

# **PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ**

## **- W POSZUKIWANIU WSPÓLNYCH EUROPEJSKICH WARTOŚCI**

**AUTORZY PROJEKTU ZASTRZEGAJĄ, ŻE NIE BIORĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SKUTKI  
POWSTAŁE W WYNIKU UŻYTKOWANIA ZAŁĄCZONEGO PROJEKTU, W TYM NADMIERNE  
POGŁĘBIENIE WIEDZY NA TEMAT DZIEDZICTWA KULTUROWEGO LUBLINA I MÜNSTER,  
NIESPODZIEWANE ODKRYCIA DOTYCZĄCE WARTOŚCI REPREZENTOWANYCH  
PRZEZ IDEE ZNAKU DZIEDZICTWA EUROPEJSKIEGO,  
PODŚWIADOME POZNANIE ZNACZENIA UNII LUBELSKIEJ I POKOJU WESTFALSKIEGO  
ORAZ NIEUNIKNIONE POSZERZENIE HORYZONTÓW.**

**AUTORZY: KINGA BIAŁEK, ŁUKASZ CZAJKA, KINGA GÓRKA**



# GRA KARCIANA DZIEDZICTWO



## ZASADY



### Cel gry:

Gracze wyruszają poznać dwa na pierwszy rzut oka niepowiązane ze sobą miejsca - Lublin oraz Münster, jednakże są to tylko pozory - oba miasta łączy partnerstwo oraz Znak Dziedzictwa Europejskiego.

Lublin otrzymał go jako miejsce podpisania Unii Lubelskiej, Münster natomiast jako miejsce ustanowienia Pokoju Westfalskiego. Historię oraz wiedzę ogólną miast, przyczyny podpisania niezwykle ważnych dokumentów, a także ich wpływ w dzisiejszym świecie zrozumieją teraz jeszcze lepiej...

Gra polega na zgromadzeniu jak największej liczby punktów znajdujących się na kartach głównych i pytań z jednego miasta - Lublina lub Münster w czasie 5 tur.

### Rodzaje kart:



Karty główne - karty miasta Lublin lub Münster punktowane od 1 do 6.



Karty pytań - karty specjalne zawierająca pytanie z zakresu historii, informacji ogólnych oraz faktów związanych ze znakiem dziedzictwa europejskiego miasta Lublin lub Münster, a także liczbę punktów zdobywanych za poprawną odpowiedź.

### Karty funkcyjne - karty specjalne z opisaną akcją:



**Demokracja** - Wybierz jedną osobę, która odda ci kartę, pozostali gracze wybierają którą.



**Tolerancja** - Możesz zamienić jedną ze swoich kart na dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych



**Wolność** - Weź trzy kolejne karty ze stosu, wybierz jedną, pozostałe odłóż na stos kart odrzuconych.



**Szacunek** - Wybierasz osobę, która pokazuje ci wybrane przez siebie dwie karty.



**Różnorodność** - Wybierasz jedną ze swoich kart, która na koniec gry możesz wliczyć do swoich punktów, bez względu na to, który kolor kart głównych wybierzesz.



**Solidarność** - Wszyscy gracze wymieniają najniższą punktowaną kartę na nową kartę ze stosu.

### Liczba kart:

#### W talii znajdują się:

- 48 kart głównych miasta Lublina lub Münster (po 4 karty na jeden punkt dla jednego miasta)
- 30 kart pytań
- 18 kart funkcyjnych (po 3 kopie każdego rodzaju)

## Przygotowanie:

Podzielcie karty na dwa stosy:

- pierwszy - karty główne,

- drugi - karty pytań i karty funkcyjne.



Potasujcie stos kart głównych i rozdajcie każdemu graczowi po 6 kart.



Pozostałe karty główne połączcie ze stosem kart pytań i kart funkcyjnych i potasujcie.



