

Uzcelt māju... vai tu labprātāk būvētu pili?



Spēle, kuras pamatā ir populāras datorstratēģijas.

Pamatinformācija

Vecums: 10+

Spēlētāju skaits: 10+

Atrašanās vieta

Vadītāju skaits: 2(pamata)+uz katriem 4 bērniem 1 vadītājs (t.i., ja ir 13 bērnu, nepieciešami vismaz 5 vadītāji $(13/4)+2=5 \rightarrow$ aptuveni ;-)

Ilgums : 30 - 60 min.

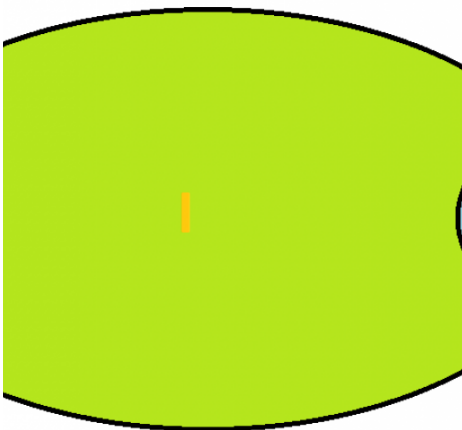
Materiāli: 2 virves (apmēram 10 m un 20 m), soma (mugursoma), papīra lapas ar materiāliem, ēku saraksts (apraksts zemāk)

Īsumā...

Kā norāda nosaukums, tā ir celtniecības spēle, kurā spēlētāji ir sadalīti divās komandās, un viņiem ir jāuzceļ pēc iespējas vairāk ēku. Lai būvētu, jums ir vajadzīgi noteikti resursi (koks, akmens, ķieģeļi), kurus var iegūt inventārā, bet problēma ir tā, ka starp būvlaukumu un inventāru atrodas apsargi, kuri cenšas neļaut celtniekiem (spēlētājiem) nokļūt pie inventāra. Uzvar tas, kurš pirmais uzbūvē visas ēkas.

Sagatavošana

Vispirms atrodiet piemērotu vietu spēlei. Ideāla ir pļava ar dažiem dabiskiem šķēršļiem. Pēc tam novietojam būvlaukumu un krājumus uz līdzenas vietas (skat. attēlu).



Būvlaukums - vieta, kur atrodas galvenais arhitekts (būvuzraugs), kuram tiks piegādāti būvniecībai nepieciešamie izejmateriāli. Katra komanda savāc savus resursus, tāpēc arī arhitekts savāc resursus uz dažādiem kaudzēm. Arhitektam ir arī saraksts ar ēkām, kuras nepieciešams uzbūvēt, un to cenām.

Piemēram: spēlētājiem ir uzdevums uzbūvēt klēti (2 kokmateriāli, 2 ķieģeļi)

- pils (2 kokmateriāli, 2 akmeņi, 3 ķieģeļi)

- piramīda (4 akmeņi, 6 ķieģeļi)

Kopā:- 4 kokmateriāli, 6 akmeņi, 11 ķieģeļi

Piezīme: - pielāgots tēmai Ēģipte - Izraēlieši Ēģiptē, bet to var pielāgot arī daudzām citām tēmām.

- ēku skaitu vai to cenu var mainīt pēc vēlēšanās (vai arī tas ir nepieciešams), ja spēli spēlē vairāk spēlētāju.

Piegādes - šeit ir noliktavas pārzinis, kas "izsniedz" resursus. resursus attēlo nelielas papīra lapiņas, uz kurām ir uzrakstīti vai parādīti resursi. Koks, akmens, ķieģeļi (vai citi). Resursu lapiņu jābūt vairāk, nekā nepieciešams visu ēku būvniecībai.

Piemēram: ja vienai komandai visu ēku būvniecībai ir vajadzīgi 4D 6K un 11T (D-koks, K-akmens, T-ķieģeļi), tad mums būs vajadzīgi vismaz 12D 18K 30T. Why????

Stackmaster ir visi resursi kopā vienā maisā. Tāpēc spēlētājs pēc nejaušības principa izvēlas 1 izejvielu un pēc tam to attiecīgi nogādā būvlaukumā. Tāpēc ir iespējams, ka viena no grupām savāks vairāk koksnēs(vai citu izejvielu), nekā tai nepieciešams, tāpēc ir labi, ja ir šī rezerve(lai arī konkurējošās komandas neaizturētu izejvielas, kas vajadzīgas otrai komandai).

Atbilstošs izejmateriālu nešanas veids nozīmē, ka spēlētājs ne tikai skrien pēc izejmateriāla un iet atpakaļ uz būvlaukumu, bet arī nes to noteiktā veidā.

Piemēram: koksne - spēlētājam jāskrien atpakaļ uz būvlaukumu (atpakaļ)

Ķieģelis - spēlētājs gaida citu komandas biedru, kurš skrien pēc krājumiem, un viņam tas jānes uz muguras uz būvlaukumu

Akmens - ja spēlētājs izvelk akmeni, viņam ir jāgaida divi komandas biedri. Ar vienu viņš izveido improvizētu sēdekli, uz kura sēdēt otram, un tad otrs tiek aiznests uz būvlaukumu.

Spēļu laukums - laukums, kurā pārvietojas apsargi un cenšas noķert spēlētājus. Ja kāds tiek noķerts (pieskāries), attiecīgais spēlētājs atgriežas būvlaukumā un atkal mēģina izlauzties cauri sargiem līdz krājumiem. Apsargi ņem spēlētājus tikai šajā virzienā (uz krājumiem), spēlētāji ar krājumiem netraucēti atgriežas atpakaļ.

Spēles plūsma(kopsavilkums)

1.solis - sadalīšana grupās (2-3 grupas)

- ēku būvniecības un citu noteikumu skaidrojums

- visi spēlētāji sāk būvlaukumā

2.posms - spēlētāji cenšas tikt garām apsargiem līdz krājumiem

- spēlētājs atnes resursus uz būvlaukumu vai gaida komandas biedru, un viņi kopā atnes resursus (kad viņi atgriežas, apsargi viņus neseko)

3.solis - spēlētāji cenšas pēc iespējas ātrāk uzcelt savas ēkas, lai uzvarētu