



Captain Smart – Zakódovaný hrad (CPTS_82138)

Vek: od 4 rokov

Počet hráčov: 1 a viac hráčov

Dĺžka hry: 10 – 20 min.

Môžete pracovať ako tím, alebo sami trénovať programovacie zručnosti. Hra využíva koncepty STEM na rozvoj digitálnych kompetencií dieťaťa a uvádza ho do sveta nových technológií v čarovnej a dobrodružnej atmosfére.

Hra ukazuje, ako sa kooperatívnym spôsobom naučiť základy programovania a vývoja algoritmov bez použitia obrazoviek. Vžite sa do roly inteligentného čarodejníka, ktorý musí vymyslieť stratégiu nájdenia pokladu predtým, než sa duch pozrie z hradnej veže. Precvičte si kreativitu, logické myslenie a sociálne zručnosti.

Obsah hry

- herná doska



- 4 žetóny s čarodejníkom a duchom (2 náhradné)



- 28 žetónov s pokladom



- 35 kariet

Cieľ a príprava hry

Všetci hráči hrajú spoločne v jednom čarodejníckom tíme proti duchovi, ktorý straší v zakódovanom hrade. Vašou úlohou je pomôcť múdreho čarodejníkovi brániť hrad a zozbierať štyri cenné poklady skôr, než duch dosiahne vrchol hradnej veže.

Príprava hry:

- Položte si hernú dosku pred seba;
- Položte žetón s čarodejníkom na políčko s čarodejníkom – budete ho sprevádzať na jeho ceste v hrade;
- Položte žetón s duchom pred vchod do veže;
- Vložte všetky žetóny s pokladom do krabice a so zatvorenými očami vyťahnite štyri poklady; na zadnej strane žetónov sú tajomné symboly – nájdite správne súradnice a umiestnite žetóny do zodpovedajúcich komnát hradu;
- Položte všetky karty lícom dole na hromádku vedľa hracej dosky.

Priebeh hry

Napriek tomu, že všetci hráte za čarodejníkov tím, každý hráč vykonáva v každom kole svoje vlastné ťahy. Samozrejme to neznamená, že sa nemôžete poradiť s ostatnými hráčmi – viac čarodejníkov je lepšie než jeden! Každý ťah začína tým, že vyťahnete tri karty z hromádky a položíte ich do radu. Najmladší čarodejník v tíme začína svoj ťah a potom vykoná pohyby zobrazené na kartách v poradí zľava doprava. Po dokončení ťahu sa použité karty odložia na bok a ďalší hráč vyťahne tri karty a položí ich do radu. Môžete tiež hrať sami a vydať sa na kreatívne a vzrušujúce dobrodružstvo, pokiaľ práve neďaleko nebudú žiadni milovníci doskových hier.

Môžete vyťahnúť:

- A. Karty so šípkami: presuňte čarodejníka na susedné políčko na hernej doske v smere, ktorý ukazuje šípka. Pozn. V každom kole môžete otočiť až dve z týchto kariet o 90° v ľubovoľnom smere, alebo ich môžete nechať tak, ako boli zoradené.

- B. Opakovacie karty: pohyb karty naľavo od tejto karty musíte zopakovať ešte 2x, jeden za druhým. Pokiaľ je táto karta umiestnená ako prvá zľava, je neplatná.
- C. Karty čarodejníkov: môžete sa presunúť na ktorúkoľvek zo susedných políčok vľavo, vpravo, nahor alebo nadol.
- D. Karty duchov: posuňte žetón s duchom o jedno políčko nahor.

Na hernej doske sú špeciálne políčka, ktoré vám môžu uľahčiť (alebo skomplikovať) zbieranie pokladov:

- Pokiaľ vstúpite na políčko teleportačnej brány, môžete presunúť čarodejníka k inej teleportačnej bráne;
- Pokiaľ vstúpite alebo prejdete cez políčko s čarodejníkovou paličkou, môžete posunúť žetón s duchom o jedno políčko nadol;
- Nemôžete sa zastaviť alebo prejsť cez políčka s duchmi, musíte otočiť šípku tak, aby ste ich obišli.

Hneď ako vstúpite na políčko s pokladom, vložte ho do truhlice v hornej časti hernej dosky. Pokiaľ použijete všetky karty pred koncom hry, zamiešajte ich starostlivo a znovu naskladajte (pretože je v hre 35 kariet, v poslednom kole možno z balíčku vziať iba dve karty). Pokiaľ poradie kariet, ktoré si vylosujete, neumožňuje pohyb (napríklad i po otočení kariet narazíte na políčko s duchom alebo nemôžete pokračovať, pretože cesta končí), musíte posunúť žetón s duchom o jedno políčko nahor. Zvíťazíte, pokiaľ pozbierate všetky poklady skôr, než sa duch presunie na posledné políčko svojej cesty a opustí hradnú vežu.

Príklady pohybov

1. Predpokladajme, že ste si v prvom kole vytiahli nasledujúce karty:



Pretože nemôžete ísť nahor, otočíte obe karty so šípkami o 90° v smere hodinových ručičiek a posuniete sa o dve políčka doprava. Potom posuňte ducha o jedno políčko nahor.

2. V ďalšom kole ste vytiahli:



Prvú šípku môžete otočiť o 90° a presunúť sa doľava, alebo sa môžete spoločne v tíme poradiť a rozhodnúť sa, že bude lepšie, keď otočíte kartu doprava a použijete teleportáciu. Vzhľadom na to, že naľavo od jednej z brán je poklad, môžete sa pomocou karty čarodejníka presunúť doľava. Ale pozor: tretia karta znamená, že sa oba ťahy musia opakovať, jeden po druhom. To znamená, že musíte ísť doprava a znovu sa teleportovať, a potom sa znovu posunúť doľava. To vám umožní zhromaždiť dva poklady!

Poznámka:

- Pokiaľ je karta ducha naľavo od opakovacej karty, musíte ducha posunúť o 2 políčka nahor;
- Pokiaľ sú tam dokonca dve karty duchov, musíte duchy posunúť o 4 políčka nahor.





Varianty hry

Pre malých čarodejníkov: nemusíte používať teleportačné brány (môžete ich považovať za normálne políčka a normálne cez nich prechádzať), a opakovacia karta sa nevzťahuje na karty duchov.

Pre starších čarodejníkov: musíte použiť teleportáciu, ale opakovacia karta sa nevzťahuje na karty duchov.

Pre najstarších čarodejníkov: musíte použiť teleportáciu a opakovacia karta platí aj pre karty duchov.

Poznámka: Všetky varianty možno zjednodušiť pomocou nového pravidla – môžete otočiť dve karty nielen o 90°, ale tiež o 180°.

Viac inšpirácie nájdete na www.CaptainSmart.eu

Redakcia a autor hry: **Hubert Bobrowski**

Konzultácia: **Marek Wacko**

Ilustrácie: **Justyna Hołubowska-Chrzęszczak**

Grafický dizajn škatule: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijowski**

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha