

Velká hra ke každému modulu



varianta hry
„Biblické
putování“
vydané
nakladatelstvím
Samuel

foto: <https://sites.google.com/site/hrystolni/b/biblicke-putovani>

Obsah:

Herní plocha - vytváří se z jednotlivých polí a liší se podle probíraného tématu (nebo už probraných témat) **středovým obrázkem** – oltář (od Abraháma), stan úmluvy (od Mojžíše), chrám (od králů). Při novozákonních tématech používáme jako středový obrázek chrám.

Překážky na cestě - liší se podle probíraného tématu a reflektují věci, situace či události z daného příběhu (nebo již probraných příběhů)

Žetony - liší se podle probíraného tématu a jsou vždy ve dvou variantách: text – hádanka (pro starší či zkušenější) a obrázek (pro mladší či méně zkušené).

Žetony lze využít i samostatně ke hře na bázi **pexesa** nebo „**černého Petra**“ (dvojici tvoří obrázek a text), případně na způsob **kvarteta**, ale místo 4 karet se získávají dvojice.

Základní pravidla:

První část hry – stavba cest (vytvoření herní plochy) – z časových důvodů se může vynechat, plán postavíme co nejdříve společně před začátkem hry.

Druhá část hry – putování po cestách a získávání žetonů. Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny žetony rozebrané, a některý z hráčů došel k poli, které odpovídá jeho poslednímu žetonu. Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce žetonů. Můžeme používat žetony buď jen obrázkové, nebo jen s hádankou, ale můžeme je i kombinovat, pokud zároveň hrají hráči různého věku či úrovně znalostí (mladší či méně zkušenější tahají žetony s obrázkem, starší či zkušenější tahají žetony s hádankou; předem vybereme, které věci budou formou obrázku, které formou hádanky). Případně můžeme žetony nakombinovat a je věc náhody, jestli si hráč vytáhne obrázek nebo hádanku – získáme tak více žetonů do hry; potom se může stát, že více hráčů putuje ke stejnému obrázku v plánu (vhodné v případě většího počtu hráčů).

Podrobná pravidla:

První část hry – stavba cest (vytvoření herní plochy)

Dáme stranou pole s oltářem. Ostatní pole promícháme. Každý hráč dostane na začátku 8 polí (nebo jiný počet, podle situace), zbytek zůstane na stole obrázky dolů. Stavbu herní plochy začneme tím, že doprostřed umístíme pole s oltářem. Pak postupně každý hráč přikládá jedno pole tak, aby cesty navazovaly. Karty, které hráč dostal může mít buď obrázkem dolů, nebo nahoru - pak mohou hráči lépe spolupracovat a společně se domlouvat na umístění jednotlivých polí. Herní plocha je tak při každé hře jiná.

Když dojdou hráčům karty s poli, které se rozdaly na začátku, bere si každý hráč další kartu z hromady, dokud nejsou všechna pole umístěna.

Herní plán může obsahovat i slepé cesty. Je dobré, aby pole s obrázky k žetonům, byly rozmístěny po celé ploše, jinak by některé cesty nebyly používány.

Z časových důvodů můžeme postupnou stavbu vynechat, plán postavíme co nejrychleji společně před začátkem hry.

Druhá část hry – putování po cestách a získávání žetonů.

U herního plánu máme hromádku s promíchanými žetony (buď jen obrázkové, nebo jen s hádankou, nebo obojí, podle zvolené varianty) a hromádky s kartičkami k jednotlivým překážkám (akčním polím) - lupiči, strom, studna, oltář. Všechny kartičky jsou obrázkem nebo textem směrem dolů.

Herní plocha se během hry nemění.

Každý hráč na začátku hry umístí svou figurku na jakýkoliv začátek cesty po krajích herního plánu.

Hra začíná tím, že si každý hráč vytáhne žeton s obrázkem (nebo hádankou, kterou musí uhodnout, aby věděl, ke kterému obrázku má putovat) a očima vyhledá v plánu pole, na kterém je obrázek nakreslený. Postupně pak každý hráč hází kostkou a snaží se dojít co nejrychleji na pole s obrázkem. Číslo, které padne na kostce znamená počet kroků, o které se může posunout. 1 krok = 1 pole

Když dojde na pole s hledaným obrázkem, žeton je jeho a v tu chvíli si vytáhne nový. Pokud mu ještě zbývají kroky z uskutečněného hodu, může rovnou pokračovat k dalšímu obrázku (ale jen ve směru, ve kterém už šel).

Na cestě jsou různá zastavení nebo překážky. Pokud dojde a zastaví se na některém z polí označených jako strom, studna, lupiči, oltář, vytáhne si kartičku s pokynem.