## Rozgrywka:

Rundę rozpoczyna najmłodsza osoba, następnie gracze grają zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Gracz rozpoczyna turę dobierając kartę ze stosu, jeżeli gracz dobierze:

- 1) Kartę główną może wymienić ją z dowolną kartą z ręki i odłożyć kartę odrzuconą na stos kart odrzuconych rewersem do dołu.
- 2) Kartę pytania - odpowiada na pytanie (jeżeli odpowie dobrze zachowuje kartę i dolicza do końcowego rezultatu liczbę punktów na karcie, jeżeli odpowie błędnie odkłada kartę na stos kart odrzuconych).
- 3) Kartę funkcyjną - gracz wykonuje ruch zapisany na karcie i odkłada kartę na stos kart odrzuconych.

Każdy gracz na koniec swojej tury musi mieć 6 kart głównych w ręce.

Tura zawsze kończy się odrzuceniem karty głównej, pytania lub funkcyjnej rewersem do dołu.



## Koniec rundy:

Runda trwa 5 tur, po których gracze odstawiają swoje karty główne, każdy gracz wybiera miasto, z którego będzie zliczał swoje punkty i sumuje je (dodając również punkty z kart pytań).

Rundę wygrywa gracz z największą liczbą punktów (za zwycięstwo w rundzie gracz zdobywa dodatkowe 5 punktów).

## Koniec gry:

Gra składa się z 5 rund. Wygrywa gracz, który uzyska największą sumę punktów pod koniec gry.

Czas gry może ulec zmianie - możecie grać dowolną liczbę rund na przykład: koniec po 3 lub 7 rundach.

Możecie również grać do osiągnięcia danej liczby punktów, na przykład: pierwsza osoba, która zdobędzie 50 punktów wygrywa.

## Warianty gry:

W celu urozmaicenia rozgrywki do zasad powyżej możecie dodać dodatkowe sposoby na zdobywanie punktów - warianty.

### Wariant "Idealne rozdanie":

W tym wariacie, jeżeli gracz na koniec rozgrywki posiada karty od numeru 1 do numeru 6 z tego samego miasta zamiast sumy końcowej zdobywa 40 punktów.

### Wariant "Identycznie":

W tym wariacie, jeżeli gracz na koniec rozgrywki posiada 4 jednakowo punktowane karty z tego samego miasta, do sumy końcowej dodaje również dwie pozostałe karty, nawet jeżeli są one z miasta przeciwnego.

Sumę końcową należy pomnożyć przez 2.

### Wariant "Połączmy siły":

W tym wariacie, jeżeli gracz na koniec rozgrywki posiada 3 różne pary kart złożone z miast przeciwnych (pary nie mogą być jednakowe) zdobywa sumę wszystkich kart pomnożoną przez 2.

Przykłady:

- Wariant ten zostaje zaliczony jeżeli pary gracza to pary liczb. 3,5,6.

- Wariant ten nie zostaje zaliczony jeżeli pary gracza to 3,6,6.

