



PATEIKĖ

Hesi07

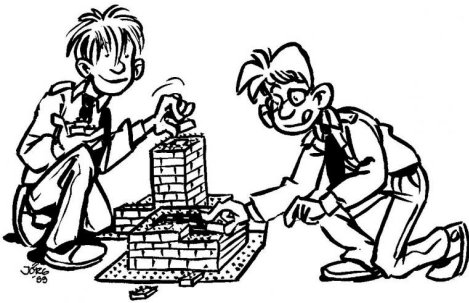
ON

2013-01-17



Keine Stimmen

Babilono rūmai



Šio vietovės žaidimo tikslas - sukurti didingo pastato karaliui modelį. Leiskite pasireikšti savo kūrybiškumui ir nustebinkite karalių savo meno kūrinium.

Medžiagos

- Barjerinė juosta, vėliavėlės ar panašios priemonės, skirtos grupių stotelėms pažymėti ir žaidimo aikštei nužymėti
- Geltonos, žalios, mėlynos, rudos spalvos statybinės kaladėlės (= žaliavos: grūdai, mediena, rūda, molis)
- Juostelės (krepinio popieriaus ar panašios)
- Medinės lentos (= pagrindas)
- Medvilnės pumpurai (=piltai)
- Klėjai (=cementas)
- Popieriaus lapeliai su informacija apie karaliaus pageidavimus

Paruošimas

- Pažymėkite grupių stoteles
- Pagrindinius prekybininkus (=darbuotojus) tolygiai paskirstykite pažymėtoje žaidimo aikštelėje X. Žaidimo lauko dydis ir pagrindinių prekyautojų skaičius priklauso nuo dalyvių skaičiaus.
- Prie žaidėjų viršutinių rankų pririškite gyvybės juosteles
- Žaidimo lauke tolygiai paskirstykite statybinius blokelius

Įgyvendinimas

- Dalyviai suskirstomi į vienodo dydžio grupes.
- Kiekviena grupė savo ruožtu suskirstoma į : Statybininkai, pirkliai ir architektai (suskirstymas paliekamas patiems žaidėjams ir gali būti keičiamas žaidimo metu)
- Statybininkų užduotis - surinkti žaliavas (= statybinius blokelius) pažymėtame X lauke. Vienu metu galima nešti tik **vieną** žaliavą, kuri vėliau nunešama į kvartalų. Kiekvienam statybininkui duodama

gyvybės juostelė, kurią priešininkų žaidėjai gali nuplėšti, po to žaliava turi būti atiduota puolėjui. Tačiau "užpulti" galite tik tada, jei patys nenešiojate jokių žaliavų. Naujų gyvybės juostelių galima įsigyti grupės kvartaluose.

- Šiuos surinktus išteklius galima iškeisti į statybines medžiagas (pvz., 1 grūdas + 1 rūda = 1 stulpas) tam tikromis kainomis (kurios žaidimo metu gali kisti) pagrindinėje prekyvietėje. Taip pat galite prekiauti tarp genčių (prekybininkas su prekybininku). Taip pat leidžiama derėtis.
- Architektams tenka užduotis suplanuoti stabilų ir didingą pastatą, atitinkantį karaliaus pageidavimus ir turintį labai individualų pranašumą (planavimas = statyba).
- Norėdami sužinoti karaliaus norus, žaidėjai gali bėgti pas karalių į žaidimo lauką, kuris jiems duoda popieriaus lapelius, ant kurių atskleidžia po vieną norą.
- Praėjus nustatytam laikui (pvz., 30-60 min.), karalius (= žaidimo vedėjas arba darbuotojas) nusprendžia, kuris modelis geriausiai atitinka jo didingų rūmų idėją.

Šaltinio įrodymas

- Viršelio paveikslėlis: Viršelio paveikslėlis: **Klipai** iš leidyklos buch+musik ejw-service gmbh, Štutgartas - www.ejw-buch.de iš: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; antrasis pataisytas leidimas 2002 m. © buch+musik ejw-service gmbh, Štutgartas

Weitere Informationen

Kategorijos

Žaidimai ir veiklos

Žymos

Kūrybiškumas

Състезание

Meninis amatų dirbinys

Planavimas

Komandinis darbas

Amžius

8–12 metų

13–16 metų

Dalyvių skaičius

Duomenų nėra.

Biblija

Šios informacijos trūksta.

Medžiaga

Daug darbo

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Medžiaga