

Постройте къща... или предпочитате да построите замък?



Игра, базирана на популярни компютърни стратегии.

Основна информация

Възраст : 10+

Брой играчи : 10+

Местоположение

Брой ръководители: 2(основни)+на всеки 4 деца по 1 ръководител (т.е. при 13 деца се нуждаем от мин. 5 ръководители $(13/4)+2=5 \rightarrow$ приблизително ;-))

Продължителност : 30 - 60 мин.

Материали: 2 въжета (приблизително 10 м и 20 м), чанта (раница), листчета с материали, списък на сградите (описание по-долу)

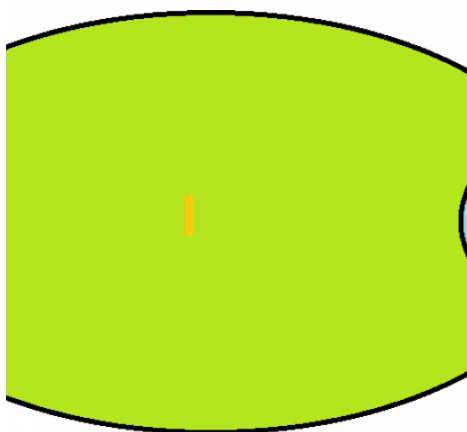
Накратко...

Както се вижда от името, това е строителна игра, в която играчите са разделени на два отбора и трябва да построят възможно най-много сгради. За да строите, се нуждаете от определени ресурси (дърво, камък, тухли), които могат да бъдат получени в инвентара. Проблемът е, че между строителната площадка и инвентара има охрана, която се опитва да

попреди на строителите (играчите) да стигнат до инвентара. Който пръв построи всички сгради, печели.

Подготовка

Първо, намерете подходящо място за играта. Ливада с няколко естествени препятствия е идеална. След това поставяме строителната площадка и запасите на равнината (вижте снимката).



Площадка - мястото, където се намира главният архитект (надзорник), на когото ще бъдат доставени суровините за строителството. Всеки екип събира своите ресурси, така че архитектът също събира ресурсите на различни купчини. Архитектът има и списък със сградите, които трябва да бъдат построени, и техните цени.

Например

- дворец (2 дървета, 2 камъка, 3 тухли)
- пирамида(4 камъка, 6 тухли)

Общо:- 4 дървета, 6 камъка, 11 тухли

Забележка: - адаптирано към темата Египет - Израилтяните в Египет, но може да бъде адаптирано и за много други теми.

- броят на сградите или тяхната цена могат да бъдат променени по желание (или да се наложи), ако играта се играе от повече играчи.

Запаси - тук е склададжията, който "издава" ресурсите. Ресурсите се представят с малки листчета, на които са написани или показани ресурси. Дърво, камък, тухли (или други). Трябва да има повече листчета с ресурси, отколкото са необходими за построяването на всички сгради.

Например: ако един отбор се нуждае от 4D 6K и 11T (D-дърво, K-камък, T-тухли), за да построи всички сгради, тогава ще са ни необходими поне 12D 18K 30T. Защо????

Стакмастерът разполага с всички ресурси заедно в една торба. Така че играчът избира 1 суровина на случаен принцип и след това я отнася съответно на строителната площадка. Така че е възможно една от групите да събере повече дърва(или друга суровина), отколкото ѝ е необходима, затова е добре да има този резерв(за да не задържат и съперническите си отбори суровината, от която се нуждае другият отбор).

Подходящият начин за пренасяне на суровината означава, че играчът не просто тича, за да вземе суровината и да се върне пеша до строителната площадка, а я пренася по определен начин.

Например: дърва - играчът трябва да тича обратно към строителната площадка (назад)

Тухла - играчът изчаква друг съотборник, който тича до запасите, и трябва да я пренесе на гръб до строителната площадка

Камък - ако играчът извади камък, той трябва да изчака двама съотборници. С единия той създава импровизирана седалка, на която другият да седне, а след това другият се пренася до строителната площадка.

Игрище - зона, на която се движат пазачи и се опитват да хванат играчите. Ако някой бъде хванат (докоснат), въпросният играч се връща на строителната площадка и отново се опитва да пробие охраната до запасите. Охранителите хващат играчите само в тази посока (към

запасите), а играчите със запаси се връщат безпрепятствено.

Поток на играта(резюме)

1.стъпка - разделяне на групи (2-3 групи)

- обяснение на строежа на сградата и други правила

- всички играчи започват на строителната площадка

2.стъпка - играчите се опитват да преминат през охраната до запасите

- играч носи ресурс на строителната площадка или изчаква съотборник и заедно носят ресурса (когато се връщат, не са преследвани от пазачите)

3.стъпка - играчите се опитват да построят сградите си възможно най-бързо, за да спечелят