## Odpowiedzi:

1.A 11.C 21.A

2.A 12.B 22.A

3.B 13.C 23.A

4.B 14.C 24.C

5.B 15.B 25.C

6.B 16.A 26.B

7.C 17.B 27.B

8.C 18.C 28.B

9.C 19.B 29.B

10.C 20.A 30.B

# KARTY GŁÓWNE

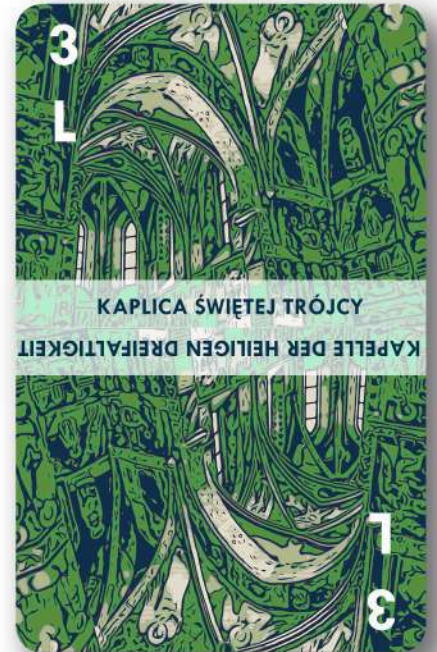
## LUBLIN



x4



x4



x4



x4

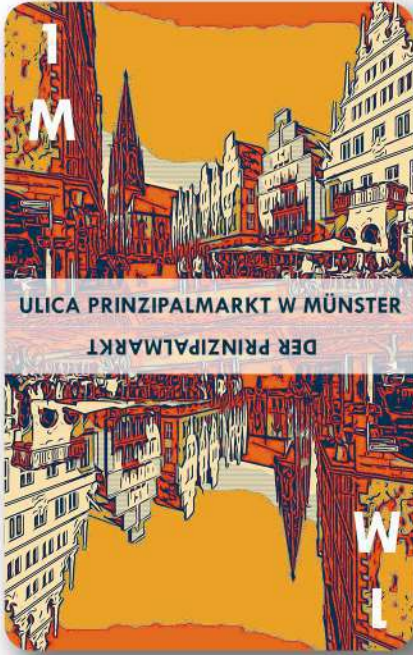


x4



x4

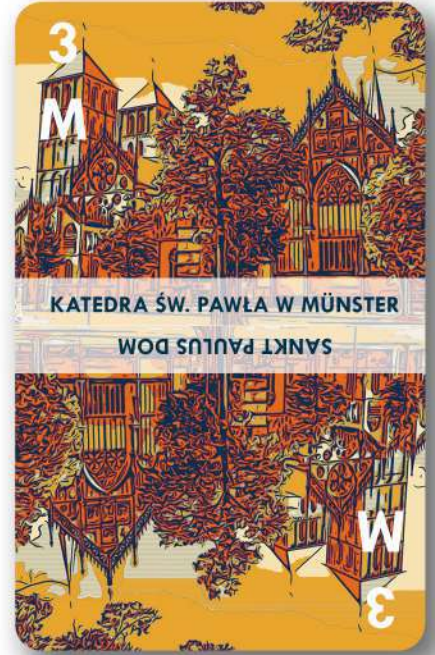
# KARTY GŁÓWNE MÜNSTER



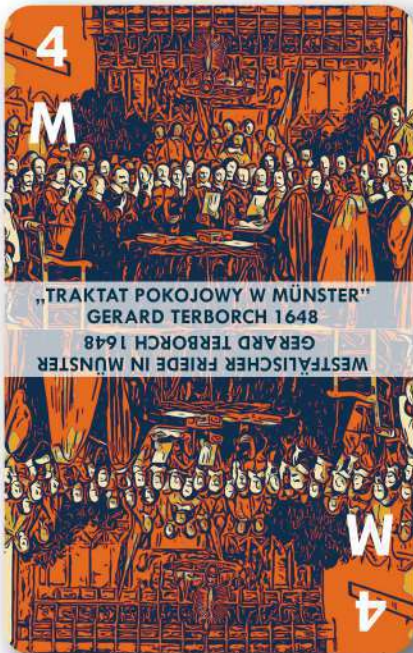
x4



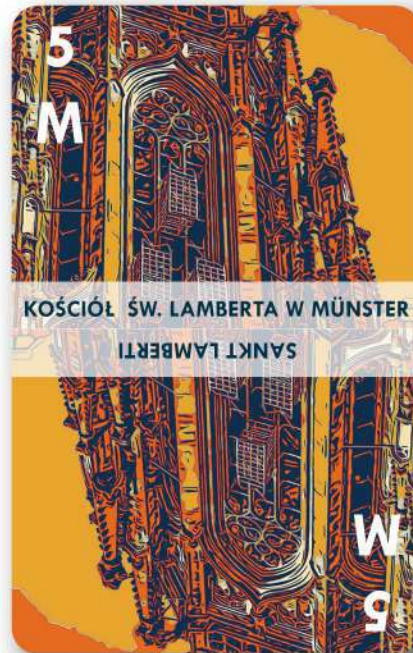
x4



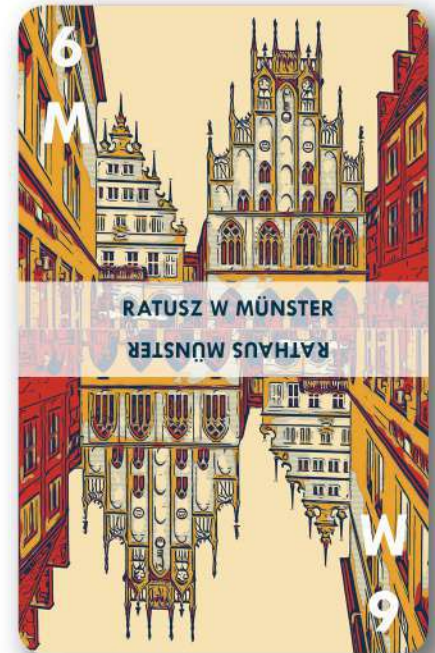
x4



x4



x4



x4

# KARTY FUNKCYJNE

## DEMOKRACJA



Wybierz jedną osobę, która odda ci kartę, pozostali gracze wybierają którą.

**X3**

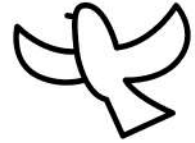
## TOLERANCJA



Możesz zamienić jedną ze swoich kart na dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych.

**X3**

## WOLNOŚĆ



Weź trzy kolejne karty ze stosu, wybierz jedną, pozostałe odłóż na stos kart odrzuconych.

**X3**

## SZACUNEK



Wybierz osobę, która pokaże ci wybrane przez siebie dwie karty.

**X3**

## RÓŻNORODNOŚĆ



Wybierz jedną ze swoich kart, którą na koniec gry możesz wliczyć do swoich punktów, bez względu na to, który kolor kart głównych wybierzesz.

**X3**

## SOLIDARNOŚĆ



Wszyscy gracze wymieniają najniżej punktowaną kartę na nową kartę ze stosu.

**X3**



# KARTY PYTAŃ



1. Jakie państwa były stronami Unii Lubelskiej?

- A) Polska i Litwa
- B) Polska i Szwecja
- C) Polska i Rosja



