

Boże Igrzysko

MAGNACI

G R A O R Z E C Z P O S P O L I T Ą

KONSPEKT LEKCJI HISTORII Z WYKORZYSTANIEM GRY PLANSZOWEJ

Temat: Magnaci – gra o Rzeczpospolitą

Czas trwania: 3 godziny dydaktyczne

Odbiorca: klasy V–VI szkoły podstawowej; klasy I–III gimnazjum

Dział programowy: Rzeczpospolita w XVII w.; upadek Rzeczpospolitej

Cele ogólne: zapoznanie/utrwalenie wiedzy ucznia na temat istoty rozbiorów Rzeczpospolitej; zapoznanie z rodami szlacheckimi XVII w.; zrozumienie działania mechanizmów zdrady dla uzyskania własnych korzyści oraz współpracy dla osiągnięcia wyższych celów; kształtowanie umiejętności logicznego myślenia

Cele szczegółowe:

a) uczeń potrafi:

- nazwać i opisać kluczowe urzędy w Rzeczpospolitej
- wskazać najważniejsze terytoria na mapie i je nazwać

b) uczeń zna:

- nazwiska głównych rodów szlacheckich XVII w.
- główne konflikty w XVI- i XVII-wiecznej Polsce

c) uczeń rozumie:

- dlaczego doszło do rozbiorów Rzeczpospolitej

Cele dodatkowe: uczeń rozumie zasadę planowania swoich działań w czasie przy ograniczonych zasobach; uczeń potrafi przewidzieć ewentualne postępowanie współgraczy na podstawie dotychczasowych doświadczeń w grze.

Metody:

- wykład
- gra dydaktyczna, decyzyjna
- pogadanka utrwalająca

Formy pracy:

- praca w grupach

Środki dydaktyczne:

- prezentacja multimedialna
- gry planszowe

Gra jest rekomendowanym narzędziem edukacyjnym przez Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie.



Opracowanie zajęć:

Michał Pietrzak i Maciej Rubacha przy współpracy z Muzeum Miasta Zgierza, Miejskim Ośrodkiem Kultury w Zgierzu oraz Wydawnictwem Phalanx.



Wspomniana w konspekcie prezentacja multimedialna znajduje się na stronie:
<http://bozeigrzysko.pl/impressum/do-pobrania.html>

PRZEBIEG ZAJĘĆ

I Faza przygotowawcza

Prowadzący, korzystając z prezentacji multimedialnej, zapoznaje uczniów z ogólnym zarysem historii Rzeczypospolitej od XV w. do rozbiorów. Na podstawie kart rodów zawartych w grze uczniowie zapoznawani są z pojęciem magnaterii, herbami, zawołaniami oraz głównymi przedstawicielami. Następnie prowadzący przechodzi do wytłumaczenia zasad gry „Boże Igrzysko: Magnaci” na podstawie przygotowanej prezentacji. Uczniowie dzielą się na grupy od 3 do 5 osób.

Nauczyciel powinien zadbać o jak najrówniejszy podział grup – wyrówna to czas potrzebny na rozegranie partii na każdym ze stołów. Po rozdaniu pudełek z grą należy pozwolić uczniom zapoznać się z zawartością pudełka. Następnie z pomocą prezentacji, wspólnie z uczniami należy przygotować planszę do rozpoczęcia gry.

II Faza realizacyjna

Uczniowie przeprowadzają rozgrywkę w grę „Boże Igrzysko: Magnaci”. Gdy sytuacja tego wymaga, prowadzący udziela rad i wskazówek dotyczących zasad gry.

III Faza podsumowująca

Po zakończeniu wszystkich partii prowadzący podsumowuje rozgrywki. Jeżeli którakolwiek z gier zakończyła się porażką wszystkich grających, doprowadzając do rozbioru, należy wspólnie z grającymi przeanalizować, dlaczego tak się stało. Wskazane jest również porównanie takiej rozgrywki z innymi, które zakończyły się sukcesem.

