy białe skały, przypominające przedzące dziewczęta, nazywane są Trzema Przędkami.

2. O Upiorzycy Rymanowskiej.

Rzecz podobno działa się w starym rymanowskim kościele, tym postawionym jeszcze przez Dobiesława z Sienna i zburzonym przez wojewodę Ossolińskiego, gdy zdecydował się zbudować na jego miejscu nowy, ten, który dotrwał do naszych czasów. Otóż w tamtym kościele, jak było wtedy we zwyczaju, w specjalnych katakumbach pod prezbiterium grzebano zmarłych. Czyniono też pochówki bezpośrednio pod posadzką. Oczywiście dotyczyło to tylko osób bardzo zamożnych, czyli właścicieli dóbr rymanowskich i ich krewnych oraz powinowatych albo z nimi bardzo zaprzyjaźnionych.

Jednego razu pogrzebano w kościele młodo zmarłą córkę rymanowskiego dziedzica. Po jakimś czasie zaczęło w nim straszyć i nocą rumor wielki było słycać z wewnątrz. Za dnia okazywało się, że duch czynił w świątyni znaczne szkody. Postanowiono zatem nocą zostawić na warcie żołnierza, żeby ukrócić tę upiorną swawolę. Wybrano najodważniejszego i ten miał całą noc być w środku kościoła, i rano opowiedzieć, co tam widział. Niestety, rano rycerza nie było. Każdy następny zostawiony w kościele na noc także znikał bez śladu niby kamfora. Wreszcie padła kolej na Jaśka, który wcale odważnym nie był. Kiedy tak szedł do kościoła na wartę i rozpaczał nad swoim parszywym losem, spotkał starca, niby żebraka jakiegoś. Ten go wypytał, dlaczego tak pomstuje na swój los. Kiedy już się wszystkiego dowiedział, poradził rycerzowi, żeby ten wyszedł od razu na chór i cicho siedział, bo upiór tam nie wejdzie, więc krzywdy nijakiej mu nie zrobi. Gwer i mundur miał zostawić w nawie.

Tuż przed północą podniosła się płyta grobowa i z trumny wyszła dziewczka na biało ubrana. Poniszczyła trochę kościelnych sprzętów, przeszukała kościół, czy aby nie ma w nim żołnierza, porwała na strzępy mundur i połamała na drobne kawałki gwer, po czym wróciła do trumny. Jaśko mało ze strachu nie zemdlał na tym chórze, ale noc przeżył i rano na zamku zdał relację z tego, co widział. Posłano go do kościoła także i w noc następną. Bał się może jeszcze bardziej niż poprzednio. Idąc tam, znów spotkał tego samego starca. Ten tym razem kazał mu wejść na ambonę, uprzednio zostawiwszy mundur i gwer w nawie. Powtórzyła się sytuacja z nocy poprzedniej, z tym że upiór tym razem wszedł także na chór. Jaśko jednak przeżył i tę noc, po czym zdał z niej relację dziedzicowi.

Nie było zmiłuj się i na trzecią noc znów go wysłano na wartę do kościoła. Pilnowanie upiora nie należało do bezpiecznych zajęć, przeto i teraz lamentował, wyrzekając na swój los. Przed kościołem spotkał starca. To tylko dzięki jego wskazówkom żył jeszcze. Teraz miał skryć się w pobliżu jej grobu i kiedy ona z niego wyjdzie, położyć się do opuszczonej trumny i za żadne skarby tego i przyszłego świata nie dać się skusić do wyjścia z niej. Mundur i gwer miał zostawić na widocznym miejscu.

Przed północą dziewczka wyszła z grobu i dalej szaleć po kościele. On zaś hop- i już jest w jej trumnie. Strach tak żywemu w katakumbach leżeć. Kiedy dziewczka już swoje odprawiła, wraca do grobu, a tam jej trumna zajęta. Prosi, błaga, grozi, a rycerz nic, leży jak zabity i wyjść ani

myśli. Kiedy zorientowała się, że nic nie wskóra, uklękła przy ołtarzu i poczęła się modlić. Rano, gdy dziedzic, pleban i organista otworzyli kościół, tak ich zastali. Ją przy ołtarzu, jego w trumnie. Kiedy się do niej zbliżyli, w tej chwili ujrzeli, jak ulatuje z niej dusza prosto do nieba. Tą modlitwą przy ołtarzu zmyła z siebie wszystkie grzechy. I położyli ją na powrót do trumny, i grób zakryli, a Jaśka za odwagę awansowali na rotmistrza chorągwi zamkowej.

3. *Biesy i Czady.*

Dawno temu, gdy kraina połonin i gęstych borów była bezludna, panował w niej Bies. Wielki stwór, z rogami i skrzydłami nietoperza. Był strażnikiem tej ziemi. Przez lata skutecznie zniechęcał do zamieszkania w tej okolicy wszystkich, którzy tamtędy wędrowali i pozwalał zatrzymać się w górach najwyżej na kilka dni. Ale pewnego dnia pojawiło się plemię, na czele którego stał młody San. Mężczyzna od razu zakochał się w połoninach i postanowił, że zostaną tam na zawsze.