2. Jaki monarcha był wspólnym władcą po Unii Lubelskiej?

- A) Zygmunt II August
- B) Kazimierz III Wielki
- C) Jan III Sobieski



3. Jakie były główne postanowienia Unii Lubelskiej?

- A) Polska i Litwa stały się jednym państwem z jednym królem.
- B) Polska i Litwa zachowały osobne monarchie i armie, ale współdzielono parlament i politykę zagraniczną.
- C) Unia Lubelska miała na celu zjednoczenie Polski, Litwy i Białorusi.



4. W którym roku Unia Lubelska została oficjalnie podpisana i ogłoszona?

- A) 1434
- B) 1569
- C) 1648



5. Ile obiektów na terenie Lublina uhonorowano znakiem dziedzictwa europejskiego?

- A) Dwa
- B) Trzy
- C) Pięć



6. Gdzie odbyły się obrady sejmku oraz podpisanie aktu Unii Lubelskiej?

- A) W kościele p. w. Św. Stanisława w Lublinie
- B) W kościele św. Trójcy w Lublinie
- C) Na Zamku Lubelskim



7. Znakiem dziedzictwa europejskiego nie jest:

- A) Kościół p. w. Św. Stanisława w Lublinie wraz z Klasztorem Dominikanów
- B) Pomnik Unii Lubelskiej
- C) Archikatedra Lubelska



8. W którym roku został założony Lublin?

- A) 903
- B) 768
- C) 810



9. W którym wieku Lublin uzyskał prawa miejskie?

- A) XVII
- B) XV
- C) XIV



10. Co jest symbolem Lublina?

- A) Żubr
- B) Jelonek
- C) Koziołek



11. Popularny, tradycyjny produkt lubelski to:

- A) Obwarzanek
- B) Piernik
- C) Cebularz



12. Liczba mieszkańców Lublina:

- A) 250 - 300 tys.
- B) 300 - 350 tys.
- C) 350 - 400 tys.



