

1

2

3

4

5

6

**• WSTĘP HISTORYCZNY •**

Numer w nawiasach odnosi się do numerów na Kartach Życiorysu.

Główny bohater gry, Stanisław Kostka, w Rostkowie na Mazowszu, w roku 1556 rodzice pochodzą z średnio zamożnego Ojciec, Jan Koszka herbu Dąbrowa (4), urząd kasztelana zakroczyńskiego, by natorem Rzeczpospolitej. Przez matkę rzeczą z Kryskich (3), Stanisław spokrewnie z znacznymi osobistościami. Jego wuj Kryski (5), dziekan Drobinia, był królewskim radcą za czasów Zygmunta Augusta. Inni Stanisław Kryski, postował w imieniu króla Batorego do cara Iwana Groźnego (6).

Przyszły święty został ochrzczony w kościele parafialnym w Przasnyszu (8). Już we wczesności odznaczał się wielką pobożnością, mówił, że na stawie w Rostkowie w cudzość usłyszał żaby, które zakłócały mu modlitwę.

Rodzice Stanisława zdecydowali się na naukę za granicą, do kolegium prowadzonego przez jezuitów. Młodzień-



gra karciana  
o św. Stanisławie Kostce  
INSTRUKCJA

**• INSTRUKCJA •**

W grze "Vita Stanisłai" (łac. Żywot Stanisława) gracze wcielają się w biografistów św. Stanisława Kostki. Zbierają informacje o życiu świętego i wystrzegają się pozarów, które mogą pochłonąć ich notatki. Grę wygrywa gracz, który stworzy najbardziej kompletną biografię św. Stanisława.

Oprócz wariantu podstawowego opisany został wariant prostszy (np. dla młodszych graczy) oraz trudniejszy (dla starszych lub doświadczonych).

**PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI**  
Talke Kart Piarza należy potasować, a następnie ułożyć na stole, odrywając tyle kart z talii, ilu jest graczy, plus jedną. Z talii Kart Życiorysu należy usunąć 6 Pozarów Notatek, a następnie ułożyć karty na stole rewersem do góry, tworząc prostokąt o boku 6 x 9, z 6 losowo wybranymi pustymi polami. W pustych miejscach należy ułożyć awersom do góry Pozary Notatek.

**PRZEBIEG GRY**

**WARIANT PODSTAWOWY**  
Gracze przez 2 sekundy przglądają się rozłożonymi kartom, starając się zapamiętać miejsca, w których znajdują się Pozary Notatek. Następnie karty te należy odwrócić na stronę rewersu.

Gracze wykonują swoje działania po kolei. W swojej kolejce gracz odwraca z Karty Życiorysu (lub dobiera Kartę Piarza).

**ODKRYWANIE KART ŻYCIORYSU**  
Gracz po kolei, począwszy od najmłodszego odkrywają dwie dowolne Karty Życiorysu. Jeśli tworzą one parę, gracz zabiera ją do swojej puli.

Jeśli odkrywają karty, gracz trafia na Pozar Notatek, musi natychmiast odrzucić jedną z swoich par z puli do pudełka. Pozar Notatek ustaje na swoim miejscu, rewersem do góry. Jeśli gracz nie posiada

**PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI**  
Talke Kart Piarza należy potasować, a następnie ułożyć na stole, odrywając tyle kart z talii, ilu jest graczy, plus jedną. Z talii Kart Życiorysu należy usunąć 6 Pozarów Notatek, a następnie ułożyć karty na stole rewersem do góry, tworząc prostokąt o boku 6 x 9, z 6 losowo wybranymi pustymi polami. W pustych miejscach należy ułożyć awersom do góry Pozary Notatek.

**PRZEBIEG GRY**

**WARIANT PODSTAWOWY**  
Gracze przez 2 sekundy przglądają się rozłożonymi kartom, starając się zapamiętać miejsca, w których znajdują się Pozary Notatek. Następnie karty te należy odwrócić na stronę rewersu.

