



Gra  
zaprojektowana  
specjalnie  
dla dzieci



# BASNĀ

O DZIADKU MROZIE, IWANIE I NASTCE

**Poradnik do gry.**

# **BAŚŃ O DZIADKU MROZIE, IWANIE I NASTCE**

**Autor**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Kwiecień 2012 r.**

**PrzygodoMania.pl**

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

PRZYGODOMANIA

## **Spis treści:**

**WIOSNA – NASTKA**

**LATO - IWAN**

**JESIEŃ- NASTKA**

**ZIMA - IWAN**

## WIOSNA – NASTKA

- Wejść do domu, wrzucić do kominka **drewno**.
- Podejść do Marusi i spróbuj **zabrać jej pończochę**.
- Wróć do kuchni. Z dzbanka obok pieca (tego mniejszego) **wyjmij lizaka**.
- Zanieś lizaka dziewczynie, a będzie można **zabrać pończochę**.
- Na ławie za łóżkiem leży **miska z okruchami**, **zabierz ją**.
- **Drutami kliknij na kłębek wełny**.
- Brakuje **czerwonego kłębka**.
- Wyjdź na podwórko i porozmawiaj z **kogutem**, aby nie piał jeszcze. Kogut każe iść do słońca.
- Kieruj się w prawo, zabierz z **garnek wiszący na płocie**.
- Idź dalej aż dojedziesz do rozwidlenia dróg.
- Kieruj się na wzgórze.
- Kliknij **na słońce** i poproś, żeby jeszcze nie wschodziło.
- Wracaj do domu. W ziemię obok muchomorów jest **wbity nóż**, **zabierz go**.



- Musisz wykopać **burka na polu**, żeby można było zafarbować **kłębek wełny na czerwono**.
- Wracaj do chaty, a potem na pole.
- Spotykasz **kruka Romana**, który pomoże w sprawie buraka - o ile dostanie coś dobrego.

- Wracaj do domu. Porozmawiaj z ojcem. **Nożem odetnij kawałek sera.**
- Wracaj do kruka i daj mu ser, spróbuj wyrwać z ziemi buraka.
- Brakuje Ci siły. Wracaj do szopy, koło drabiny stoi **motyka**, zabierz ją.
- Wracaj na pole i przy pomocy **motyczki wykop buraka.**
- Wracaj na podwórze, żeby **nabrać wody.**
- Niestety, **wiadro wpadło** do studni.
- Wracaj znów do szopy, na ścianie **wisi hak.**



- Zabierz go i przywiąż do **zerwanej liny** przy studni.
- Przy jego pomocy (klikając na hak) wyjmij wiadro ze studni.
- **Wodę z wiadra przelej do garnka** i wróć do chaty.
- Postaw garnek z wodą na ogniu.
- **Pokrój buraka nożem** i wrzuć do garnka.
- Kliknij **nożem na kłębek wełny** i wrzuć kłębek wełny do garnka.
- Drutami kliknij na kłębek czerwonej wełny. Pończocha wykonana.
- Słońce wschodzi i zaczyna się kolejny dzień.

## ***KOLEJNY DZIEŃ***

- Wyjdź na podwórko, nakarm zwierzaki oraz zamieć podwórko.



- Idź do Marusi - siedzi w chacie na łóżku. **Poproś o miskę**. Nie chce jej oddać
- Wracaj do kuchni. Z paleniska **zabierz sadzę**.
- Podejdź do Marusi i **posmaruj jej stopy sadzą**.
- Porozmawiaj z nią, a dostaniesz **miskę ze słonecznikiem**.
- Koło drzwi stoi **miotła** . Zabierz ją.
- **Koszykiem kliknij na kury**.
- Idź do szopy, **kliknij na drabinę** - jest za ciężka.
- Poproś ojca o pomoc, jednak zanim to zrobi, musisz odnieść **sakiewkę z pieniędzmi**.
- Idź na pole. **Oddaj sakiewkę z pieniędzmi i wracaj do szopy**.
- Wejdź po drabinie. **Zabierz siano i daj konikowi. Czynność powtórz**, aby nakarmić krowę.
- Kliknij wiadrem na krowę, a **dotniesz mleko**.
- **Wlej mleko do miski z okruchami** - nakarmisz psa.
- Wracaj na podwórko, kliknij **na nie miotła** - miotła złamie się.
- Poproś o pomoc ojca. Gdy skończysz zamiatać, czeka Cię kolejne zadanie.
- Idź na rozstaje, a potem w lewo nad jezioro.
- **Wiadrem kliknij na wodę, a potem na suchy pniak**.
- **Musisz czynność wykonać trzykrotnie**, a następnie porozmawiaj z pniakiem.

