

Wędrowka po Afryce

Wybierasz się w wielką podróż do Afryki. Planszą gry jest mapa Afryki. Potrzebne Ci będą pionki (po jednym dla każdego gracza) i kostka.

Stoisz na starcie, póki nie wyrzucisz 1 lub 6. W tym czasie załatwiasz wszystkie niezbędne szczepienia i wizy do krajów, które chcesz odwiedzić.

1. Swoją podróż po Afryce zaczynasz w Algierii na Saharze. Nadchodzi burza piaskowa. Szukasz schronienia w pobliskiej oazie. Czekasz kolejkę słuchając opowieści Berberów o duchach pustyni. W prezencie dostajesz różę pustyni.



fot. Anna Olej-Kobus i Krzysztof Kobus

2. Jesteś w Tunezji w miasteczku Douz zwanym bramą Sahary. Za chwilę odbędą się wyścigi wielbłądów. Oczywiście bierzesz w nich udział. Po wydmach pustyni przesuwasz się jedno pole do przodu.

3. W Egipcie zwiedzasz piramidy faraonów. Po wizycie opalasz się i odpoczywasz nurkując na rafach koralowych Morza Czerwonego. Czekasz kolejkę.

4. Płyniesz statkiem do źródeł błękitnego Nilu w Etiopii. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

5. W Etiopii jesteś goszczony w wiosce Hamerów. Patrzysz jak młodzi mężczyźni skaczą przez posmarowane masłem grzbiety byków. Ty też próbujesz. Nie udaje ci się, spadasz 1 pole do tyłu.

6. W Etiopii odwiedzasz również plemię Mursi. Jesteś zafascynowany ich egzotycznymi ozdobami, a w szczególności płytkami, jakie noszą w rozciągniętych wargach. Nie decydujesz się na tego typu ozdobę, ale najbliższy gracz za tobą chce pomalować sobie ciało w spirale, kręgi i barwne plamy. Zamieniacie się miejscami.

7. Jesteś już w Kenii w Parku Narodowym Masaj Mara. Wraz z Masajami śledzisz wielką migrację zwierząt w poszukiwaniu zielonych pastwisk. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

8. Na sawannie spłoszyło się stado bawołów. Wszyscy ratujecie się ucieczką. Ty cofasz się o 2 pola, a pozostali gracze o 4.

9. Jesteś w Ugandzie, w równikowej dżungli, oglądasz goryle na wolności, uciekasz przed jadowitym wężem 2 pola do tyłu.

10. Jedziesz do Rwandy. Zostajesz tam na kilka dni, aby pomóc misjonarzom uczącym rwandyjskie dzieci. Pomagasz przy budowie szkoły w wiosce. Za pomoc dostajesz dodatkowy rzut kostką.

11. W Tanzanii wspinasz się na najwyższą górę Afryki – Kilimandżaro. Udaje Ci się. Zmęczony docierasz na Uhuru Peak na wysokości 5895 metrów – przesuwasz się o 2 pola do przodu.





fol. Karolina Puczynska-Lada

12. W Zambii odbierasz swoją nagrodę za zdobycie najwyższej góry Afryki. Jest nią wycieczka samolotowa nad tęczowymi Wodospadami Wiktorii oraz dodatkowy rzut kostką.

13. Od Mozambiku poprzez Zimbabwe do Botswany spływasz rzeką Limpopo, która jest pełna hipopotamów. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

14. Jesteś już w Namibii. Kobiety z ludu Himba układają ci misterną fryzurę z warkoczyków, które później oblepiają ochrą. Himba dają Ci w prezencie także dodatkowy rzut kostką.



15. Jesteś u Zulusów w Republice Południowej Afryki. Czarownik w wiosce chce trochę poartować. Pierwszy i ostatni gracz zamieniają się miejscami.

16. Z Republiki Południowej Afryki bierzesz samolot i lecisz do Kamerunu. Bilet lotniczy kosztuje cię utratę kolejki.

17. W Kamerunie w równikowej dżungli spotykasz Pigmejów. Mimo niskiego wzrostu są bardzo dobrymi myśliwymi. Przyjmują Cię bardzo przyjaźnie. Namawiają Cię, abyś tak jak i oni, spiłował sobie zęby. Masz na ten temat trochę inne zdanie, dlatego uciekasz z tej „kliniki dentystycznej”. Cofasz się o 2 pola.

18. W Nigrze jesteś w gościach u plemienia Bororo. Trafiłeś na obchody święta Gerewol, podczas którego młodzi chłopcy prezentują swoje wdzięki dziewczynom pokazując piękne zęby oraz staranne stroje i fryzury. Bawisz się świetnie i nie zauważasz, jak ci przechodzi kolejka.

19. W Mali spotykasz niezwykłych ludzi z plemienia Dogonów. Siedząc przy ognisku patrzysz w rozgwieżdżone niebo i słuchasz opowieść o ich pozaziemskim pochodzeniu. Kiedy widzisz spadającą gwiazdę wypowiadasz życzenie. Przesuwasz się o 2 pola do przodu, a pozostali gracze o 3 do tyłu.

20. W Senegalu wypływasz z miejscowymi rybakami w pięknych kolorowych łodziach na połów ryb. Łowisz złotą rybkę, która spełnia twoje życzenie. Masz dodatkowy rzut kostką.

21. W Mauretanii podziwiasz tzw. „Oko Afryki”, zwane również gigantycznym amonitem pustyni. Nic dziwnego, ten geologiczny cud świata ma średnicę o wielkości 50 km. Kręcicie się wszyscy po okręgu. A następnie pierwszy i drugi gracz zamieniają się miejscami.

22. W Saharze Zachodniej panuje wielka susza. W jednej z wiosek pomagasz kopać studnię. Dostajesz w prezencie dodatkowy rzut kostką.

23. Dotarłeś do Maroka. Przed powrotem do Europy idziesz na gwarny i kolorowy targ, gdzie kupujesz figi, daktyle oraz prezenty dla najbliższych. Sprzedawca częstuje cię słodką miętową herbatą. Aby zakończyć swoją afrykańską wyprawę pijąc herbatę czekasz, aż wyrzucisz 1 albo 6.

Gratulacje. Dotarłeś do mety. Obiecujesz sobie, że kiedyś jeszcze wrócisz do Afryki.