

Spil og lege

Jætte-Clay-O-Rama

I dette spil skal eleverne bygge jætter af modellervoks, som derefter smadrer hinanden. Spillet er en forenklet udgave af det originale Clay-O-Rama-spil, der kan findes på internettet (søg på ”Claydonian”). Bør tidligst spilles efter læsning af kapitel 4, *De vilde jætter*.

I skal bruge:

- Modellervoks (100-150 g pr. deltager).
- Almindelige terninger med seks sider (mindst 2 stk. pr. gruppe, gerne 2 pr. deltager).
- Et stort skakbræt pr. gruppe *eller* papirdug + farvekridt/ tusser til optegning af spilbræt.
- Udskrifter af jætteark (1 pr deltager) og kampregler (mindst 1 pr. gruppe).

Spilbrættet

De store skakbrætter fra Dansk Skoleskak egner sig fint som spilbræt. Alternativt kan et stort skakbræt (8x8 felter) tegnes på en papirdug eller lignende.

Byg jætterne

Hver elev får udleveret lige meget modellervoks. Giv dem herefter tid til at udforme jætten, evt. på baggrund af den kreative øvelse *Opfind en jätte*.



Jættens udseende og evner

En jættes udformning bestemmer, hvad den kan i spillet.

- Jo mere solid jættens krop virker, desto bedre kan den forsvare sig mod angreb.
- Antallet og kvaliteten af kropsdele egnet til transport afgør, hvor hurtigt jætten bevæger sig. Der kan højst være 6 transportkropsdele. De kan ikke også bruges til angreb.
- Antallet og kvaliteten af kropsdele egnet til kamp (arme, tentakler, hoveder, horn mm) afgør jættens evne til at gøre skade i et angreb. Der kan højst være 6 angrebskropsdele.

Tildeling af egenskaben

Når en jætte er færdig, skal du, på baggrund af dens fysiske udformning, tildele den spilegenskaber. Egenskaberne skal gerne så nogenlunde opveje hinanden, men sørg for at belønne opfindsomhed og kreativitet. Skriv egenskaberne på jættearket (i boksene).

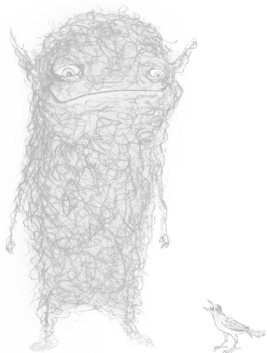
Livspoint: Som udgangspunkt har alle jætter 30 livspoint. Hvis du får lyst til at justere på dette tal for nogle jætter, er der dog strengt taget ikke noget i vejen for det.

Modstandskraft: Den gennemsnitlige jætte har en modstandskraft på 12. Som tommelfingerregel er det mængden af modellervoks brugt på kroppen, der bestemmer, hvad tallet skal være. Giv kun sjældent en modstandskraft højere end 16 eller lavere end 8.

Bevægelsesevner: Vurder hvor mange af jættens kropsdele, der er egnet til at transportere den fremad (max 6) og tildel hver af dem et tal: 2 hvis kropsdelen ser gennemsnitlig ud, 1 hvis den virker svag og 3 eller 4 hvis den ser særligt effektiv ud. Totalen (bevægelsestallet) er det antal felter, som jætten maksimalt kan bevæge sig på en tur. Dette tal bør kun overstige 6, hvis en stor del af modellervoksen er brugt på transportkropsdele.

Angrebsevner: Vurder hvor mange af jættens kropsdele, der er egnet til angreb (max 6), og tildel hver af dem et tal: 2 hvis kropsdelen ser gennemsnitlig ud, 1 hvis den virker svag og 3 eller 4 hvis den ser særligt farlig ud. Totalen udgør jættens angrebsbonus. Dette tal bør kun overstige 6, hvis en stor del af modellervoksen er brugt på angrebskropsdele.

Under spillet kan det ske, at nogle jætter snupper kropsdele fra andre. Hvis de når op på mere end 6 kropsdele, skrives tallet i jættearkets margin.



Spillets forløb

Opstart af spillet.

Inddel klassen i grupper på 4-8. Hver gruppe får en spilplade, hvor de i første omgang stiller jætterne rundt i kanten af brættet, så jævnt fordelt som muligt. Alle slår to terninger, og den, der slår højest, starter. Hvis flere slår det samme, slår disse personer et slag til for at afgøre sagen. Gentages om nødvendigt.

Indholdet af en tur

En jätte kan gøre to ting i sin tur: Bevæge sig og angribe. Man bestemmer selv rækkefølgen, men man må kun rykke og angribe én gang pr. tur.

Bevægelse: Jættearkets bevægelsestal angiver, hvor mange felter jætten højst kan rykke i sin tur. Bevægelsen kan ske fremad, bagud og til siderne, men ikke på skrå. Man må gerne skifte retning undervejs, så hvis jättens bevægelsestal er 5, må den f.eks. gerne gå to skridt frem og tre til højre. Man må gerne rykke mindre eller vælge at blive stående.

