



## CaptainSmart – Zakodirani grad (CPTS\_82138)

**Starost:** od 4 let

**Število igralcev:** 1 ali več igralcev

**Trajanje igre:** 10–20 min.

Delate lahko v skupini ali pa sami vadite svoje programerske veščine. Igra uporablja koncepte STEM, da bi razvila otrokove digitalne kompetence in mu predstavila svet novih tehnologij v čarobnem in pustolovskem vzdušju.

Igra prikazuje, kako se naučiti osnov programiranja in razvoja algoritmov na sodelovalen način brez uporabe zaslonov. Prezemite vlogo spretnega čarovnika, ki mora pripraviti strategijo za iskanje zaklada, preden duh pogleda iz grajskega stolpa. Vadite ustvarjalnost, logično razmišljanje in socialne spretnosti.

### Vsebina igre

- igralna deska



- 4 žetoni čarovnika in duha (2 rezervna)



- 28 žetonov zakladov



- 35 kart

### Cilj in priprava igre

Vsi igralci igrajo skupaj v eni magični ekipi proti duhu, ki straši v zakodiranem gradu. Vaša naloga je pomagati modremu čarovniku braniti grad in zbrati štiri dragocene zaklade, preden duh doseže vrh grajskega stolpa.

Priprava igre:

- Predse postavite igralno desko;
- Na polje čarovnika postavite žeton čarovnika, spremljali ga boste na njegovem potovanju po gradu;
- Žeton duha postavite pred vhod v stolp;
- Vse žetone zakladov položite v škatlo in z zaprtimi očmi izvlcite štiri zaklade; na hrbtni strani žetonov so skrivnostni simboli – poiščite pravilne koordinate in žetone položite v ustrezne prostore gradu;
- Vse karte položite na kupček s sliko navzdol ob igralni deski.

### Potek igre

Čprav vsi igrate kot ekipa čarovnikov, vsak igralec v vsakem krogu izvaja svoje poteze. Seveda to ne pomeni, da se ne morete posvetovati z drugimi igralci – več čarovnikov je boljše kot eden! Vsak krog se začne tako, da iz kupčka potegnete tri karte in jih postavite v vrsto. Najmlajši čarovnik v ekipi začne svoj krog in nato izvede poteze, prikazane na kartah, v vrstnem redu od leve proti desni. Ko je je poteze konec, se uporabljene karte odložijo na stran, naslednji igralec pa potegne tri karte in jih postavi v vrsto. Če v bližini ni ljubiteljev družabnih iger, lahko igrate tudi sami in se podate na ustvarjalno in razburljivo pustolovščino.

### Lahko potegnete:

- Karte s puščico: premaknite čarovnika na sosednje polje na igralni deski v smeri puščice. Opomba: V vsakem krogu lahko največ dve karti obrnete za 90° v katero koli smer, lahko pa jih pustite tako, kot so bile postavljene.
- Ponavljajoče se karte: gibanje karte, ki je levo od te karte, morate ponoviti še 2-krat, eno za drugo. Če je ta karta prva na levi strani, je neveljavna.

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

- C. Karte čarovnikov: premaknete se lahko na katero koli sosednje polje levo, desno, navzgor ali navzdol.  
 D. Karte duhov: premaknite žeton duha za eno mesto navzgor.

Na igralni deski so posebna polja, ki lahko olajšajo (ali otežijo) zbiranje zakladov:

- Če vstopite v polje teleportacijskih vrat, lahko čarownika premaknete na druga teleportacijska vrata;
- Če vstopite ali greste skozi polje s čarovnikovo palico, lahko žeton duha premaknete za eno polje navzdol;
- Ne pomaga, da se ustavite ali prečkate polja duhov, temveč morate obračati puščico, da greste mimo njih.

Ko stopite na polje z zakladom, pospravite zaklad v škatlo v zgornjem delu igralne deske. Če uporabite vse karte pred koncem igre, jih skrbno premešajte in spet zložite (ker je v igri 35 kart, lahko v zadnjem krogu iz kupčka vzamete le dve karti). Če vam vrstni red izvlečenih kart ne omogoča premika (na primer, tudi po tem, ko ste obrnili karte, naletite na polje z duhom ali ne morete nadaljevati, ker se pot konča), morate žeton duha premakniti za eno polje navzgor.

Zmagate, če zberete vse zaklade, preden se duh premakne na zadnji kvadrat svoje poti in zapusti grajski stolp.

### Primeri gibanj

1. Recimo, da ste v prvem krogu izžrebali naslednje karte:



Ker se ne morete dvigniti, obrnite obe karti s puščicami za 90° v smeri urinega kazalca in se premaknite za dve polji v desno. Nato premaknite duha za eno mesto navzgor.

2. V naslednjem krogu ste se umaknili:



Prvo puščico lahko zavrtite za 90° in se premaknete v levo, lahko pa se posvetujete kot ekipa in se odločite, da bi bilo bolje obrniti karto v desno in uporabiti teleportacijo. Ker je na levi strani enih od vrat zaklad, lahko uporabite karto čarownika in se premaknete na levo. Toda pozor: tretja karta pomeni, da je treba obe potezi ponoviti, eno za drugo. To pomeni, da morate iti desno in se ponovno teleportirati, nato pa se ponovno premakniti levo. Tako lahko zberete dva zaklada!

### Opomba:

- Če je karta duha na levi strani ponavljajoče se karte, morate duha premakniti za 2 polji navzgor;
- Če sta tam celo dve karti duha, morate duhove premakniti za 4 polja navzgor.





## Različice igre

**Za male čarovnike:** ni vam treba uporabljati vrat za teleportacijo (lahko jih obravnavate kot čisto navadna polja in skozi njih normalno prehajate), ponavljalna karta pa ne velja za karte duhov.

**Za starejše čarovnike:** uporabiti morate teleportacijo, vendar ponavljajoča se karta ne velja za karte duhov.

**Za najstarejše čarovnike:** uporabiti morate teleportacijo, ponavljajoča se karta pa velja tudi za karte duhov.

**Opomba:** Vse različice je mogoče poenostaviti z novim pravilom – dve karti lahko obrnete ne le za 90°, temveč tudi za 180°.

Za več navdiha obiščite [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

Urednik in avtor igre: **Hubert Bobrowski**

Posvetovanje: **Marek Wacko**

Ilustracije: **Justyna Hołubowska-Chrzęszczak**

Grafično oblikovanje škatle: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijowski**

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.