UCZNIOWIE ODPOWIADAJĄ NA PYTANIA

- Jakie znają rody magnackie?
- Jakie prowincje i lenna są w stanie wymienić i wskazać na mapie?
- Jakie były kluczowe urzędy w Rzeczypospolitej?
- Jakie ustawy uczniowie są w stanie wymienić?
- Co oznaczają: liberum veto, rokosz, wojska kwarciane, konfederacja, unia brzeska, trybunał, sejmik ziemski oraz inne terminy pojawiające się na kartach w grze?
- Dlaczego doszło do rozbiorów?

Uczestnicy wspólnie z prowadzącym podsumowują ostatnie pytanie.

UWAGI OGÓLNE

Prowadzący w trakcie tłumaczenia zasad powinien zaznaczyć, że za porządek przy stole (rozdzielanie kart, odkrywanie głosowań itp.) odpowiada osoba sprawująca aktualnie urząd Prymasa. Usprawni to rozgrywkę, gdy przy stole każdy gra po raz pierwszy.

Pierwszą turę gry wszystkie grupy rozgrywają równolegle z pomocą prowadzącego i prezentacji.

W trakcie rozgrywek należy kontrolować ich przebieg. Doświadczenie pokazuje jednak, że przy grupach cztero- i pięcioosobowych uczestnicy gry są w stanie pilnować siebie nawzajem, pamiętając zasady z przeprowadzonej prezentacji, i należy się skupić na ewentualnych mniejszych grupach, np. trzyosobowych.

Na potrzeby zajęć wskazane jest uproszczenie zasad końcowego punktowania i zrezygnowanie z dodatkowych punktów za przewagi i dominację w prowincjach.

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE

Dla każdego gracza: zestaw w wybranym kolorze **1 Magnat, 13 kart Familii, 35 Posiadłości.**

Tor wieków: Na każdym polu Toru wieków umieść losowo po **jednym, zakrytym** żetonie **Króla** w odpowiadającym kolorze.

Prowincje: W każdej Prowincji umieść po 1 żetonie **Przewaga/Dominacja.**

Kolejność graczy: Najmłodszy gracz **losowo** umieszcza pionki **Magnatów** na Torze kolejności.

Posiadłości: Wg kolejności gracze umieszczają po **1 Posiadłości** w dowolnej Prowincji.

Talie Praw i Konfliktów: należy dokładnie przetasować i umieścić obok planszy.

Karty Senatorów: należy umieścić na odpowiadających im polach Senatu.

Przewaga/Dominacja: Przez całą grę gracze na bieżąco zaznaczają posiadaną w Prowincji Dominację albo Przewagę, umieszczając Posiadłość takiego gracza na odpowiedniej stronie tego żetonu.

Dominacja: jeśli gracz ma w Prowincji więcej Posiadłości niż wszyscy inni gracze razem wzięci (**w grze dla 2 osób** – co najmniej 2 razy więcej Posiadłości niż drugi gracz).

Przewaga: jeśli gracz ma w Prowincji najwięcej Posiadłości, ale nie Dominuje.

ROZGRYWKA

Gra trwa 4 Wieki. W każdym z nich gracze wykonują po kolei następujące czynności:

ELEKCJA

Pierwszy gracz odwraca obrazkiem do góry pierwszy od lewej żeton **Króla** znajdujący się na Torze wieków.

SENAT

Wg kolejności gracze po kolei zagrywają po 3 karty Familii (**zakryte**, obrazkami do dołu) pod dowolne 3 **różne** pola Senatu (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy najpierw odsłonić te pod kartą Prymasa.

Wg kolejności gracze mogą zagrywać karty Praw, by podnieść wartość Wpływów swojej zagranej karty lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry.

Karta Prymasa trafia do gracza, którego łączne Wpływy są największe.

Otrzymuje on także 1 Posiadłość plus 1 dodatkową Posiadłość, jeśli żeton **Króla** ma ten sam symbol co karta Senatora.

Remis rozstrzyga gracz późniejszy na Torze kolejności.

W ten sam sposób gracze rozpatrują kolejne karty Senatorów – Podskarbiego, Hetmana i Kancelerza, tyle że w ich wypadku remisy rozstrzyga Prymas.