13. Który zabytek nie znajduje się w Lublinie:

- A) Wieża Trynitariska
- B) Brama Krakowska
- C) Bazylika Mariacka



14. Które wydarzenie kulturalne odbywa się corocznie w Lublinie i przyciąga wielu artystów z Polski i zagranicy?

- A) Festiwal Filmowy
- B) Dni Kultury Wschodu
- C) Carnaval



15. Jakiego koloru nie ma w herbie Lublina:

- A) Złotego
- B) Niebieskiego
- C) Czerwonego



16. Kiedy zawarty został pokój westfalski:

- A) 1648
- B) 1702
- C) 1598



17. Za przyczynę wojny trzydziestoletniej uznaje się:

- A) rywalizację francusko - angielską
- B) konflikty religijne na terenie Rzeszy
- C) dążenie władców szwedzkich do panowania nad Bałtykiem



18. Z ilu okresów składa się wojna trzydziestoletnia:

- A) 2
- B) 3
- C) 4



19. Liczba mieszkańców  
Münster to:

- A) 250 - 300 tys.
- B) 300 - 350 tys.
- C) 350 - 400 tys.



20. Od jakiego słowa  
pochodzi nazwa  
Münster:

- A) "klasztor"
- B) "katedra"
- C) "zamek"



21. Pokój Westfalski  
podpisany został w:

- A) ratuszu
- B) katedrze Św. Pawła
- C) uniwersytecie  
Wilhelma



22. Münster to miasto:

- A) rowerów
- B) samochodów
- C) pieszych



23. W którym wieku  
Münster uzyskało prawa  
miejskie?

- A) XII
- B) XIII
- C) XIV



24. W którym wieku  
Münster uzyskało prawa  
miejskie?

- A) XII
- B) XIII
- C) XIV



25. Jednym ze znaków  
dziedzictwa europejskiego  
jest Pokój Westfalski. Jego  
traktaty zostały  
wynegocjowane i zawarte  
w Munster oraz...

- A) Dortmundzie
- B) Bochum
- C) Osnabrück



26. Jakiego koloru nie ma w  
herbie Munster:

- A) Złotego
- B) Niebieskiego
- C) Czerwonego



27. Który zabytek nie  
znajduje się w Munster:

- A) dwór rodziny  
Erbdroste
- B) Kaplica Trójcy  
Świętej
- C) kościół św. Lamberta



**28. Munster leży w:**

- A) Bawarii**
- B) Nadrenii Północnej**
- C) Saksonii**



**29. Miastem partnerskim  
Munster nie jest:**

- A) Kristiansand  
(Norwegia)**
- B) Warszawa (Polska)**
- C) Orlean (Francja)**



**30. Historyczny główny  
targ w Münster to:**

- A) Drostenhof Wolbeck**
- B) Prinzipalmarkt**
- C) Erbdrostenhof**



# CARD GAME THE HERITAGE



## RULES



### Objective:

Players set out to explore two seemingly unrelated places at first glance - Lublin and Münster. However, these are just appearances - both cities are connected by a partnership and the European Heritage Label. Lublin received it as the location of the signing of the Union of Lublin, while Münster received it as the location of the Peace of Westphalia. Now, players will better understand the history, general knowledge of the cities, the reasons for signing extremely important documents, and their impact on today's world. The game involves accumulating as many points as possible from the main cards and questions about one city - Lublin or Münster - during 5 rounds.

### Types of Cards:



**Main Cards - Lublin or Münster city cards scored from 1 to 6.**



**Question Cards - special cards containing a question about the history, general information, and facts related to the European heritage sign of Lublin or Münster, as well as the number of points earned for a correct answer.**

### Functional Cards - special cards with a described action:



**Democracy - Choose someone who will give you a card, and the other players choose which one.**



**Tolerance - You can exchange one of your cards for any card from the discard pile.**



**Freedom - Take three consecutive cards from the pile, choose one, and put the rest in the discard pile.**



**Respect - Choose a person who shows you their chosen two cards.**



**Diversity - Choose one of your cards, which you can count towards your points at the end of the game, regardless of the color of the main cards you choose.**



**Solidarity - All players exchange the lowest-scoring card for a new one from the pile.**

### Number of Cards:

#### In the deck:

- 48 main cards of Lublin or Münster city (4 cards for one point for each city)
- 30 question cards
- 18 functional cards (3 copies of each type)

## Preparation:

Divide the cards into two stacks:

- first - main cards,



- second - question cards and functional cards



Shuffle the stack of main cards and deal 6 cards to each player.



Combine the remaining main cards with the stack of question and functional cards, and shuffle.