Gracze wykonują swoje działania po kolei. W swojej kolejce gracz odwraca z Karty Życiorysu (lub dobiera Kartę Piarza).

**ODKRYWANIE KART ŻYCIORYSU**  
Gracz po kolei, począwszy od najmłodszego odkrywają dwie dowolne Karty Życiorysu. Jeśli tworzą one parę, gracz zabiera ją do swojej puli.

Jeśli odkrywają karty, gracz trafia na Pozar Notatek, musi natychmiast odrzucić jedną z swoich par z puli do pudełka. Pozar Notatek ustaje na swoim miejscu, rewersem do góry. Jeśli gracz nie posiada



**WARIANTY:**

**WARIANT PROSZY**  
Gracze mogą zdecydować się na wybór jednej lub kilku zasad ułatwiających rozgrywkę. Polecamy ich zastosowanie w przypadku gry z młodszymi uczestnikami.

- Maly pozar** - w tym wariantcie karty Pozarów Notatek są odkładane do pudełka za każdym razem, gdy zostają odkryte przez gracza.
- Krótsza biografia** - należy odrzucić do pudełka po 2 wybrane pary z każdej z 4 kategorii. W rozgrywce używa się tylko 16 par (32 karty) i 6 kart Pozarów Notatek.
- Praca bez świece** - należy odrzucić karty Pozarów Notatek oraz Kopistów do pudełka.

**WARIANT TRUDNIEJSZY**  
W tym wariantcie Karta Piarza "Kopista" ma charakter jednorazowy. Gracz posiadający tę kartę odrzuca ją, gdy tylko natrafi na Pozar Notatek.

Ponadto gracz, zabierając parę kart do swojej puli, musi opisać, co się na nich znajduje. Jeśli gracz nie potrafi tego zrobić, odrzuca parę do pudełka. Prawidłowy opis karty powinien zawierać wszystkie słowa pogrubione na liście poniżej. Następnie gracz w kolejce może sprawdzić prawidłowość opisu korzystając z instrukcji.

**LEGENDA**

- Franciszek Borgiasz**, późniejszy generał jezuitów, przeżywa **nawrócenie nad trumną** cesarowej Izabelli Portugalskiej.
- Koleżna **Joanna Aragońska** przekazuje jezuitom ogród przeznaczony pod budowę **nowjawnia** w Rzymie.
- Matka Stanisława, **Malgierata z Kryskich**.
- Ojciec Stanisława, **Jan Koszka**.
- Wuj Stanisława, **Wojciech Kryski**, pochowany w Drobinie.
- Wuj Stanisława **Kostki**, Stanisław Kryski, poseł króla Stefana Batorego do cara **Iwana Groźnego**.

- W roku 1550 Stanisław rodzi się w Rostkowie, nieopodal Przasnysza.
- Stanisław zostaje **ochrzczony w kościele parafialnym w Przasnyszu**.
- By w pełni oddać się modlitwie, młody Stanisław udusza żaby na stawie w Rostkowie.
- Stanisław przybywa na nauki do Wiednia dzięki pomocy cesarza Ferdynanda I.
- Bracia Kostkowie zamieszkują w domu luteranina Kimberka w Wiedniu.
- W czasie choroby Stanisław ma wizję świętej Barbary.
- Jezuicki teolog, **Piotr Kanizjusz**, prowadzi działalność kontroflową w Augsburgu.
- Stanisław **ucleka** z Wiednia do Augsburga.
- Stanisław poddaje się próbie charakteru w Dillingen.
- Najstarszy wyrusza w drogę z Dillingen do Rzymu przez Alpy.
- Stanisław przybywa do Rzymu jesienią 1567 roku.
- Stanisław **ormatłak** dostaje od jezuitów kwiaty z grobu Stanisława. Pomimo upływu wielu dni kwiaty są świeże.
- Paweł Kostka sprowadza **bernardynów do Przasnysza**.
- Stanisław udrzuca **pożarnieśnika** krawca, poparzonego w wyniku kłopotu w katedrze w Rzymie.
- Stanisław wspomaga modlitwą wojska Rzeczpospolitej podczas bitwy pod **Chocimiem** w 1621 roku.
- Stanisław chroni **Lublin** przed **inwazją**.

