
HARCCRAFT

Cele/zamierzenia: Rozwój umiejętności pracy w grupie, szybkiego współdziałania, podziału obowiązków. Rozwój kondycji fizycznej, wyobraźni przestrzennej.

Potrzebne materiały: Klocki lego 4X2 2X2 i 3X2 w dowolnych kolorach, mniej więcej odpowiednio 40, 60 i 20 sztuk, dużo papierowych kulek jako złoto, wzory budowli (farma, tartak, koszary, laboratorium, stocznia, ostrokół), 3 markery do pisania funkcji na ręce, gwizdek do oznajmiania końców tur, stoper.

Inne:

FABUŁA – nasz statek podczas sztormu uległ uszkodzeniu, ostatkiem sił udało nam się dotrzeć na bezludną wyspę. Potrzebujemy wybudować stocznię, aby móc w niej naprawić statek i płynąć dalej. Kapitan wyznaczył nagrodę dla zastępy, który osiągnie to jako pierwszy. Aby zwiększyć nasze szanse na zauważenie, każdy zastęp buduje sobie szalasa, z którego będzie prowadził dalsze działania.

TEREN - Potrzeba dosyć dużego obszaru. W jednym miejscu gry znajdują się szalasy. W odległościach 20-50 metrów od szalasów znajdują się 'kopalnie złota i kamienia'. Drogę do nich najlepiej utrudnić rozstawiając na trasie i przy wejściach ławki, gałęzie itp..

Przebieg:

PROCES BUDOWANIA

Po zapłacie odpowiedniej sumy złota za budowlę drużyna otrzymuje kartkę z wzorem budowli lub wzór takiej budowli i musi ją zbudować z klocków lego przy czym kolory mogą się różnić.

CHRAKTERYSTYKA BUDOWLI

Szalas – siedziba dowódcy i jego zastępy, miejsce składowania wydobytych surowców.

Podejmowane są w nim decyzje o budowaniu obiektów i szkoleniu podwładnych. Do niego robole znoszą złoto i kamień.

Kopalnie - niewielkie miejsca(katy, wnęki, doły, dziuple itp itd) gdzie znajdują się surowce

Farma – posiadanie jednej farmy umożliwia grę dwóm robotom lub jednemu wojownikowi

Koszary – pozwalają na szkolenie wojowników

Ostrokół – dzięki niemu jeśli przy atakowaniu budynku wojownik przegra dwa razy to ginie

Laboratorium – pozwala na wymyślanie różnych technologii(niżej opisanych)

Stocznia – żeby ją wybudować trzeba mieć wszystkie pozostałe budowle.

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

- Robol - jego zadanie to dostarczanie surowców do szalasu w jak największej ilości i najkrótszym czasie. Może jednocześnie nieść jedną kartkę (1x złoto) lub 1 klocek(1x kamień)

- Wojownik - może 'zabijać' roboli i przeciwnych wojowników, niszczyć budowle. Nie może nosić surowców

- Dowódca - ma ostateczne słowo decydujące o działaniach oddziału, stawianiu budowli, szkoleniu podwładnych, jednakże całą grę siedzi w szalacie.

- inni marynarze - mogą pomagać w tworzeniu budowli, doradzać królowi, to z nich się szkoli jednostki

TECHNOLOGIE

1. Zaawansowane wydobywanie - robol może jednocześnie nieść 2x złoto lub 2x kamień

2. Skuteczny atak – wojownik by zwyciężyć musi wygrać o 1 raz więcej

3. Technika obronna - aby pokonać wojownika, robola lub zniszczyć budowle potrzebna jest jedna wygrana przeciwnika więcej.

WALKA (polega na grze w papier, nożyce, kamień)

– aby wojownik mógł zaatakować, musi dotknąć celu i zadeklarować atak

- walka wojownika z robolem – jeśli wygra wojownik – robot ginie i zostawia na miejscu śmierci surowce(jak miał), wraca do szałas. Jeśli wygra robot – nic się nie dzieje i w danej rundzie danego robota nie może już atakować dany wojownik.
- Wojownik vs wojownik – gra do dwóch wygranych, przegrany ginie. W przypadku remisu po dwóch rundach decydują czy walczą dalej czy rezygnują z walki w danej rundzie.

NISZCZENIE BUDOWLI (polega na grze w papier, nożyce, kamień)

- walka do 3 wygranych wojownika lub 2 szałas, gra dowódca, jeżeli w szałasie jest wojownik to najpierw trzeba z nim walczyć na zasadach, że trzeba wygrać 3 razy, a on wystarczy, że wygra 2.
- przy wyniku 2 – 2 woj. vs woj. Atakujący odchodzi i w tej turze nie może już atakować.
- Przy wyniku 2 – 2 budowla atakowana (zadeklarowana przed walką przez atakującego) zostaje uszkodzona i aby naprawić trzeba zapłacić połowę wartości, w przeciwnym razie przy następnym ataku jest o 1 słabsza.
- W razie istnienia ostrokołu wojownik musi z dowódcą wygrać o 1 razy więcej niż normalnie

OPLĄTY

Opłacania złotem wymagają:

1. Stawianie budowli.
2. Szkolenie poddanych.
3. Badanie nad technologiami.

KOSZTY

Co:	Ile(w zlocie):
Robot	1
Wojownik	3
Farma	3
Ostrokół	4
Koszary	5
Laboratorium	5
Stocznia	20
Wszystkie technologie	3

PRZEBIEG GRY

1. Proponuję wytłumaczyć zasady zastępowym w czasie ciszy poobiedniej, gdyż są skomplikowane i wymagają skupienia, a w rzeczywistości jedna osoba ogarniająca w zastępie wystarcza. Wytłumaczenie zasad na ciszy pozwoli zastępowym wytłumaczenie ich reszcie zastępu.
2. Budowa szałasów – mogą być prowizoryczne.
3. Wybór dowódcy (jeżeli nie zastępowy) i jednego robota.
4. Tury
 - 1 min przebiegu gry – robote wydobywają złoto, wojownicy ganiają roboty, sami siebie, albo podbiegają do zamków i walczą,
 - 1 min na decyzje dowódcy o budowaniu i szkoleniu, teraz może budować,
 - i tak w kółko aż ktoś zbuduje stocznię

UWAGI

- jest 5 zastępów, więc potrzebne będą 2-3 osoby do realizowania ich zamówień i sprawdzania czy dobrze zbudowali oraz zaznaczania technologii na rękach roboty i wojowników
- 1 osoba potrzebna do uzupełniania zasobów,
- 1 osoba (może być ta sama co uzupełnia) do pilnowania czy wszystko w terenie jest w porządku, nikt nie nosi za dużo klocków ani złota.
- Tabelkę kosztów proponuję skopiować i rozdać po jednej na zastęp