## **LATO - IWAN**

- Porozmawiaj z przewoźnikiem na wszystkie tematy – możesz zabrać **podbierak**.
- Podbierakiem kliknij na rzekę – wyłowisz: **but, kotwicę oraz garnek**.
- Kliknij na buta w ekwipunku – **otrzymasz pierścień**.
- Wróć do chaty. Na płocie w gnieździe siedzi sroka.
- Podejdź do badyla koło wozu, oprzyj na nim **garnek i połóż pierścień**.



- Sroka zleci z gniazda i wpadnie w pułapkę.
- Kliknij na gniazdo PPM – **zabierz klucz.**
- Wróć do sroki i **zabierz pierścień.**
- Otwórz kluczem drzwi od szopy, **zabierz linę.**
- Połącz **linę z kotwicą** i idź do suchego drzewa.
- **Zaczep kotwicę z liną o drzewo, a potem o konia.**
- Wróć na podwórko i zza wozu **zabierz bat.**
- Użyj bata na koniu – **zabierz piłę**
- Wróć na podwórko i użyj **piły na dyszlu.**
- **Zabierz dyszel. Wróć nad rzekę i kliknij nim na tratwę.**
- Po drugiej stronie porozmawiaj z babcią i **podnieś podkowę oraz drąg.**
- Idź w las. Napotkasz zbójników – **daj im pierogi, a potem kliknij na pałki.**
- Gdy uciekną, zerwij **maliny** i **zabierz z ogniska żarzącą się gałąź.**
- Idź w dół do wąwozu, **porozmawiaj z Dziadkiem Grzybem.**
- Wejść do jaskini, **zapal pochodnię i porozmawiaj z nietoperzycą.**
- Wróć do Dziadka Grzyba, **porozmawiaj na temat jedzenia.**
- Ponownie wróć do nietoperzycy. Obiecaj jej jedzenie, **klikając na kurczaka.**
- Przejdź w prawo, **uderz w ścianę jaskini podkową, a potem drągiem.**



- Po drugiej stronie **połóż drąg na bagnie i porozmawiaj z rosiczką.**
- Podaruj jej **buta i zabierz kłodę** – idź dalej.
- Kliknij **kłodą na bagno** i przejdź na drugą stronę do puszczy.
- Porozmawiaj z Borowikiem, trzeba mu dostarczyć **papryczki.**
- **Zapytaj, czemu jest smutny i oglądnij pusty ul.**
- Wróć do nietoperzycy. Poproś o **czerwone papryczki** – wróć z nimi do Borowika.
- **Dostaniesz barszcz, żywą wodę oraz martwą wodę.**
- Wróć do Skrzeczki nietoperzycy. **Daj jej barszczu, a dostaniesz różdżki.**
- Zanieś je Dziadkowi Grzybowi, a **otrzymasz łuk.**
- Skieruj się na drogę prowadzącą na **koniec świata.**
- **Strzel z łuku do przelatujących gęsi.**
- W ekwipunku kliknij na gęś - **dostaniesz pióro, przeczytaj napis na kamieniu.**
- **Rzuć piórko w mgłę.**
- Animacja.
- Wróć do lasu i przeprowadź **babcie przez las.**
- Idź na koniec świata. Przeczytaj **tablicę, rzuć piórko w mgłę – porozmawiaj z niedźwiedzicą.**
- Uratuj misia, **klikając drągiem na pniak.**
- Porozmawiaj z **pszczołkami. Zabierz je do ula Szatana Borowika.**
- **Gdy wejdiesz na bagna, Flora Mięsojadka znów będzie chciała Cię zjeść –daj jej gęś.**





- Gdy będzie jadła, **utnij piłą pnącze za jej plecami.**
- Idź dalej. **Pszczółami kliknij na ul.**
- Dostaniesz plaster miodu dla przestraszonego niedźwiadka.
- Wróć do misia i **daj mu miodu.**
- Wróć nad rzekę, przepłynij na drugą stronę.
- Porozmawiaj z przewoźnikiem, wróć na podwórko i przy pomocy liany przyczep dyszel do wozu.

## **JESIEŃ - NASTKA**

- Idź na rynek do miasta i porozmawiaj ze **swatką.**
- Potem porozmawiaj z **Miną oraz z kupcem – potrzebujesz warkocza i diademu.**
- Idź za budynek w lewo, w „mroczną uliczkę” – dojdiesz do **wrózki.**
- **Pokaż list** zabrany od Miny – trzeba przynieść świecznik.
- Idź do klasztoru, po drodze porozmawiaj z **żebrakiem.**
- Idź na targ, kup **płaszcz żebrakowi.**
- Porozmawiaj z nędzą człowieka, idź do klasztoru.
- Zapytaj ojca Nikitę o **świecznik** – jest w konfesjonale.
- Podejdź do wejścia prowadzącego do katakumb, ale **drzwi są zamknięte.**
- Wracaj, poproś o **klucz.** Musisz go znaleźć, porozmawiaj również o pogodzie.

