



WYSŁANE PRZEZ

josi

ON

29.09.2015



Keine Stimmen

Indianie z Catanu



Przenieś się na Dzikie Zachód: po długiej wędrówce Indianie dotarli do nieznanej krainy. Nazywa się ona Catan! Nie jesteś jednak jedynym osadnikiem. W Catanie są już też inni nieustraszeni Indianie: wyścig o zasiedlenie tej krainy właśnie się rozpoczął!

Proces

Dzieci są podzielone na **4 plemiona**. Każde plemię posiada magazyn, w którym przechowywany jest określony surowiec (drewno, żelazo, glina i zboże). Poszczególne plemiona próbują zdobyć surowce należące do innych plemion, kradnąc je z magazynów przeciwników (uwaga: z magazynu można ukraść tylko jeden surowiec na raz, chyba że gracz ma już jeden przy sobie). Jeśli gracz zostanie dotknięty przez przeciwnika, wszystko zależy od funkcji danego plemienia (patrz sekcja „Funkcja plemienia”). Zwycięzca otrzymuje wszystkie surowce, które przeciwnik ma przy sobie. (W tym przypadku można mieć przy sobie więcej niż jeden surowiec, ale ryzyko jest większe!) Jeśli funkcja plemienna jest taka sama, obaj gracze zachowują swoje surowce. Wśród innych funkcji występują również łapacze, którzy mogą przebić każdą funkcję Indian.

Na środku planszy znajduje się kolejny punkt, czyli administracja ds. ziemi i budownictwa. W tym punkcie można teraz kupować tereny za zdobyte zasoby. Istnieje 40 różnych krajów, a każdy z nich można sprzedać tylko raz. Każdy kraj ma inny asortyment towarów (narzędzia, złoto, srebro, konie, materiały budowlane i tytoń do fajki pokoju). Są one wypłacane przy zakupie kraju. Zakupione towary nie mogą zostać skradzione przez inne plemiona. Te różne towary są potrzebne do budowy osady. Jeśli masz wystarczającą ilość towarów, możesz kupić budynki osady w administracji ds. gruntów i budownictwa (kryty wagon, magazyn surowców, droga, plac wiejski, zakwaterowanie, stajnia i stacja dylizansów). Te różne budynki dają różną liczbę punktów zwycięstwa. Punktów zwycięstwa również nie można ukraść.

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów zwycięstwa, aby stworzyć jak największą osadę.

Funkcje plemienne

W każdym plemieniu istnieje kilka funkcji plemiennych (w kolejności malejącej):

- Wódz (przewyższa rangą wszystkich oprócz szamana)

- Zarządca tipi
- Jeździec
- Wojownik
- Pośrednik
- Twórca łuków
- Szaman (przebija tylko wodza)

Wódz przebija wszystkich z wyjątkiem szamana. Zarządca tipi przebija jeźdźcę, wojownika, osobę, która przebija, łucznika i szamana. Jeździec przebija wojownika, osobę, która przebija, łucznika i szamana. Trwa to do momentu, gdy szaman, który może przebić jedynie wodza.

Łowcy (bładoskórzy)

Obecnie nadal istnieją łapacze (bładoskórzy (=> drabina)), którzy mogą przebić oferty wszystkich Indian i ukraść ich surowce. Jednak bładoskórzy można przekupić tytoniem z fajki pokoju, dzięki czemu oddadzą oni wszystkie wcześniej zdobyte zasoby Indianom, których próbowali okraść. Indianie nie mogą złapać bładoskórzy, nawet jeśli mają przy sobie tytoń!

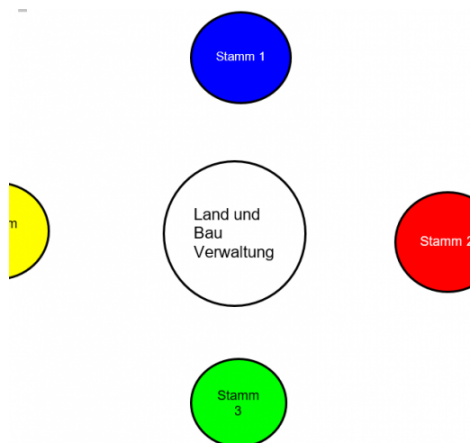
Schemat

Zdobądź surowce -> Kup ziemię (zbierz towary) -> Zbuduj (zbierz punkty zwycięstwa)

Informacje

- Gra jest przeznaczona dla młodzieży w wieku około 9-13 lat
- Optymalna liczba graczy w grupie to 8-10 osób oraz 3-4 łapacze.
- Najlepiej, aby w każdym punkcie zaopatrzeniowym był lider, który pomagałby dzieciom w zakupie produktów i budowaniu, np. przy liczeniu surowców.
- Gra wymaga sporej ilości przygotowań. Należy np. wydrukować i wyciąć surowce, towary oraz funkcje plemienne.

Plan działania



Obrazy



Szablony do druku

Szablony do druku znajdują się w serwisie Dropbox.

Dostępne są dwie wersje: jedna z 120 towarami na magazyn, a druga z 160 towarami na magazyn. Wersja z 160 surowcami na magazyn jest logicznie nieco dłuższa (ceny krajowe są wyższe). Można w nią grać w większych grupach.

https://www.dropbox.com/sh/nyyy2uy4qj66tg7/AAC_VYtVH4z2_DTtxmIC9a-Da?dl=0

Pliki_kompletne

Zabawa na świeżym powietrzu Sola, wersja 120

Zawody terenowe 2015, wersja 160

Źródło zdjęć

Wszystkie zdjęcia i pliki: © Jungschar Schöftland & Rued

Pliki

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Dziki Zachód

Strategia

Osadnictwo

Zabawa na świeżym

powietrzu

Konkurs

Wiek

8-12 lat

13-16 lat

od 16 lat

Liczba uczestników

1-20

Biblia

Brakuje tej informacji.

Czas trwania

Brak danych.

Materiał

Brak

Pobieranie plików

Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Czas trwania

Materiał