Autorzy gry: Urszula Wrona, Eukazja Wrona  
Opracowanie graficzne: Urszula Wrona  
Skład: Anna Sowińska  
Projekt Reaktor: [www.projektoraktor.pl](http://www.projektoraktor.pl)

1

2

3

4

5

6

**• WSTĘP HISTORYCZNY •**

Numer w nawiasach odnosi się do numerów na Kartach Życiorysu.

Główny bohater gry, Stanisław Kostka, w Rostkowie na Mazowszu, w roku 1556 rodzice pochodzą z średnio zamożnego Ojciec, Jan Koszka herbu Dąbrowa (4), urząd kasztelana zakroczyńskiego, by natorem Rzeczpospolitej. Przez matkę rzeczą z Kryskich (3), Stanisław spokrewnie z znacznymi osobistościami. Jego wuj Kryski (5), dziekan Drobinia, był królewskim radcą za czasów Zygmunta Augusta. Inni Stanisław Kryski, postował w imieniu króla Batorego do cara Iwana Groźnego (6).

Przyszły święty został ochrzczony w kościele parafialnym w Przasnyszu (8). Już we wczesności odznaczał się wielką pobożnością, mówił, że na stawie w Rostkowie w cudzość usłyszał żaby, które zakłócały mu modlitwę.

Rodzice Stanisława zdecydowali się na naukę za granicą, do kolegium prowadzonego przez jezuitów. Młodzień-



gra karciana  
o św. Stanisławie Kostce  
INSTRUKCJA

**• INSTRUKCJA •**

W grze "Vita Stanisłai" (łac. Żywot Stanisława) gracze wcielają się w biografistów św. Stanisława Kostki. Zbierają informacje o życiu świętego i wystrzegają się pozarów, które mogą pochłonąć ich notatki. Grę wygrywa gracz, który stworzy najbardziej kompletną biografię św. Stanisława.

Oprócz wariantu podstawowego opisany został wariant prostszy (np. dla młodszych graczy) oraz trudniejszy (dla starszych lub doświadczonych).

**PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI**  
Talke Kart Piarza należy potasować, a następnie ułożyć na stole, odrywając tyle kart z talii, ilu jest graczy, plus jedną. Z talii Kart Życiorysu należy usunąć 6 Pozarów Notatek, a następnie ułożyć karty na stole rewersem do góry, tworząc prostokąt o boku 6 x 9, z 6 losowo wybranymi pustymi polami. W pustych miejscach należy ułożyć awersom do góry Pozary Notatek.

**PRZEBIEG GRY**

**WARIANT PODSTAWOWY**  
Gracze przez 2 sekundy przglądają się rozłożonymi kartom, starając się zapamiętać miejsca, w których znajdują się Pozary Notatek. Następnie karty te należy odwrócić na stronę rewersu.

Gracze wykonują swoje działania po kolei. W swojej kolejce gracz odwraca z Karty Życiorysu (lub dobiera Kartę Piarza).

**ODKRYWANIE KART ŻYCIORYSU**  
Gracz po kolei, począwszy od najmłodszego odkrywają dwie dowolne Karty Życiorysu. Jeśli tworzą one parę, gracz zabiera ją do swojej puli.

Jeśli odkrywają karty, gracz trafia na Pozar Notatek, musi natychmiast odrzucić jedną z swoich par z puli do pudełka. Pozar Notatek ustaje na swoim miejscu, rewersem do góry. Jeśli gracz nie posiada

