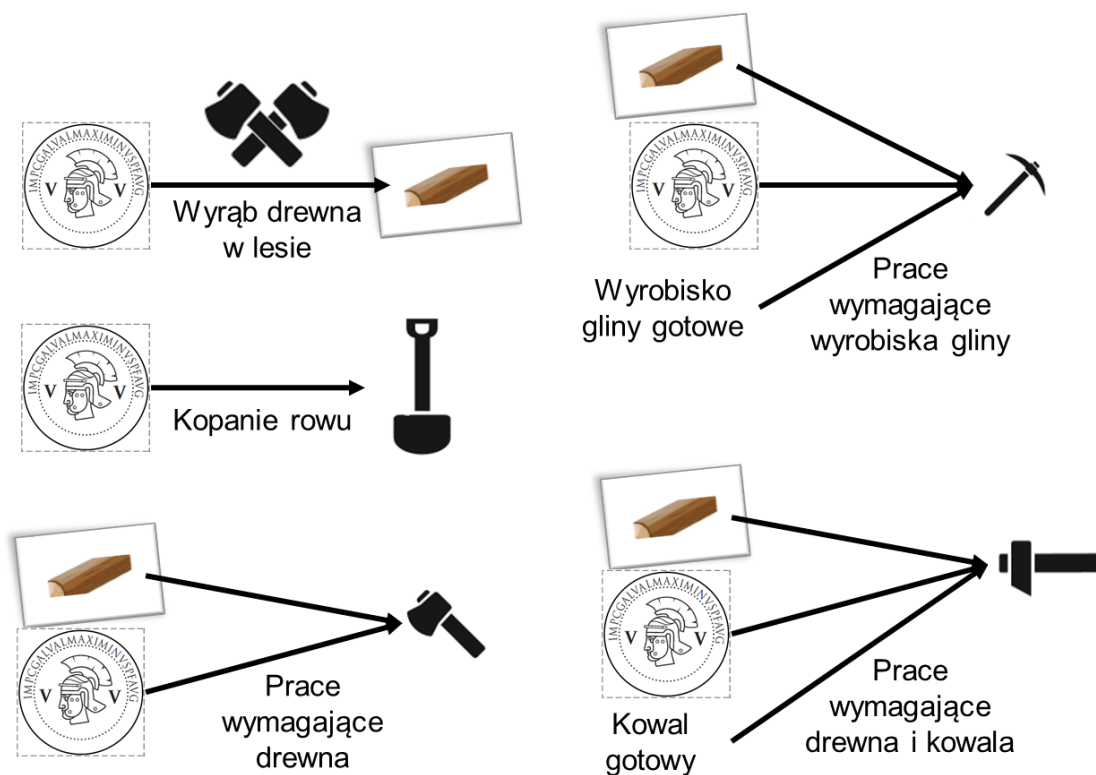


# Castra Romana



## Drzewo technologiczne

Zależności między różnymi rodzajami prac, zasobów i materiałów



# Castra Romana



## Główne zasady

- Kolejność głównych kroków tury:
  1. Karty ataków przesuwane są o jedno pole do przodu i dokładane są nowe karty ataków.
  2. W obozie pojawia się drewno z lasu.
  3. Legioniści są kładzeni na pola alokacji w lesie i zespołach N, E, S, W.
  4. Pojawiają się ryzyka i uwzględniany jest ich wpływ na projekt.
  5. Wykonywane są prace według posiadanego drewna (po zużyciu trener zabiera pnie drewna) i legionistów. Flamastrem zakreśla się zbudowane elementy obozu.
  6. Jednocześnie pozyskiwane jest drewno w lesie (trener przekazuje odpowiednią ilość żetonów pni drewna).
  7. Rozliczane są ataki. Pokonani są zdejmowani z planszy.
  8. Z przystani przybywają legioniści.
- Na start jest dostępnych 35 legionistów.
- Część legionistów przed rozpoczęciem gry można przeznaczyć na kupno przeciwdziałań. Wówczas są zabierani z gry.
- Zamiast żetonów legionistów i pni drewna można użyć innych oznaczeń, np. klocków lub pionków.
- Celem jest zbudować obóz w 8 tur i ocalić jak najwięcej legionistów.
- Alokacja legionistów do pracy polega na położeniu ich na polu alokacji znajdującym się na kartach N, E, S, W i las.
- Ikony narzędzi na polu alokacji mówią o tym, jaki rodzaj prac można wykonać w danej turze.
- Do prac siekierą, kilofem i młotkiem potrzeba pni drewna. Do prac z kilofem potrzeba dodatkowo wyrobiska gliny. Do prac młotkiem potrzeba dodatkowo domu kowala.
- Jeden legionista buduje 3 pola albo wycina 3 pnie drewna na turę. Po zbudowaniu warsztatu jeden legionista buduje 4 pola albo wycina 4 pnie drewna na turę.
- Liczba na żetonie legionisty mówi ilu legionistów on reprezentuje, np. V oznacza pięciu legionistów.
- Budowę realizuje się przez zakreślanie flamastrem odpowiednich pól na elementach obozu. Dany element obozu jest pełni swoją funkcję dopiero wtedy, gdy wszystkie jego pola zostaną zakreślone.
- Pozyskane drewno z lasu można użyć w obozie dopiero w następnej turze.