2: Angreb: Når snart en jätte står på et felt ved siden af en anden jätte (igen: ikke på skrå), må den angribe, hvis den vil. Kampreglerne beskriver, hvordan et angreb foregår.

3: Vurdering af skade og justering af jætteark: Hvis en af jætterne har mistet livspoint, justeres tallet på jættearket. Hvis angrebsslaget var et dobbeltslag, vil mindst en af jætterne ret sikkert have ændret udseende. Læreren bedømmer, hvilke egenskaber på jættearket, der skal justeres.

Hvem vinder?

Den sidste overlevende jätte.

Variationsmuligheden

Reglerne er holdt så simple som muligt, men de kan sagtens udbygges eller varieres. Du kan f.eks. tildele jætterne særlige evner for bevægelse, angreb eller andet, du kan indføre brug af kasteskyts, eller du kan tillade, at jætterne foretager flere angreb pr. tur, hvis de har mere end én angrebsskrodsdel. Brug evt. de originale Clay-O-Rama-regler som inspiration.



JÆTTE-CLAY-O-RAMA: JÆTTEARK

Jættens navn:

Livspoint

Når jætten mister livspoint: Træk skadetallet fra og skriv det nye tal i næste felt.

[] _____

Modstandskraft

Når jættens krop (ikke arme, ben, hoved o.l.) tager synlig skade: Tilkald læreren, som afgør, hvad modstandskraften nu er. Skriv det nye tal i næste felt.

[] _____

Bevægelse

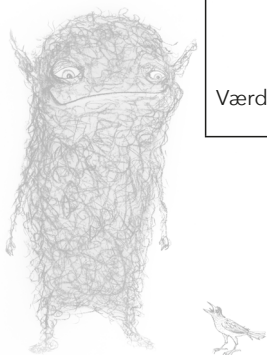
Beskriv hver kropsdel (f.eks. "venstre ben"), så du kan kende dem fra hinanden. Noter værdien. Læg tallene sammen og skriv resultatet under *Bevægelsestal*. Hvis jætten mister en kropsdel, eller den tager skade, skal kropsdelens tal slettes eller justeres ned. Et nyt bevægelsestal udregnes.

Kropsdel 1	Kropsdel 2	Kropsdel 3	Kropsdel 4	Kropsdel 5	Kropsdel 6	Bevægelsestal
Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	(justeres løbende)
Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	

Angreb

Beskriv hver kropsdel (f.eks. "venstre arm"), så du kan kende dem fra hinanden. Noter værdien. Læg tallene sammen og skriv resultatet under *Angrebsbonus*. Hvis jætten mister en kropsdel, eller den tager skade, skal kropsdelens tal slettes eller justeres ned. En ny angrebsbonus udregnes.

Kropsdel 1	Kropsdel 2	Kropsdel 3	Kropsdel 4	Kropsdel 5	Kropsdel 6	Angrebsbonus
Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	Beskrivelse:	(justeres løbende)
Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	Værdi: _____	



JÆTTE-CLAY-O-RAMA - KAMPREGLER

Hvornår må en jætte angribe? Når den har tur og står ved siden af en anden jætte på brættet.

Hvordan angriber en jætte? Slå to terninger. Se herunder, hvad der sker:

Dobbeltslag:

1+1: Din egen jætte mister en transport- eller angrebskropsdel. Du bestemmer hvilken.

2+2: Hold din egen jætte i bordhøjde og slip den, så den falder på gulvet.

3+3: Prik hårdt til modstanderens jætte med en enkelt finger.

4+4: Hold modstanderens jætte ud i strakt arm og slip (ikke smid) den ned på gulvet.

5+5: Riv en valgfri kropsdel af modstanderens jætte (dog ikke hovedet, medmindre den har flere, eller det er den sidste tilbageværende kropsdel)

6+6: Som ved 5+5, men du må bagefter sætte kropsdelen på din egen jætte.

Tilkald læreren, som afgør, om nogle tal på jættearket skal ændres. Jætterne mister ikke livspoint.

Alle andre slag:

Læg resultatet af terningelaget sammen med din angrebsbonus. De to tal er angrebstallet.

Træk tallet for den angrebne jættes modstandskraft fra. Resultatet er skadetallet.

Hvis skadetallet er positivt, mister den angrebne jætte dette antal livspoint.

Hvis skadetallet er negativt, mister din egen jætte dette antal livspoint.

Hvis en jætte ikke længere kan stå

Hvis jætten har mistet alle transportkropsdele *eller* ikke længere kan stå på dem, kan den kun trille. Den må rykke 1 felt hver gang.

Hvis en jætte bliver hovedløs

Hvis en jætte mister hovedet (eller det sidste, hvis den har mere end ét), aner den ikke, hvad den laver. Slå en terning. Hvis tallet er 1-2, bliver jætten stående. Hvis tallet er 3-4: ryk jættens bevægelsestal i denne retning fra spillerens placering: 3 = venstre, 4 = frem, 5 = højre, 6 = bagud. Hvis jætten når brættets kant, stopper den. Hvis den når hen til en anden jætte, *skal* den angribe.

Når en jættes livspoint når ned på 0

Den modstander, som slog jætten ihjel, må tage den og mose den mellem hænderne.