## Gameplay:

The youngest person starts the round, and then players play clockwise. A player starts their turn by drawing a card from the stack. If a player draws:

- 1) A main card, they can exchange it with any card in hand and discard the rejected card face down.
- 2) A question card - they answer the question (if correct, keep the card and add the points to the final score; if incorrect, discard the card to the discard pile).
- 3) A functional card - the player performs the action described on the card and discards it to the discard pile.

Each player must have 6 main cards in hand at the end of their turn. The turn always ends by discarding a main card, question, or functional card face down.



## End of the Round:

A round consists of 5 turns, after which players reveal their main cards. Each player chooses a city to count their points from and adds them up (including points from question cards). The round is won by the player with the highest number of points (winning the round adds an extra 5 points).

## End of the Game:

The game consists of 5 rounds. The winner is the player with the highest total points at the end of the game. The game duration can be adjusted - you can play any number of rounds, e.g., end after 3 or 7 rounds. You can also play to reach a certain number of points, for example, the first person to score 50 points wins.

## Game Variants:

To spice up the gameplay, you can add additional ways to earn points - variants.

### Variant "Perfect Deal":

In this variant, if a player has cards numbered 1 to 6 from the same city at the end of the game, they earn 40 points instead of the final sum.

### Variant "Identically":

In this variant, if a player has 4 equally scored cards from the same city at the end of the game, they add two remaining cards to the final sum, even if they are from the opposite city. Multiply the final sum by 2.

### Variant "Join Forces":

In this variant, if a player has 3 different pairs of cards from opposing cities (pairs cannot be identical), they earn the sum of all cards multiplied by 2. For example this variant is counted if the player's pairs are, pairs of numbers 3, 5, 6. This variant is not counted if the player's pairs are 3, 6, 6.

## Answers:

1.A 11.C 21.A

2.A 12.B 22.A

3.B 13.C 23.A

4.B 14.C 24.C

5.B 15.B 25.C

6.B 16.A 26.B

7.C 17.B 27.B

8.C 18.C 28.B

9.C 19.B 29.B

10.C 20.A 30.B





# KARTENSPIEL DER ERBBESITZ



## REGELN



### Spielziel:

Die Spieler machen sich auf den Weg, um zwei auf den ersten Blick nicht miteinander verbundene Orte - Lublin und Münster - zu erkunden, jedoch sind dies nur äußere Anschein. Beide Städte sind durch eine Partnerschaft und das Europäische Kulturerbezeichen miteinander verbunden. Lublin erhielt es als Ort der Unterzeichnung der Lubliner Union, Münster hingegen als Ort des Westfälischen Friedens. Die Geschichte und das Allgemeinwissen über die Städte, die Gründe für die Unterzeichnung bedeutender Dokumente sowie ihre Auswirkungen in der heutigen Welt werden nun besser verstanden. Das Spiel besteht darin, so viele Punkte wie möglich auf den Hauptkarten und Fragen aus einer Stadt zu sammeln - Lublin oder Münster - in 5 Runden.

### Arten von Karten:



Hauptkarten - Karten der Stadt Lublin oder Münster mit Punkten von 1 bis 6.



Fragekarten - Spezialkarten mit einer Frage aus der Geschichte, allgemeinen Informationen und Fakten zum Europäischen Kulturerbezeichen der Stadt Lublin oder Münster sowie der Punktzahl für die richtige Antwort.

### Funktionskarten - Spezialkarten mit beschriebener Aktion:



Demokratie - Wähle eine Person, die dir eine Karte gibt; die anderen Spieler wählen ebenfalls eine.



Toleranz - Du kannst eine deiner Karten gegen eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel austauschen.



Freiheit - Nimm drei aufeinander folgende Karten vom Stapel, wähle eine aus, lege die anderen auf den Ablagestapel.



Respekt - Wähle eine Person, die dir ihre ausgewählten zwei Karten zeigt.



Vielfalt - Wähle eine deiner Karten, die du am Ende des Spiels zu deinen Punkten zählen kannst, unabhängig von der Farbe der Hauptkarten, die du wählst.



Solidarität - Alle Spieler tauschen die am niedrigsten bewertete Karte gegen eine neue Karte aus dem Stapel.