Nie spodobało się to Biesowi, który robił wszystko, by przegnać intruzów. W końcu stworzył Czady, duszki mieszkające w dziuplach drzew i nakazał im uprzykrzać ludziom życie. Czady psocily co nie miara, rozganiały owce, deptały plony, straszyły dzieci. San jednak był niezłomny w swoim postanowieniu.

Pewnego dnia, gdy słońce chyliło się ku zachodowi, młody wódz pozostał w lesie dłużej niż drwale. Gdy siekiera po raz ostatni opadła na stary buk i ciężki pień zwałił się na ziemię, San usłyszał cichy jęk. Po chwili odkrył, że opadające drzewo przygniotło Czada, który teraz wił się i błagał o pomoc. Bez namysłu mężczyzna pomógł mu się wydostać spod wielkiego pnia. Z wdzięczności Czad opowiedział, że to Bies zmusza duszki do wyrządzania ludziom krzywdy, a one tak naprawdę tego nie znoszą. Teraz jednak zrobi wszystko, żeby jego pobratymcy pomagali ludziom. I rzeczywiście, wkrótce wszystko się zmieniło. Z psotników Czady stały się pomocnikami i zaczęły żyć z ludźmi w zgodzie.

Nie trwało to jednak długo. Gdy Bies dowiedział się, co się wyprawia za jego plecami, wpadł w straszliwy gniew. Zebrał wszystkie Czady i zagroził, że jeśli nie będą wyrządzały ludziom krzywd jak wcześniej, wszystkie je zabije. Przestraszone duszki czym prędzej pobiegły do Sana i opowiedziały mu wszystko. Długo się naradzali, aż w końcu wódz postanowił, że wyzwie Biesa na pojedynek. Jeden z Czadów zdradził mu, że Bies jest najłabszy o poranku, gdy zdejmuje magiczne skrzydła aby wykąpać się w najpłytszym miejscu rzeki.

Nazajutrz San udał się w umówione miejsce. Bies roześmiał się złowrogo, sądząc, że żaden człowiek nie może wyrządzić mu krzywdy. Walka trwała od świtu aż do zmierzchu. Bies, choć pozbawiony magii skrzydeł, wciąż był nadludzko silny. Ale młody San w niczym mu nie ustępował. Gdy Bies zrozumiał, że ma przed sobą godnego przeciwnika, przerażony możliwością porażki chciał założyć skrzydła. I właśnie wtedy Czad, wdzięczny człowiekowi za uratowanie życia, porwał skrzydła i wrzucił do rzeki.

Czar, który tkwił w skrzydłach, uwolnił się i wtopił w wodę. Rzeka wzburzyła się, zmętniała, a jej wartki nurt porwał zaskoczono Biesa. Ale i dzielny San, osłabiony walką, nie zdołał ochronić się przed rozszalałą wodą. Następnego dnia, gdy rzeka się uspokoiła, ludzie znaleźli jego ciało.

Pamięć o młodym wodzu nie zaginęła, osadnicy nazwali rzekę Sanem. Góry zaś nazwano Bies-Czadami, od imienia złego strażnika i stworzonych przez niego duszków. Czady do dziś mieszkają w starych drzewach, rzucając czar na wszystkich, którzy wędrują po górach. Dlatego każdy, kto był w Bieszczadach wie, że przyjeżdża się tam raz, a potem się tylko wraca.

4. *O Wojciechu. Święty wędrowiec wśród dębów.*

Kiedy Polską władał Bolesław Chrobry przybył do niego biskup Wojciech. Był to mąż prawy i świętobliwy, który postanowił swoje życie poświęcić na nawracanie pogan. Wyruszył więc ze swoją misją do pogańskiego plemienia Prusów, które słynęło z wojennego rzemiosła i okrucieństwa.

W okrutny też sposób potraktowali obcych przybyszów, którzy próbowali narzucić im swoją naukę. Biskup Wojciech został zamordowany, a jego ciało poćwiartowano, jego towarzysze natomiast zostali wypędzeni.

Kiedy smutna wiadomość dotarła do Bolesława Chrobrego, postanowił on wykupić ciało męczennika. Prusowie podali jednak bardzo wygórowaną cenę. Król miał dać tyle srebra, ile ważyło ciało męczennika. Polski władca wystął więc posłańców z żadaną ilością cennego kruszcu. Prusowie już czekali z przygotowaną wagą. Na jednej szali ułożono ciało biskupa, druga szala czekała na złożenie srebra. Posłańcy królewscy wykładali więc srebrne monety i naczynia, sztuka po sztuce, ale waga ani drgnęła.

Sakwy były już puste i wydawało się, że będzie trzeba wrócić na królewski dwór z niczym. Wtem pojawiła się na placu uboga wdowa. Widząc w jakim kłopotcie są posłańcy postanowiła dorzucić też swój dar. Kiedy na szalę ze srebrem padł wdowi grosz, waga drgnęła. Aby pomiar był dokładny, zaczęto ujmować srebrne przedmioty. Równowagę udało się uzyskać dopiero wtedy, kiedy na szali pozostał jedynie wdowi grosz. Zdumieli się Prusowie nad tym cudem i zrozumieli, że zabili świętego męża. Posłańcy zaś zabrali ciało i złożyli je do grobu najpierw w Trzemesznie, a później w Gnieźnie, gdzie spoczywa do dzisiaj.