

KARTY:

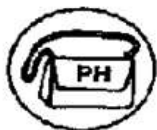
Zostały wykonane z myślą o pracy zastępu, jako materiał wprowadzający lub przypominający zagadnienia związane z historią harcerstwa. W skład gry wchodzi 54 karty. Są one pogrupowane na sześć różnych kategorii wg poniższego schematu:



Początki skautingu na świecie



Początki harcerstwa w Polsce



Okres I Wojny Światowej



XX-lecie międzywojenne



II Wojna Światowa



Harcerstwo powojenne

GRA „BUMERANG”

Jednym ze sposobów wykorzystania kart jest gra inspirowana grą Bumerang wydawnictwa Granna. Poniższa instrukcja jest adaptacją w/w gry.

DO GRY POTRZEBNE BĘDĄ:

- 54 karty z symbolami (do wydrukowania)
- 25 żetonów (do zrobienia/wydrukowania): 5 zielonych, 5 żółtych, 5 czerwonych, 5 niebieskich, 5 fioletowych. Każdy żeton z jednej strony ma wybrany kolor, a z drugiej wpisuje się imię gracza)
- 60 kamyków

(Jeśli dysponujesz kolorową drukarką wystarczy, że wydrukujesz Załącznik 2.

Jeśli dysponujesz drukarką czarno-białą wydrukuj Załącznik nr 1 z kartami,

pokoloruj je wg Załącznika nr 2 oraz zrób własnoręcznie 25 kolorowych żetonów)

ZASADY GRY:

W grze bierze udział 3-5 graczy. Ich zadaniem jest zdobycie jak największej ilości kart. Po zakończeniu partii gracz posiadający najwięcej kart przedstawiających ten sam symbol zdobywa liczbę punktów równą liczbie tychże kart, ale tylko wtedy, gdy udowodni znajomość znajdujących się na nich zagadnień. Pozostali gracze nie zdobywają żadnego punktu w ramach tego symbolu.

Rozgrywka podzielona jest na kilka tur. W każdej turze gracz może polować tylko na jednym terenie, uprzednio wybranym w tajemnicy. Kamyki służą do ustalenia kolejności, w jakiej gracze informują o wybranym przez siebie terenie oraz kolejności, w jakiej będą zbierać karty. Gracz, który odda najwięcej kamieni, czyli jako ostatni spsuje w danej rundzie, jako pierwszy zbierze karty z symbolami.

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Dobrze przetasowane karty układamy w stos. Wszystkie karty muszą być ułożone symbolami do dołu.
2. Każdy z graczy bierze zestaw 5 żetonów, po jednym z każdego koloru. Po drugiej stronie wpisuje swoje imię.

3. Każdy z graczy otrzymuje 12 kamyków i układa je przed sobą tak, aby były widoczne. Jeśli w grze bierze udział mniej graczy, pozostałe żetony i kamyki nie są wykorzystywane w grze.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Rozgrzywka podzielona jest na kilka tur i kończy się wtedy, kiedy wszystkie karty ze stosu zostaną zebrane przez graczy.

TURA A – Stos z kartami przedstawiającymi symbole

- Pierwszą kartę ze stosu kładziemy (stroną przedstawiającą symbol) na środku stołu. Następnie bierzemy kolejne karty i kładziemy je obok do momentu aż pojawi się 5 różnych kolorów.
- W drugiej kolejce może zdarzyć się, że karty z poprzedniej tury przedstawiające symbole, które nie zostały zabrane przez żadnego z graczy, leżą wciąż na środku. Karty te pozostają na swoim miejscu i dodajemy do nich kolejne karty ze stosu aż do momentu, kiedy na wszystkich kartach będziemy mieli 5 różnych kolorów.
- Ostatnią turę rozgrywamy wykorzystując wszystkie dostępne karty nawet, jeśli na stosie nie będzie kart przedstawiających 5 różnych kolorów. Partia jest zakończona wtedy, kiedy wszystkie karty ze stosu zostaną zebrane przez graczy.