### Anzahl der Karten:

#### Im Deck gibt es:

- 48 Hauptkarten der Stadt Lublin oder Münster (je 4 Karten pro Punkt für eine Stadt)
- 30 Fragekarten
- 18 Funktionskarten (je 3 Kopien jeder Art)

## Vorbereitung:

Teilt die Karten in zwei Stapel auf:

- erster - Hauptkarten,

- zweiter - Frage- und Funktionskarten.



Shuffle the stack of main cards and deal 6 cards to each player.

Mische den Stapel der Hauptkarten und teilt jedem Spieler 6 Karten aus.

Mische dann die übrigen Hauptkarten mit dem Stapel der Frage- und Funktionskarten.



## Spielablauf:

Die Runde beginnt mit der jüngsten Person, dann spielen die Spieler im Uhrzeigersinn. Ein Spieler beginnt eine Runde, indem er eine Karte vom Stapel zieht. Wenn ein Spieler zieht:

- 1) Hauptkarte - er kann sie gegen eine beliebige Karte auf der Hand austauschen und die verworfene Karte mit dem Bild nach unten auf den Ablagestapel legen.
  - 2) Fragekarte - er beantwortet die Frage (wenn er richtig antwortet, behält er die Karte und zählt die Punkte am Ende des Spiels; wenn er falsch antwortet, legt er die Karte auf den Ablagestapel).
  - 3) Funktionskarte - der Spieler führt die auf der Karte beschriebene Aktion aus und legt die Karte auf den Ablagestapel.
- Jeder Spieler muss am Ende seines Zuges 6 Hauptkarten auf der Hand haben. Eine Runde endet immer mit dem Ablegen einer Hauptkarte, Frage oder Funktionskarte mit dem Bild nach unten.



## Ende der Runde:

Eine Runde dauert 5 Runden, nach denen die Spieler ihre Hauptkarten aufdecken. Jeder Spieler wählt eine Stadt, aus der er seine Punkte zählt, und addiert sie (einschließlich der Punkte aus den Fragekarten). Die Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten (für den Sieg in der Runde erhält der Spieler zusätzliche 5 Punkte).

## Spielende:

Das Spiel besteht aus 5 Runden. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels die höchste Punktzahl hat. Die Spieldauer kann variieren - Sie können beliebig viele Runden spielen, z.B. endet es nach 3 oder 7 Runden. Sie können auch bis zum Erreichen einer bestimmten Punktzahl spielen, z.B. die erste Person, die 50 Punkte erreicht, gewinnt.

## **Spielvarianten:**

Um das Spiel zu variieren, können Sie zusätzliche Möglichkeiten zur Punktevergabe hinzufügen - Varianten.

### **Variante "Perfekte Verteilung":**

In dieser Variante erhält ein Spieler am Ende des Spiels 40 Punkte, wenn er Karten von Nummer 1 bis Nummer 6 aus derselben Stadt hat, anstatt die Gesamtpunktzahl zu zählen.

### **Variante "Identisch":**

In dieser Variante erhält ein Spieler am Ende des Spiels, wenn er 4 gleich bewertete Karten aus derselben Stadt hat, zusätzlich zu den anderen beiden Karten, auch wenn sie aus der gegnerischen Stadt stammen. Die Endpunktzahl muss mit 2 multipliziert werden

### **Variante "Lass uns zusammenarbeiten":**

In dieser Variante erhält ein Spieler am Ende des Spiels, wenn er 3 verschiedene Kartensätze aus gegnerischen Städten hat (die Sätze dürfen nicht identisch sein), die Summe aller Karten, multipliziert mit 2.

Beispiel: Diese Variante wird gezählt, wenn die Spielerpaare die Zahlen 3, 5, 6 sind. Diese Variante wird nicht gezählt, wenn die Spielerpaare die Zahlen 3, 6, 6 sind.

## **Antworten:**

1.A 11.C 21.A  
2.A 12.B 22.A  
3.B 13.C 23.A  
4.B 14.C 24.C  
5.B 15.B 25.C  
6.B 16.A 26.B  
7.C 17.B 27.B  
8.C 18.C 28.B  
9.C 19.B 29.B  
10.C 20.A 30.B