

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„BUDUJEMY LUBAŃ 1220”

§1. Organizator

Organizatorem rodzinnej gry miejskiej „Budujemy Lubań 1220” jest Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna w Lubaniu wraz z partnerami wydarzenia.

§2. Termin i miejsce

1. Gra odbędzie się 19 września 2026 r. w godzinach 14:00-17:00.
2. Miejscem realizacji gry jest teren wydarzenia „Budujemy Lubań 1220”.
3. Szczegółowa lokalizacja stanowisk zostanie oznaczona przez organizatora.

§3. Uczestnicy

1. W grze mogą uczestniczyć rodziny, grupy rodzinne oraz osoby indywidualne tworzące „rodzinę” na potrzeby rozgrywki. Grupa powinna liczyć od 2 do 6 osób.
2. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w grze wyłącznie pod opieką rodziców lub opiekunów.
3. Udział w grze jest bezpłatny.

§4. Cel gry

1. Gra nawiązuje do lokacji miasta Lubania i życia jego pierwszych mieszkańców.
2. Zadaniem uczestników jest:
 - a. zdobywanie groszy praskich i przedmiotów rzemieślniczych,
 - b. budowa domu mieszczanina,
 - c. współpraca z innymi rodzinami w zakładaniu warsztatów rzemieślniczych,
 - d. zdobywanie punktów dla swojej dzielnicy.

§5. Rejestracja i rozpoczęcie gry

1. Rozgrywkę rozpoczyna zgłoszenie się do Kancelarii Lokacyjnej.
2. Każda rodzina otrzymuje:
 - a. Kartę Rodziny,
 - b. przydział do wybranej przez siebie dzielnicy,
 - c. informacje dotyczące zasad gry.
3. Uczestnicy wykonują zadania na stanowiskach startowych.

4. Po wykonaniu zadania w Warsztacie Kaletnika rodzina otrzymuje 1 grosz praski na start.

§6. Przebieg gry

1. Rodzina odwiedza stanowiska rzemieślnicze:
 - a. Mennicę,
 - b. Młyn-piekarnię,
 - c. Warsztat powroźnika,
 - d. Papiernię,
 - e. Garncarnię,
 - f. Zbrojownię.
2. Zadania na stanowiskach każda rodzina wykonuje tylko jeden raz.
3. Wykonanie zadania potwierdzone jest na Karcie Rodziny.
4. Na stanowiskach rodzina zdobywa:
 - a. grosze praskie,
 - b. przedmioty rzemieślnicze.
5. Podczas gry rodzina może zdobyć maksymalnie 4 grosze praskie oraz 2 przedmioty rzemieślnicze.

Budowa domu

1. Po zgromadzeniu łącznie trzech groszy praskich rodzina może zgłosić się do Kancelarii Lokacyjnej.
2. Rodzina otrzymuje model domu mieszczanina do pokolorowania i umieszczenia na makiecie miasta.

Zakładanie warsztatów

1. Warsztat mogą założyć wspólnie dwie rodziny należące do tej samej dzielnicy.
2. Każda rodzina wnosi:
 - a. dwa grosze praskie,
 - b. dwa przedmioty rzemieślnicze.
3. Po spełnieniu warunków organizator wydaje model warsztatu do umieszczenia na makiecie miasta.
4. W grze funkcjonują dwa rodzaje warsztatów:

- a. piekarnia,
- b. kuźnia.

§7. Zakończenie gry przez rodzinę

1. Każda rodzina, która zbuduje dom oraz zdobędzie 2 przedmioty rzemieślnicze, otrzymuje:
 - a. Akt Obywatela Lokowanego Miasta Lubania,
 - b. Pakiet upominków.

§8. Dzielnice i rywalizacja szkół

1. Podczas Gry rodziny reprezentują wybraną przez siebie dzielnicę SP 1, SP 2, SP 4 lub dzielnicę mieszkańców.
2. Szkoły biorą udział w rywalizacji szkół.
3. Rodziny przydzielone do danej dzielnicy zdobywają punkty na jej rzecz poprzez wykonywanie zadań oraz realizację celów określonych w instrukcji gry.
4. Punktacja:
 - a. każdy wybudowany w dzielnicy dom – 1 punkt,
 - b. pierwsza piekarnia w dzielnicy – 3 punkty, druga piekarnia – 2 punkty, każda kolejna 1 punkt,
 - c. pierwsza kuźnia w dzielnicy – 3 punkty, druga kuźnia – 2 punkty, każda kolejna 1 punkt.
5. Punkty zdobyte przez wszystkich uczestników danej dzielnicy są sumowane po zakończeniu Gry.
6. O zwycięstwie szkoły decyduje największa liczba punktów zdobytych przez reprezentowaną przez nią dzielnicę do zakończenia Gry (godz. 17:00). W przypadku remisu decyduje większa liczba warsztatów utworzonych w danej dzielnicy.
7. Zwycięska dzielnica otrzymuje:
 - a. Tytuł i dyplom „Budowniczych Miasta Lubania 1220”,
 - b. nagrodę główną: spotkanie edukacyjne w terminie 19 października 2026, pt. „Mądre decyzje = zdrowe życie” z Joanną Jóźwik – polską lekkoatletką, olimpijką, halową rekordzistką Polski w biegu na 800 m.
8. Pozostałe szkoły otrzymają:

- a. dyplom udziału,
- b. nagrodę pocieszenia w postaci gier planszowych.

§9. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy są zobowiązani do wykonywania poleceń organizatorów i opiekunów stanowisk.
2. W miejscu imprezy obowiązują podstawowe zasady bezpieczeństwa i ruchu drogowego.
3. Zabrania się niszczenia elementów gry, makiety oraz wyposażenia stanowisk.
4. Organizator może wykluczyć z gry uczestników naruszających zasady bezpieczeństwa lub regulamin.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez nadzoru przez uczestników.

§10. Postanowienia końcowe

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w mechanice gry wynikających z liczby uczestników, warunków organizacyjnych lub przebiegu wydarzenia, pod warunkiem, że nie wpłyną one na podstawowe cele gry i zasady rywalizacji.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji zapisów regulaminu oraz rozstrzygania spraw nieujętych w regulaminie.
4. Regulamin dostępny jest w Kancelarii Lokacyjnej.