TURA B – Wybór kolorów

Każdy gracz wybiera (w tajemnicy przed pozostałymi graczami) jeden ze swoich żetonów i kładzie go przed sobą stroną z imieniem do góry, możliwie jak najbliżej środka stołu. Wybór ten określa, które z kart gracz chce zebrać pod koniec tej tury. Pozostałe 4 żetony kładzie stroną z symbolem, jeden na drugim, obok swoich kamyków. Żetony te nie zostaną odkryte w tej turze.

C – „Rzucanie” kamykami

- W pierwszej turze grę rozpoczyna ten gracz, który jest najmłodszy. W kolejnych turach pierwszym graczem będzie ten, który pozostał do końca rzucania kamykami w poprzedniej turze.
- Pierwszy z graczy kładzie swój jeden kamyk na środku stołu, obok odkrytych kart. Pozostali czynią to samo, jeden po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. I tak mijają kolejki. Każdy z graczy, na którego

przypada ruch, dodaje nowy kamyk do puli... tak długo, jak chce lub tak długo, jak może!

- Jeśli dany gracz nie chce bądź nie może dodać nowego kamyka, odkłada zadeklarowany żeton (stroną z imieniem do góry) na stos puli kart. Następnie zbiera wszystkie kamyki znajdujące się w okręgu i dodaje je do swojej puli.

- Tura jest kontynuowana bez niego na tej samej zasadzie, co poprzednio. Każdy z pozostałych graczy wrzuca kamyk do okręgu podczas swojej kolejki.
- Za każdym razem, kiedy nowy gracz decyduje o tym, że przestaje rzucać kamykami, kładzie swój żeton (stroną z imieniem do góry) na żeton gracza, który zakończył grę wcześniej. Następnie zbiera wszystkie kamyki znajdujące się w okręgu. Kontynuujemy grę do momentu, aż pozostanie tylko jeden gracz, który nie zrezygnował z gry.

- Specyficzna sytuacja: jeśli gracz, na którego wypadła kolejka, nie ma już kamyków, a na środku stołu też ich nie ma, wtedy przestaje grać, kładzie swój żeton na stosie i nie zabiera żadnego kamyka. Gracz nie jest „wyeliminowany” z gry, gdyż będzie mógł (choć nie jest to pewne!) odzyskać kamyki podczas kolejnej tury.

D – Zbieranie kart

- Kiedy zostanie już tylko jeden gracz, to nie rzuca kolejnym kamykiem, lecz natychmiast odkrywa swój żeton, który wybrał na początku tury. Zbiera wszystkie karty ze zwierzętami rozłożone wokół okręgu, które mają kolor wybranego przez niego żetonu.
- Kolejny gracz, którego żeton znajduje się na samej górze stosu, pokazuje swój żeton i zbiera wszystkie karty z symbolami, na których namalowany jest jego kolor.
- Kontynuujemy według tej zasady, idąc od góry do dołu stosu z żetonami.

- Przechodzimy do nowej tury dopiero po odkryciu wszystkich żetonów i po tym, kiedy wszyscy gracze zbiorą karty, które upolowali.
- Uwaga: Często zdarza się, że gracze „z dolnej części stosu” nie zdobywają żadnej karty, ponieważ poprzedni gracze zabrali już wszystkie!
- Gracze układają przed sobą zebrane i pogrupowane karty stroną z symbolami do góry.
- Przed kolejną turą każdy gracz znów ma do swojej dyspozycji 5 żetonów z kolorami

KONIEC PARTII I LICZENIE PUNKTÓW:

- Grę kończymy w momencie, gdy wszystkie karty z symbolami trafiły do graczy.
- Gracz (w sytuacji remisu gracze), który zebrał największą liczbę kart z tym samym symbolem, otrzymuje tyle punktów, ile zdobył kart i tylko wtedy, gdy jest w stanie przypomnieć sobie i powiedzieć, co się na nich znajdowało. W tym celu przekazuje karty z danym symbolem osobie obok. Osoba ta podaje mu tytuł pierwszej karty, a gracz musi go wyjaśnić. Jeśli mu się to uda, to otrzymuje punkt za tę kartę. To samo dzieje się z kolejnymi kartami.