Na polích, kde je brána nebo dravá zvěř si hráč kartičku nebere, ale platí se zde mýtné, nebo se zdrží obranou před dravou zvěří – v příštím kole hází hráč 2x: první hod je počet kroků, druhý znamená mýtné nebo délku zdržení. Takže od hodnoty prvního hodu odečtu hodnotu druhého hodu a postoupím o rozdíl (např. $4 - 2 = 2$, tedy postoupím o dva kroky). Pokud bude rozdíl záporné číslo, odečtu zbývající body v příštím kole (např. $2 - 3 = -1$, tedy stojím na místě a v příštím kole odečtu jeden bod).

Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny žetony rozebrané, a některý z hráčů došel k poli, které odpovídá jeho poslednímu žetonu. Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce žetonů. Můžeme používat žetony buď jen obrázkové, nebo jen s hádankou, ale můžeme je i kombinovat, pokud zároveň hrají hráči různého věku či úrovně znalostí (mladší či méně zkušenější tahají žetony s obrázkem, starší či zkušenější tahají žetony s hádankou; předem vybereme, které věci budou formou obrázku, které formou hádanky). Případně můžeme žetony nakombinovat a je věc náhody, jestli si hráč vytáhne obrázek nebo hádanku – získáme tak více žetonů do hry; potom se může stát, že více hráčů putuje ke stejnému obrázku v plánu (vhodné v případě většího počtu hráčů).

Přehled materiálu:

pole - 73 ks	žetony (kartičky)	překážky (kartičky)	středové pole
34 základních	obrázkové 14	4x10	oltář
14 s obrázky k žetonům	textové 14	<i>přímo v herním plánu</i> dravá zvěř - znamená boj = zdržení, brány – platí se mýtné	
25 akčních polí (1x oltář, 3 x 6 polí s překážkami ke kartičkám = 6x voda, 6x lupiči, 6x strom, 3 pole s bránou, 3 pole s dravou zvěří			

Přehled a návod k výrobě

Pole - viz VH-příloha č.1 - k vytisknutí (buď na barevný papír, nebo na bílý papír a vybarvit dle fantazie) a zalaminování nebo nalepení na tvrdý papír

Žetony - viz VH-příloha č.2

Obrázky je možné vytisknout na barevný papír a zalaminovat, nebo nalepit na tvrdý (tvrdý barevný) papír a rozstříhat.

	obrázek	hádanka
1	stádo koz a ovcí	kvůli nám musí náš majitel hledat stále nová místa k naší obživě
2	hůl	jsem pomocnice v rukou majitele při vedení stáda ovcí
3	sandály	náš majitel nás potřebuje, aby se mu lépe chodilo
4	stany	jsem domovem těm, kdo putují
5	město	jsem domovem těm, kdo žijí usedlým životem
6	hrob	jsem místem, kde leží zemřelí
7	rodina	skupina blízkých lidí

8	dítě	jsem pro rodinu vytouženým pokladem
9	oltář	jsem místem, kam lidé pokládají své dary Bohu
10	ohniště	jsem místem, kde se připravuje jídlo
11	naložený osel	nosím pro své majitele těžké náklady
12	vůz	sloužím k dopravě věcí i osob
13	luk a šípy	jsem nástroj potřebný k lovu
14	tkalcovský stav	sloužím k výrobě látek

Překážky (akční pole) - viz VH-příloha č.3

Překážky lupiči, pramen, strom a oltář je možné vytisknout, nalepit na tvrdý papír a z druhé strany nalepit název překážky. Nebo vytisknout na druhou stranu textu název překážky a zalaminovat.

	s kartičkou				přímo v herním plánu	
	lupiči	pramen	strom	oltář	vlci (dravá zvířata)	brána
1	zbili tě lupiči, kulháš, než najdeš nyní hledané pole, jdeš polovičním počtem kroků	došli jste cestou k prameni a to vás osvěžilo; v příštím kole zdvojnásobíš počet kroků	jste velmi unavení, protože jste si dlouho neodpočinuli, a tak zůstáváte až do dalšího dne – 1x nehraješ	přicházíš na místo, kde stavíš oltář a děkujete Bohu, který vám žehná - postupuješ hned ještě o 8 kroků	<i>Dravá zvěř znamená boj, a tedy zdržení. V bráně se platí mýtné.</i> Takže vždy, když hráč vstoupí na pole s dravou zvěří nebo bránou, hází kostkou 2x: první hod je počet kroků, druhý znamená mýtné nebo délku zdržení. Od hodnoty prvního hodu odečtu hodnotu druhého hodu a postoupím o rozdíl (např. 4 – 2 = 2, tedy postoupím o dva kroky). Pokud bude rozdíl záporné číslo, odečtu zbývající body v příštím kole (např. 2 – 3 = -1, tedy stojím na místě a v příštím kole odečtu jeden bod)	
2	podářilo se vám uniknout lupičům – posuň se o tolik polí, kolik je ve hře hráčů , pak dvě kola nehraješ , aby sis odpočinul	našli jste studnu, máte dost sil - dej si hlt vody a jdí rovnou k oltáři (bez házení kostkou)	pod stromy už odpočívá jiná karavana, musíte se podělit – v příštím kole postoupíš jen o polovinu hozených kroků	poděkovali jste Bohu za šťastnou cestu a vyprošujete si jeho požehnání pro další kroky - v příštím kole neházíš, ale postupuješ rovnou o 5 kroků		
3	zahnali jste lupiče, jedno kolo nehraješ , aby sis odpočinul	voda je špinavá, tak musíte studnu před použitím vyčistit - 1 kolo nehraješ, v dalším kole ztrojnásobíš počet hozených kroků	osvěžili jste se a nabrali sílu – v příštím kole házíš 2x	děkujete Bohu za ochranu a s radostí pokračujete v cestě - postupuješ k libovolnému prameni		
4	Před vámi se pohybuje	jste u studny a kolem prochází	potkali jste se se zajímavými lidmi	po čase, kdy jste Boha chválili a		

