

## Postav dom... alebo radšej hrad?



Hra vymyslená na základe populárnych počítaťových stratégií.

### Základné informácie

**Vek:** 10+

**Počet hráčov:** 10+

**Miesto:** Ihisko, Lúka, riedko zarastený les

**Počet vedúcich:** 2(základný)+na každé 4 deti 1 vedúci (tzn. pri 13 deťoch potrebujeme min. 5 vedúcich  $(13/4)+2=5$  -> približne ;-)

**Trvanie:** 30 - 60 min.

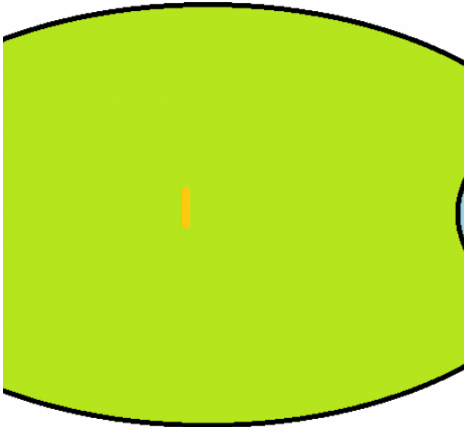
**Material:** 2 lana(cca 10m a 20m), vrece(ruksak), lístočky s materiálom, zoznam budov(popis ?alej v texte)

### V skratke...

Ako už názov hovorí ide o budovanie, hráči sú rozdelený do dvoch tímov a majú za úlohu postaviť čo naskôr vopred určený počet budov. K stavbe sú potrebné určité suroviny(drevo, kameň, tehly), tie je možné získať v zásobách problém je že medzi staveniskom a zásobami sú strážci ktorý sa snažia zabrániť staviteľom(hráčom) aby sa dostali k zásobám. Kto ako prvý vybuduje všetky stavby vyhráva.

### Príprava

Najprv si najdeme vhodnú plochu pre hru. Ideálna je lúka s niekoľkými prirodzenými prekážkami. Potom na ploché rozmiestnime Stavenisko a Zásoby (viď. obrázok).



**Stavenisko** - miesto kde sa nachádza hlavný architekt(vedúci) ktorému budú doručené suroviny na stavbu. Každý tím zbiera svoje suroviny, takže aj architekt zhromažďuje suroviny na rozdielne kôpky. Architekt má tiež zoznam s budovami ktoré je potrebné postaviť a ich ceny.

Napr.: Hráči majú za úlohu postaviť - sýpku(2 dreva, 2 tehly)

- palác(2 dreva, 2 kamene, 3 tehly)

- pyramída(4 kamene, 6 tehál)

Spolu:- 4 dreva, 6 kameňov, 11 tehál

Pozn.: - prispôbené téme Egypt - Izraeliti v Egypte ale dá sa prispôbiť pre mnohé iné témy.

- množstvo budov alebo ich cenu je možné ubožiť(respektíve treba) zmeniť ak hru hraje viac hráčov.

**Zásoby** - tu sa nachádza skladmajster ktorý "vydáva" suroviny. Suroviny sú reprezentované malými lístokami na ktorých sú napísané alebo znázornené suroviny. Drevo, Kameň, Tehly(alebo iné). Lístok so surovinami by malo byť viac ako je potrebné na stavbu všetkých budov.

Napr.: Ak jeden tím potrebuje na stavbu všetkých budov 4D 6K a 11T (D-revo, K-ameň, T-ehla) tak budeme potrebovať aspoň 12D 18K 30T. Preto???

Skladmajster má všetky suroviny spolu v jednom vreci. Hráč si teda náhodne vyberie 1 surovinu a tú potom príslušným spôsobom odnesie na stavenisko. Je teda možné že jedna zo skupín nazbiera viac dreva(alebo inej suroviny) ako potrebuje, preto je dobré mať túto rezervu(aby si tiež súperiaci tímy nezadržovali suroviny ktoré potrebuje iný tím).

Príslušný spôsob odnesenia suroviny znamená že hráč si nedobehne len pre surovinu s ktorou vzápätí odkráča naspäť na stavenisko ale že ju aj odnesie určitým spôsobom.

Napr.: Drevo - hráč sa musí na stavenisko bežať pospiatky(dozadu)

Tehla - hráč pošká na iného spoluhráča ktorý dobehne k zásobám a musí ho doniesť na chrbte na stavenisko

Kameň - ak hráč vytiahne kameň musí si pošká na dvoch spoluhráčov. S jedným vytvorí improvizovanú sedačku na ktorú si druhý sadne a toho potom odnesú na stavenisko.

**Ihrisko** - plocha na ktorej sa pohybujú strážcovia a snažia sa chytať hráčov. Pokiaľ niekoho chytia(dotknú sa ho) dotýkajú sa hráč sa vracia na stavenisko a skúša znova preniknúť cez strážcov k zásobám. Strážcovia chytajú hráčov len smerom tam(k zásobám), hráči so zásobami sa už vracajú nerušené.

## Priebeh hry(zhrnutie)

1.krok- rozdelenie do skupín (2-3 skupiny)

- vysvetlenie stavby budov a ostatných pravidiel

- všetci hráči začínajú na stavenisku

2.krok- hráči sa snažia dostať cez strážcov k zásobám

- hráč donesie surovinu na stavenisko alebo pošká na spoluhráča a donášajú surovinu spolu (pri návrate ich už strážci nenahádzajú)

3.krok- hráči sa snažia čo najskôr postaviť svoje budovy aby zvíťazili