## Ataki

- Legioniści zaalokowani do obrony bronią wyłącznie swoich części obozu, np. legioniści na N bronią tylko ataków na N.
- Karty ataków kładzie się na polach Tura +2 (dla każdego zespołu N, E, S, W), a potem co turę przesuwa o jedno pole do przodu i jednocześnie dokłada nowe karty ataków na polach Tura +2.
- Atak wygrywa się, gdy suma punktów z budowli obronnych w obozie oraz liczba legionistów w danym zespole przeznaczonych do obrony jest co najmniej równa sile ataku.
- W razie przegranej z planszy zabierana jest liczba legionistów wymieniona na karcie ataku.

# Castra Romana



## Zalecenia dla trenera

Przygotowanie się do rozgrywki:

1. Warto zapoznać się z zasadami oraz przeczytać najczęściej zadawane pytania umieszczone na stronie [www.octigo.pl](http://www.octigo.pl) w zakładce Castra Romana.
2. Pobierz materiały, rozpakuj je i przejrzyj.
3. Wydrukuj planszę (dostępna w formacie A4 oraz A3 w zależności od posiadanej drukarki) i sklej ze sobą albo po prostu ułóż odpowiednio na stole. Pomogą ci w tym numery w rogach poszczególnych kart składających się na planszę.
4. Wydrukuj karty przeciwdziałań, zdarzeń i ataków i wytnij je.
5. Karty przeciwdziałań ułóż na kupkę.
6. Karty zdarzeń posortuj według tur (napisane w nagłówkach) i ułóż osobnych kupkach dla każdej tury.
7. Karty ataków potasuj i odłóż na osobną kupkę.
8. Wydrukuj żetony legionistów i pni drewna i wytnij je. W zastępstwie możesz użyć klocków lub pionków z innych gier, jeżeli takowe posiadasz. Będziesz potrzebować 60 klocków dla legionistów oraz 100 klocków dla pni drewna.
9. Wydrukuj karty stanowisk i rozłóż je na stole.
10. Podziel uczestników na role N, E, S, W i las. W każdej grupie powinna być jedna lub dwie osoby.
11. Kartę dużej przystani zachowaj koło siebie i nie pokazuj na razie uczestnikom. Przekażesz ją, gdy pojawi się odpowiednie zdarzenie w trakcie gry.

Przeprowadzenie symulacji:

1. Przedstaw uczestnikom **cel samego szkolenia**. Cel szkolenia zależy od trenera, czyli Ciebie. Pamiętaj, aby opowiedzieć, z jakiego powodu wybrałeś Castrę Romana, aby zilustrować materiał dydaktyczny.
2. Dobrym pomysłem jest przeprowadzenie wykładu, który przybliży materiał dydaktyczny, przed symulacją.
3. Przedstaw uczestnikom zasady gry, możesz skorzystać z załączonej prezentacji.
4. Przedstaw też cel samej rozgrywki, tj. zbudowanie obozu rzymskiego w 8 tur i zachowanie przy życiu jak największej liczby legionistów.
5. Poproś uczestników, aby zapoznali się z regułami gry. Z sali powinno pojawić się trochę pytań.
6. Po odpowiedzeniu na pytania poproś uczestników o zaplanowanie projektu. Zwykle potrzeba na to 30-50 minut.
7. W tym czasie również daj im przeciwdziałania i poproś, aby wybrali te, które chcą kupić. Po wybraniu zabierz niekupione przeciwdziałania oraz legionistów odpowiadających kosztowi tych nabytych przeciwdziałań.
8. Po zaplanowaniu projektu poproś grupę, aby zaprezentowała swój plan.
9. Rozpocznij rozgrywkę. Z góry powiedz, ile będą mieli czasu na zrealizowanie 8 tur. Standardowo oferujemy 2 godziny. **Najlepiej napisz na tablicy godzinę końca**. Jeżeli nie zdążą wykonać wszystkich tur w tym czasie, przerwij rozgrywkę.

10. Rozegraj 8 tur.
11. Zakończ rozgrywkę, pogratuluj osiągniętego wyniku.
12. Omów z uczestnikami kilka rzeczy:
  - a. Ile obozu zbudowali i czego brakowało?
  - b. Ilu legionistów pozostało przy życiu?
  - c. Jakie czynniki obniżały efektywność prac?
  - d. Co było silną stroną zespołu?
  - e. W jaki sposób zastosowali techniki i metody zaprezentowane w trakcie wykładu przed symulacją?
  - f. Jakie wnioski ze szkolenia mogą zastosować w codziennej pracy?
13. Pozwól ludziom się wygadać, ale również przedstaw swoją perspektywę na rezultaty uczestników i efektywność prac.