

## Captain Smart – Zakódovaný hrad (CPTS\_82138)

**Věk:** od 4 let

**Počet hráčů:** 1 a více hráčů

**Délka hry:** 10–20 min.

Můžete pracovat jako tým, nebo sami trénovat programovací dovednosti. Hra využívá koncepty STEM k rozvoji digitálních kompetencí dítěte a uvádí jej do světa nových technologií v kouzelné a dobrodružné atmosféře.

Hra ukazuje, jak se kooperativním způsobem naučit základy programování a vývoje algoritmů bez použití obrazovek. Vžijte se do role chytrého čaroděje, který musí vymyslet strategii nalezení pokladu dřív, než se duch podívá z hradní věže. Procvičte si kreativitu, logické myšlení a sociální dovednosti.

### Obsah hry

- herní deska



- 4 žetony s čarodějem a duchem (2 náhradní)



- 28 žetonů s pokladem



- 35 karet

### Cíl a příprava hry

Všichni hráči hrají společně v jednom kouzelnickém týmu proti duchovi, který straší v zakódovaném hradě. Vaším úkolem je pomocí moudrému čaroději bránit hrad a sesbírat čtyři cenné poklady dřív, než duch dosáhne vrcholu hradní věže.

Příprava hry:

- Položte si herní desku před sebe;
- Položte žeton s čarodějem na políčko s čarodějem – doprovodíte ho na jeho cestě v hradu;
- Položte žeton s duchem před vchod do věže;
- Vložte všechny žetony s pokladem do krabice a se zavřenými očima vytáhněte čtyři poklady; na zadní straně žetonů jsou tajemné symboly – najděte správné souřadnice a umístěte žetony do odpovídajících komnat hradu;
- Položte všechny karty lícem dolů na hromádku vedle hrací desky.

### Průběh hry

Přestože všichni hrajete za čarodějův tým, každý hráč provádí v každém kole své vlastní tahy. Samozřejmě to neznamená, že se nemůžete poradit s ostatními hráči – více čarodějů je lepší než jeden! Každý tah začíná tím, že vytáhnete tři karty z hromádky a položíte je do řady. Nejmladší čaroděj v týmu začíná svůj tah a poté provede pohyby zobrazené na kartách v pořadí zleva doprava. Po dokončení tahu se použité karty odloží stranou a další hráč vytáhne tři karty a položí je do řady. Můžete také hrát sami a vydat se na kreativní a vzrušující dobrodružství, pokud zrovna poblíž nebudou žádní milovníci deskových her.

### Můžete vytáhnout:

- Karty se šipkami: přesuňte čaroděje na sousední políčko na herní desce ve směru, který ukazuje šipka. Pozn. V každém kole můžete otočit až dvě z těchto karet o 90° v libovolném směru, nebo je můžete nechat tak, jak byly seřazeny.
- Opakovací karty: pohyb karty nalevo od této karty musíte zopakovat ještě 2x, jeden po druhém. Pokud je tato karta umístěna jako první zleva, je neplatná.

- C. Karty čarodějů: můžete se přesunout se na kterékoliv ze sousedních políček vlevo, vpravo, nahoru nebo dolů.  
 D. Karty duchů: posuňte žeton s duchem o jedno políčko nahoru.

Na herní desce jsou speciální políčka, která vám mohou usnadnit (nebo zkomplikovat) sbírání pokladů:

- Pokud vstoupíte na políčko teleportační brány, můžete přesunout čaroděje k jiné teleportační bráně;
- Pokud vstoupíte nebo projdete přes políčko s čarodějovou hůlkou, můžete posunout žeton s duchem o jedno políčko dolů;
- Nemůžete se zastavit nebo přejít přes políčka s duchy, musíte otočit šipku tak, abyste je obešli.

Jakmile vstoupíte na políčko s pokladem, vložte jej do truhly v horní části herní desky. Pokud použijete všechny karty před koncem hry, zamíchejte je pečlivě a znovu naskládejte (protože je ve hře 35 karet, v posledním kole lze z balíčku vzít pouze dvě karty). Pokud pořadí karet, které si vylosujete, neumožňuje pohyb (například i po otočení karet narazíte na políčko s duchem nebo nemůžete pokračovat, protože cesta končí), musíte posunout žeton s duchem o jedno políčko nahoru.

Zvítězíte, pokud posbíráte všechny poklady dříve, než se duch přesune na poslední políčko své cesty a opustí hradní věž.

### Příklady pohybů

1. Předpokládejme, že jste si v prvním kole vytáhli následující karty:



Protože nemůžete jít nahoru, otočíte obě karty se šipkami o 90° ve směru hodinových ručiček a posunete se o dvě políčka doprava. Poté posuňte ducha o jedno políčko nahoru.

2. V dalším kole jste vytáhli:



První šipku můžete otočit o 90° a přesunout se doleva, nebo se můžete společně v týmu poradit a rozhodnout se, že bude lepší, když otočíte kartu doprava a použijete teleportaci. Vzhledem k tomu, že nalevo od jedné z bran je poklad, můžete se pomocí karty čaroděje přesunout doleva. Ale pozor: třetí karta znamená, že se oba tahy musí opakovat, jeden po druhém. To znamená, že musíte jít doprava a znovu se teleportovat a pak se znovu posunout doleva. To vám umožní shromáždit dva poklady!

### Poznámka:

- Pokud je karta ducha nalevo od opakovací karty, musíte ducha posunout o 2 políčka nahoru;
- Pokud jsou tam dokonce dvě karty duchů, musíte duchy posunout o 4 políčka nahoru.





## Varianty hry

**Pro malé čaroděje:** nemusíte používat teleportační brány (můžete je považovat za normální políčka a normálně přes ně procházet), a opakovací karta se nevztahuje na karty duchů.

**Pro starší čaroděje:** musíte použít teleportaci, ale opakovací karta se nevztahuje na karty duchů.

**Pro nejstarší čaroděje:** musíte použít teleportaci a opakovací karta platí i pro karty duchů.

**Poznámka:** Všechny varianty lze zjednodušit pomocí nového pravidla – můžete otočit dvě karty nejen o 90°, ale také o 180°.

Více inspirace naleznete na [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

Redakce a autor hry: **Hubert Bobrowski**

Konzultace: **Marek Wacko**

Ilustrace: **Justyna Hołubowska-Chrzęszczak**

Grafický design krabice: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijowski**

[4bambini.cz](http://4bambini.cz) – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

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