Edukacinis kortų žaidimas

IŠVYKIMO KREPŠYS

Labas, ekstremalios situacijos žygeivi! Žaidime tavęs laukia išgyvenimo pratybų imitacija: ir miško takas, ir spąstai, ir patikros punktas, o gal net marodierių teks sutikti. Jei nusišypsos sėkmė, budriai ir sumaniai tai išnaudok, taupyk resursus, veik išmintingai. Pergalės sąlyga šioje netikėtumų kupinoje kelionėje — surinkti kuo daugiau taškų renkant skirtingų kategorijų daiktų kortas. Daiktai išvykimo krepšyje (evakuacinėje kuprinėje) — reikalas rimtas, nes nuo jų priklauso ne tik sėkmė žaidime, bet ir išgyvenimas realios ekstremalios situacijos metu. Jei grėsmėms pasiruoši šiandien, rytdiena bus saugesnė. Tad pirmyn!

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidėjų skaičius	Žaidimo trukmė	Žaidimo kortų malkos
3–4	~60 min.	2

Žaidimo pradžia

Žaidėjai patys nusprendžia, kuris žaidėjas pradeda žaidimą ir, ar bus taikoma sutartinė taisyklė dėl ėjimo anuliavimo (*). Žaidimas vyksta laikrodžio rodyklės kryptimi. Jei žaidžiama daugiau nei viena partija, kiekvieną kitą žaidimą pradeda žaidėjas iš kairės.

1. Žaidėjas, kuris pradeda žaidimą, gerai sumaišo ir padeda užverstą situacijų malką ant stalo.
2. Tas pats žaidėjas gerai sumaišo daiktų malką ir kiekvienam žaidėjui padalina po tris kortas. Užversta kortų malka, padedama šalia situacijų malkos.
3. Žaidėjai vieni kitiems neatskleidžia turimų kortų.

Sąvokos

Daiktų kortos — kortos su išvykimo krepšiui būtinais daiktais. Kiekviena daikto korta turi vertę taškais ir priklauso tam tikrai kategorijai.



Veiksmo kortos (pvz., „Pūtvio akiniai“, „Sabotažas“) — daiktų kaladėje esančios kortos, kurios žaidėjui suteikia galimybę savo ėjimo metu atlikti tam tikrą strateginį veiksmą.



Situacijų kortos — teigiamų ir neigiamų situacijų kortos, kurios nurodo, ką žaidėjas privalo atlikti žaidimo metu.



Ėjimas

Ėjimo metu žaidėjas ima dvi kortas:

1. Į ranką pasiima viršutinę kortą iš daiktų malkos ir kitiems žaidėjams jos turinio neatskleidžia.
2. Atverčia viršutinę kortą iš situacijų malkos ir garsiai perskaito jos turinį visiems žaidėjams. Įvykdžius parašytą scenarijų panaudota korta išmetama į šiukšlinę.



Kortose nurodyti terminai ir veiksmai

Jei situacijos korta žaidėjui leidžia iš daiktų kaladės ar šiukšlinės imti vieną iš dviejų kortų (pvz., kortą „Vanduo“ arba „Vandens valymas“), žaidėjas pasiima pirmą rastą kortą. Kai žaidėjas patikrina visas kortas, nepaisant to, ar korta buvo rasta, ar ne, visos peržiūrėtos kortos sumaišomos su likusiomis prieš padedant kaladę atgal ant stalo.

Kai situacija liepia žaidėjui praleisti ėjimą, rekomenduojame tą kortą pasidėti šalia savęs tol, kol sąlyga nebus įvykdyta. Taip bus lengviau atsiminti, ar ėjimas jau praleistas.

***Sutartinė taisyklė**

Visiems žaidėjams pritariant, ėjimo praleidimo situaciją gali pasirinktinai anuliuoti grūdinant kūną, t.y. padaryti 10 pritūpimų, atsispaudimų, prisitraukimų ar kitų fizinių pratimų.

Jei situacijose nurodyto scenarijaus įgyvendinti neįmanoma: dėl ribotų resursų reikiamas daiktas jau pasisavintas arba kiti žaidėjai jo neturi ir t. t. – teks su tuo susitaikyti. Išimtis taikoma, kai situacija reikalauja iš rankos pašalinti tam tikros vertės kortą, bet žaidėjas jos neturi. Tokiu atveju žaidėjas pasideda šalia savęs atverstą situacijos kortą, kuri tuo metu veikia kaip priminimas apie daikto skolą. Skolos korta perkeliama į šiukšlinę tada, kai žaidėjas gauna tos vertės kortą ir ją išmeta. Jei iki žaidimo pabaigos skola nėra grąžinama, ši taškų suma išskaičiuojama iš bendro rezultato.