- Zglądnij pod czerwony dywan przy ołtarzu - znajdziesz klucz.



- Wracaj do drzwi, otwórz je kluczem. W środku jest bardzo ciemno.
- Wracaj do ojca, może on coś poradzi.
- Idź na rynek miasta **po świece**, wracając porozmawiaj jeszcze raz z żebrakiem.
- Kliknij świeczką na środek ciemności przed sobą, kolejną na ciemność po lewej, potem dwa razy do góry ekranu, a potem ponownie na lewo.



- Porozmawiaj z Fiodorem i **zabierz świecznik**.
- Wyjdź z katakumb, porozmawiaj z księdzem i **oddaj mu klucz**.
- Wróć do wróżki i **daj jej świecznik**, zapytaj również o żebraka.
- Musisz przynieść młotek – idź na rynek.
- Porozmawiaj ze swatką, chłopakiem siedzącym koło najwyższego drzewa.
- Idź w prawo do gospody, porozmawiaj z pracownikami.
- Wróć do wróżki i zapytaj o jedzenie, **potrzebujesz ryby**.
- Idź nad jezioro. Porozmawiaj z rybakiem, potrzebuje „odwiecznej przynęty”.
- Wracaj na rozstaje. Porozmawiaj z **malarzem**. **Zrobi diadem**, gdy dostanie nożyczki oraz czerwony barwnik.
- Wróć kolejny raz do wróżki, porozmawiaj z nią o **przynęcie i żebraku**.

## ***NOC***

- Porozmawiaj ze stróżem, następnie podejdź do **skrzynki stojącej pod ladą i kliknij na nią**.
- Wyjmij ze środka **świder**, kliknij nim na beczkę obok i **napelnij manierkę**.
- Daj manierkę z wodą stróżowi, porozmawiaj z nim na wszystkie tematy. Zabierz ponownie menażkę i napelnij ją.
- Gdy pojawią się duchy, porozmawiaj z nimi i **podlej drzewo wodą z menażki**.
- Porozmawiaj z drzewem, a potem kliknij na odpowiedź **obaj**. Porozmawiaj ponownie z duchami i będziesz mieć odwieczną przynętę.
- Idź do rybaka i daj mu **przynętę**.
- Dostaniesz **pstrąga oraz tabakierkę**.
- Zanieś rybę budowlańcom. Dostaniesz młotek, który zanieś do wróżki.
- **Idź na rozstaje, a potem na wzgórze, walnij młotkiem w kamień**.
- W mieście dostaniesz **warkocz**. Podejdź do kupca i **kup barwnik**.
- Idź do żebraka i **złap nędzę w tabakierkę**, dostaniesz worek.
- **Worek wymień na nożyczki** z chłopcem siedzącym koło drzewa.
- Zanieś barwnik i nożyczki malarzowi, a dostaniesz **diadem**.
- Wróć na rynek i porozmawiaj ze swatką.
- Wróć do domu i daj **warkocz** macosze.

## **ZIMA - IWAN**

- **Podnieś pierścień** i idź w prawo, dojdiesz do domu Baby Jagi.
- Kliknij na czaszki w kolejności: **środkowa, pierwsza po lewej, pierwsza po prawej**.
- Chata się odwróci, **kliknij na drzwi**.
- Daj Babie Jadze **żywą wodę i wrzuć ją do pieca**.
- Daj Babie **martwą wodę**, a zostaniesz przeniesiony do Dziadka Mroza.
- Wejdź do domu i porozmawiaj z Dziadkiem Mrozem.
- Podejdź do Nastieńki, a potem jeszcze raz porozmawiaj z Dziadkiem Mrozem – **dostaniesz linę**.
- Weź **rękawice wiszące koło drzwi oraz laskę Dziadka Mroza**.
- Wyjdź na zewnątrz i **przywiąż linę do studni**. Zejdź na dół.
- **Użyj laski Dziadka Mroza na smoku** i przejdź dalej.
- **Porozmawiaj z Panią Lato** i wróć do domu Dziadka Mroza.
- Porozmawiaj z Dziadkiem Mrozem i zwróć mu przedmioty.
- Załóż pierścień Nastieńce.

**KONIEC**