

I FAZA - PLANOWANIE



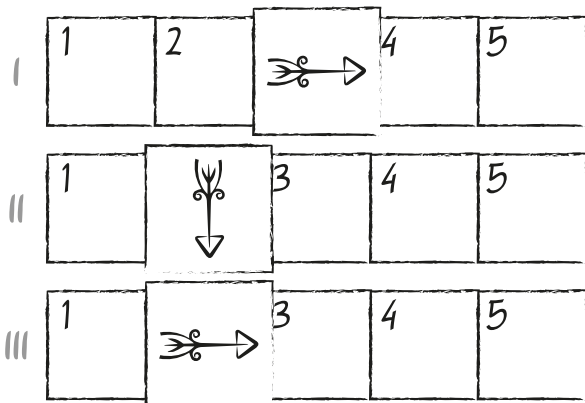
zachowajcie milczenie



macie ograniczony czas

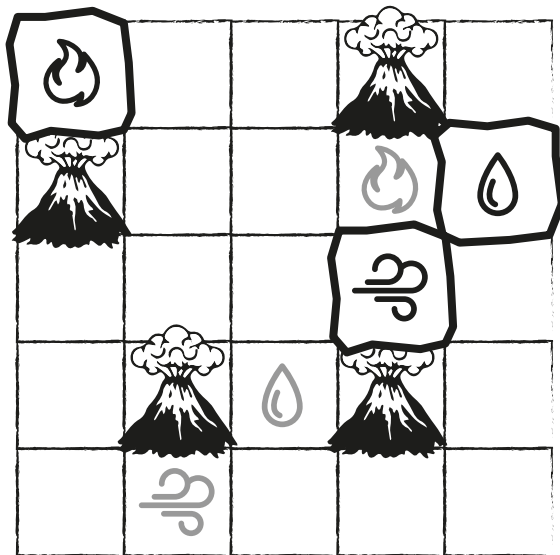
1. Zastłońcie plansze ruchu.
2. Używając strzałek, zaplanujcie kolejne etapy trasy.
3. Gdy prowadzący ogłosi koniec fazy - odsłońcie plansze.

Przykład 1



Zaplanowana trasa elementu ognia:

- 1 etap - o trzy pola w swoje prawo,
- 2 etap - o dwa pola do siebie,
- 3 etap - dwa pola w prawo.



gracz z Elementem ognia

Pole filaru oznaczone symbolem Elementu i kamienną pogrubioną płytką. Pole bieguna - szarym symbolem Elementu.

II FAZA - ZAZNACZENIE



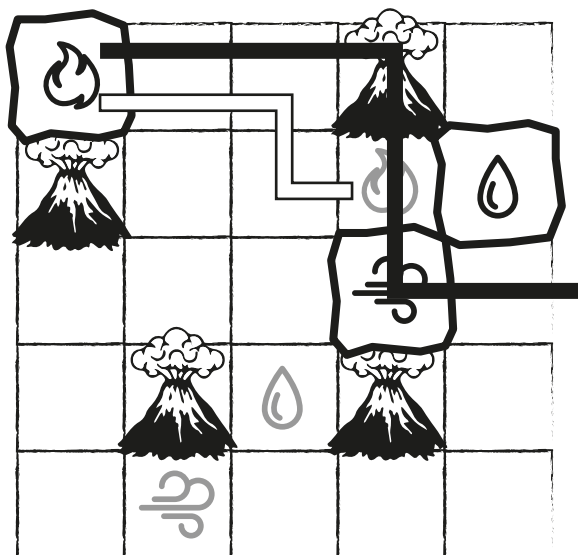
zachowajcie milczenie



macie ograniczony czas

1. Kolejno wszyscy zaznaczacie pierwszy etap waszych tras.
2. Zróbcie to samo z następnymi etapami.
3. Układajcie znaczniki zagrożenia na polach, przez które przejdą dwie trasy.

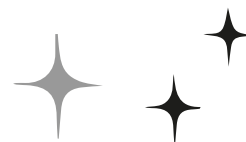
Przykład 2

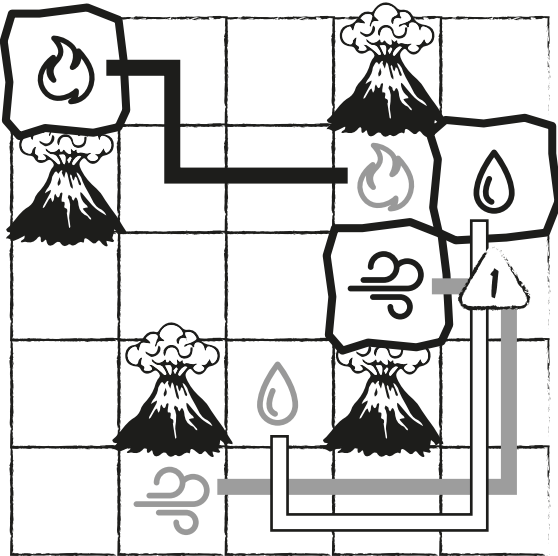


Biała linia pokazuje, jak chciał się ruszyć gracz - zaznaczając swój ruch w przykładzie 1.

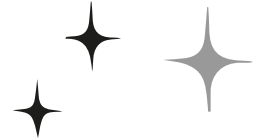
Czarna linia pokazuje, jak przebiega tak zaplanowana trasa.

Gracz błędnie wliczał w długości etapów pola, z których je rozpoczynał.





Gracze zaznaczyli dwa etapy swoich tras. Trasy elementów wody i wiatru przechodzą przez kilka tych samych pól, więc gracze oznaczyli pierwsze z nich znacznikiem zagrożenia.



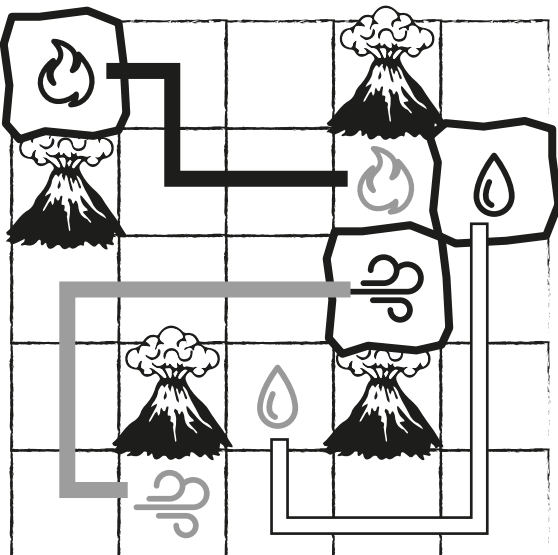
III FAZA - NARADA



macie ograniczony czas

1. Omówcie sytuacje oznaczone znacznikami zagrożenia, zaczynając od pierwszego. Gdy skończycie zdejmijcie znacznik z mapy.
2. Analizując jedna sytuacje zagrożenia możecie rozwiązać inną, wtedy zdejmijcie znaczniki wszystkich rozwiązanych zagrożeń.

Przykład 3



W trakcie trzeciej fazy gracze omówili oznaczone zagrożenie. Ustalili, że w tej sytuacji rozwiązaniem będzie zmiana pierwszego etapu trasy gracza przewożącego filar Wiatru.

Pozostali gracze również poprawili swoje błędy i w efekcie zespół znalazł właściwie rozwiązanie.