Veiksmo kortas galima panaudoti tik savo ėjimo metu. Išimtis — kortos „Skydas“ ir „Meškerė“. Šias kortas galima panaudoti bet kada. Panaudojus kortą „Meškerė“ pretenduoti galima tik į vieną ką tik žaidėjo išmestą kortą. Jei tektų varžytis dėl jos su kitais žaidėjais, laimi pirmas išmetęs „Meškerę“. Vienu metu iš eilės naudojamų veiksmo kortų kiekis nėra ribojamas. Naudotos veiksmo kortos yra išmetamos į daiktų šiukšlinę.

Žaidėjas, kuris naudoja kortą „Slaptavietė“, turi teisę paslėpti iki trijų turimų kortų tuo metu, kai korta yra naudojama. Vėliau „Slaptavietės“ naujomis kortomis papildyti negalima. „Slaptaviečių“ skaičius vienam žaidėjui nėra ribojamas, tačiau jose esančios daiktų ir veiksmo kortos negali dalyvauti žaidimo eigoje iki galutinio taškų skaičiavimo.

Pabaiga

Žaidimas baigiasi tada, kai žaidėjas paima paskutinę daiktų kortą. Paskutinę kortą paėmęs žaidėjas privalo baigti ėjimą, paimdamas situacijos kortą ir įgyvendindamas joje nurodytas sąlygas.

Taškų skaičiavimas

Kiekviena daiktų korta kampe turi nurodytą taškų vertę. Žaidimui pasibaigus visi žaidėjai suskaičiuoja bendrą savo kortų taškų skaičių. Skaičiuojamos tik skirtingos kortos. To paties pavadinimo kortos į bendrą taškų kiekį neskaičiuojamos.

Žaidėjai taip pat papildomai gauna po vieną tašką už kiekvieną turimą skirtingą kortų kategoriją (turimų tos pačios kategorijos kortų skaičius nėra svarbus ir papildomų taškų neduoda).

Veiksmo kortos finale vertės neturi — neskaičiuojamos.

Esant lygiosioms, žaidimą laimi mažiausiai kortų rankoje turintis žaidėjas.

Metodinės rekomendacijos

Žaidimą naudojant ugdymo proceso metu, galima įvesti papildomų edukacinių užduočių:

- Kiekvienas žaidėjas kaupia savo žaidime patirtų situacijų kortas. Žaidimo pabaigoje jos peržvelgiamos ir aptariamos. Aptarimo metu galima diskutuoti, kaip žaidėjai elgtųsi nutikus tokiai situacijai realybėje.
- Kiekviena situacijos korta taip pat gali būti panaudota kaip atskiras edukacinis elementas, pavyzdžiui: išsitrauk negatyvios situacijos kortą ir sugalvok jai tris sprendimus; išsitrauk situacijos kortą ir sugalvok platesnį pasakojimą; iliustruok situaciją ir t. t.

DAIKTŲ KATEGORIJOS

Dokumentai ir kt.
Asmens dokumentas; Artimųjų nuotraukos; Užrašinė ir pieštukas.

Pirmosios pagalbos priemonės
Tvarsčiai ir pleistrai; Turniketas; Vaistai; Su(si)šildymo priemonės; Sveikatos profilaktika; Medicininės priemonės.

Maistas ir vanduo
Kaloringas maistas; Maisto gamyba; Vanduo; Vandens valymas.

Ugnis iš šiluma
Ugnies kūrimas; Prakuros; Žvakės.

Apranga
Atsarginiai rūbai; Rūbai nuo lietaus; Asmens apsaugos priemonės.

Higiena
Ūkinis muilas; Dantų pasta ir šepetėlis; Tualetinis popierius; Rankšluostis; Šlapios, spiritinės servetėlės; Pėdų pudra.

Miegas ir poilsis
Miegmaišis / užklotas; Kilimėlis / pripučiamas čiužinukas; Palapinsiaustė / palapinė; Pagalvėlė; Laisvalaikio priemonės

Valiuta
Grynieji pinigai; Daiktai mainams.

Kitos priemonės
Radijo imtuvas; Žibintuvėlis; Išorinė baterija; Daugiafunkcinis peilis / įrankis; Kompasas ir žemėlapis; Adata ir siūlai; Lipni juosta; Virvė; Maišai ir dėkliukai.

ŽAIDIMO KŪRĖJAI

LIETUVOS ŠAULIŲ SĄJUNGA

Unės Babickaitės 1026-asis atskirasis šaulių būrys

Žaidimo autoriai, Unės Babickaitės 1026-ojo atskirojo būrio šauliai:

Arvydas Laukūnas — žaidimo mechanika, situacijų ir veiksmo kortos.
Toma Grabauskaitė — daiktų kortos, veiksmo kortos, tekstai.
Beata Gasiulytė — dizainas, iliustracijos.
Asta Jolanta Miškinytė — pagalba su tekstais.

© Lietuvos šaulių sąjungos Karaliaus Mindaugo šaulių 10-oji rinktinė, 2025
© Arvydas Laukūnas, žaidimo mechanika, tekstai
© Toma Grabauskaitė, tekstai
© Beata Gasiulytė, dizainas, iliustracijos

Žaidimo taisyklės ir aprašymas internete:
https://zaidimai.1026.lt/