	loupežná banda, musíte se zastavit, aby vás nezpozorovali - jedno kolo nehraješ	další poutníci, se kterými se dělíte o vodu - pro každého z hráčů hod' kostkou (hráči si číslo pamatují a přičtou si ho ke svému hodu, až na ně přijde řada), naposledy i pro sebe	a zapovídali se – 1x neházíš	děkovali mu pokračujete v cestě k nejbližší oáze - postupuješ rovnou k libovolnému stromu		
5	Byli jste přepadeni lupiči, kteří vás hodně zranili. Čekáte, až půjde někdo kolem, aby vám pomohl - musíš počkat, až někdo půjde kolem a rozdělí se s tebou o své body	Voda ze studny vás posílila a dodala sílu - v příštím kole neházej a postup rovnou o 7 polí	kolem putuje karavana, připojíte se k ní – házíš ještě jednou , ale za doprovod musíš zaplatit – polovinu z hodu si odečteš jako poplatek karavaně	vděčnost Bohu za jeho požehnání tě vede k tomu, že se dělíš s druhými, kteří jdou kolem - hod' 3x a součet bodů rozděl mezi všechny hráče včetně sebe – všichni se hned o příslušný počet kroků přemístí		
6	lupiči vás přepadli a zajali, odvedli vás do svého doupěte - nejbližší další pole se znakem lupičů, utečeš v příštím kole	Ze studny si berete vodu do zásoby – než dojdeš k poli, ke kterému míříš, přičteš ke každému hodu 1 krok	konečně jste našli oázu, musíte si pořádně odpočinout - příští 2 kola nehraješ	modlitba ti dala křídla - přemísti se rovnou až na pole, ke kterému směřuješ		
7	Zajali vás lupiči a požadují výkupné – po tři kola ti zbývající hráči dávají po jednom svém bodu	osvěžili jste se vodou a hned můžete pokračovat – házíš ještě jednou	chceš se vydat na cestu, ale stále někdo z tvé výpravy není připravený - čekáš tolik kol, dokud ti nepadne 6	potřebuješ se zastavit a ztišit k modlitbě a setkánís Bohem - v příštím kole neházej. V dalším kole ztrojnásob počet, který ti padne		
8	zpozoroval jsi lupiče a musíte jim uhnout, změníš směr cesty	dlouho jste byli bez vody, musíš napojit svá stáda – 2 kola nehraješ , pak rychle	odpočinek ve stínu vám udělal dobře, odpočinuli jste si a nabrali hodně sil - rovnou jdeš	uvědomuješ si Boží požehnání a bohatství, které máš, a tak se dělíš s chudými – házíš		

		<p>pokračujete – než dojdeš k hledanému obrázku, pokaždé zdvojnásobíš počet kroků</p>	<p>až na pole s hledaným obrázkem</p>	<p>kostkou ještě jednou a počet kroků dáš hráči, který má nejméně žetonů (pokud jich víc má stejně málo, dáš je tomu, kdo je nejdál od hledaného pole)</p>		
9	<p>lupiči tě oloupili – vrať jeden žeton (pokud žádný nemáš, vyvázl jsi bez újmy)</p>	<p>studna, kterou jste našli, je vyschlá – jedno kolo nehraješ</p>	<p>v oáze jste se osvěžili a tak vám cesta ubíhá rychleji - než dojdeš k hledanému obrázku, pokaždé házíš 2x</p>	<p>chceš, aby všichni poznali, že Bůh se o lidi stará - házíš ještě jednou a o příslušný počet kroků postupují všichni hráči</p>		
10	<p>po přepadení lupiči se musíte vzpamatovat, jdete pomalu - v příštím kole půjdeš jen poloviční počet z toho, co ti padne</p>	<p>napili jste se, ale máte hlad a potřebujete si odpočinout ve stínu – jdí bez házení k nejbližšímu stromu</p>	<p>našli jste místo, kde rostou olivy i fíky, nadělali jste si zásoby na cestu a nemusíte se dlouho nikde zastavovat - příští dvě kola vždy zdvojnásobíš počet bodů, které ti padnou</p>	<p>modlitba tě naplnila radostí a silou - po každém hodu zdvojnásobíš jeho hodnotu, dokud nedođeš k poli, které hledáš</p>		