Natomiast pozostali gracze nie zdobywają żadnego punktu za symbol.

Przykłady:

1. Pierwszy z graczy złowił 5 kapeluszy, drugi gracz złowił 3, a trzeci tylko 1.

Pierwszy gracz ma szansę zdobycia 5 punktów, a pozostali nie zdobywają żadnego. Aby pierwszy gracz zdobył swoje 5 punktów, przekazuje swoje 5 kart do gracza po prawej stronie i ten „odpytuje” go z treści każdej z kart. W efekcie pierwszy gracz zdobywa tylko tyle punktów, na ile pytań odpowiedział – ile ze swoich kart obronił udowadniając znajomość znajdujących się na nich zagadnień.

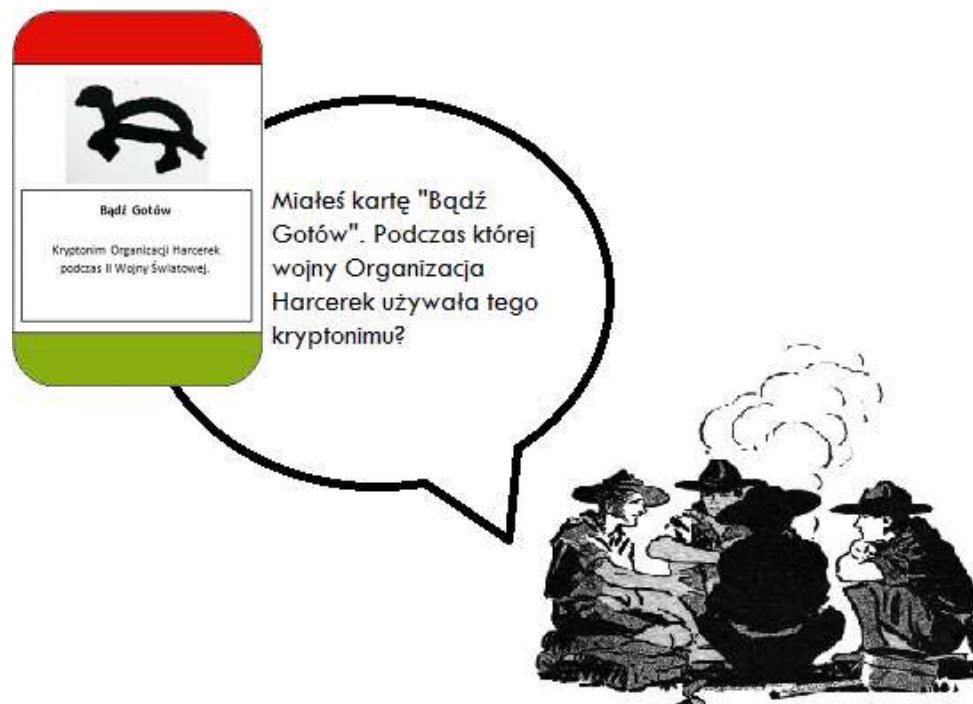
2. Dwóch graczy upolowało po 4 żółwie, trzeci gracz upolował tylko 1 żółwia. Dwaj pierwsi gracze przekazują swoje karty do graczy po prawej stronie, którzy „odpytują” ich z treści tych kart. Dwaj gracze zdobywają tylko tyle punktów, na ile pytań odpowiedzieli, natomiast trzeci gracz nie zdobywa żadnego.

- Każdy z graczy zdobywa dodatkowo po 1 punkcie za komplet 6 kamyków będących w jego posiadaniu.

Przykłady:

- Za 8 kamyków dostaje się 1 punkt.
- Za 14 kamyków dostaje się 2 punkty.

- Partię wygrywa gracz, który uzyska najwięcej punktów (łącznie za karty z symbolami i kamyki). W sytuacji remisu wygrywa ten gracz, który ma więcej kamyków.



Powodzenia!

pwd. Joanna Gołębiowska wędz.
MHH-ek „Za Lasem”

Warszawa, 25.01.2013