Zdobyte posiadłości (1 lub 2) gracz od razu umieszcza w jednej, dowolnie wybranej Prowincji, która nie jest objęta Rozbiorem.

SEJM

Prymas umieszcza na polach Sejmu 5 kart Praw z talii kart Praw (odkryte, obrazkami do góry).

Gracze **jednocześnie** zagrywają po 1 karcie Familii (zakryte, obrazkami do dołu) pod każde z 5 pól Sejmu (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy odsłonić te pod pierwszą od lewej kartą Praw.

W kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by podnieść wartość Wpływów swojej zagranej tam karty lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Karta Praw trafia do gracza, którego łączne Wpływy są największe. Otrzymuje on tyle Posiadłości, ile wskazuje zdobyta karta Praw, plus 1 dodatkową Posiadłość, jeśli żeton **Króla** ma ten sam symbol co ta karta Praw. Remisy rozstrzyga Prymas.

Zdobyte posiadłości gracz od razu umieszcza w jednej, dowolnie wybranej Prowincji, która nie jest objęta Rozbiorem, chyba że opis akcji na zagranej karcie Praw mówi inaczej.

W ten sam sposób gracze rozpatrują po kolei wszystkie odsłonięte karty Praw.

KONFLIKTY

Prymas umieszcza karty Konfliktów na odpowiadających im kolorami polach na karty Konfliktów (odkryte, obrazkiem do góry), tak aby było odkrytych 5 kart (łącznie z pozostałymi po poprzednich Wiekach).

Nie umieszcza się trzeciej karty Konfliktu, jeśli w polu na karty Konfliktu znajdują się już 2 karty Konfliktów w tym samym kolorze – taką kartę należy wtasować do talii kart Konfliktów, a na jej miejsce wylosować kolejną kartę.

Gracze **jednocześnie** zagrywają po 1 karcie Familii (zakryte, obrazkami do dołu) pod każde z 5 pól na karty Konfliktów, w których znajdują się karty Konfliktów (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy odsłonić te pod pierwszym (zaczynając od Moskwy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) polem na karty Konfliktów, w którym jest karta Konfliktu. W kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by podnieść/obniżyć wartość Siły swojej zagranej tu karty, lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Konflikt zostaje Wygrany, jeśli suma Sił kart Familii, zwiększona lub zmniejszona o obecne w Prowincji budowle ($\boxed{+1}$ Klasztor, $\boxed{+2}$ Pałac, $\boxed{+3}$ Twierdza), pionki Czarnych Chmur ($\boxed{-2}$) i Sejmu Niemego ($\boxed{-2}$) oraz powiązane z nią Lenna zawierające Posiadłość ($\boxed{+1}$ za każde), jest **równa lub większa od Skali Konfliktu**. W przeciwnym wypadku **Konflikt jest Przegrany**.

WYGRANA

Gracz mający **największą Siłę (łącznie z zagranymi przez siebie kartami Senatorów i Praw)** zdobywa **Nagrodę** wskazaną przez tę kartę Konfliktu (Posiadłość w tej Prowincji albo Posiadłość w sąsiadującym z nią Lennie, o ile Prowincja nie jest objęta Rozbiorem). Remisy rozstrzyga Prymas. **Kartę Konfliktu odrzuca się z gry.**

PRZEGRANA

Gracz mający **najmniejszą Siłę (łącznie z zagranymi przez siebie kartami Senatorów i Praw)** otrzymuje **karę** wskazaną przez tę kartę Konfliktu (utrata Posiadłości w tej Prowincji albo karty Praw), a jeśli doszło do Najazdu, to wszyscy gracze tracą ponadto po 1 Posiadłości we wskazanych przez nią Prowincjach. Remisy rozstrzyga Prymas.

Utracona zostaje również każda Posiadłość w powiązanych z tą Prowincją Lennach.

Skutkiem Przegranej może być też umieszczenie w Prowincjach pionków Czarnych Chmur oraz Sejmu Niemego. **Karta Konfliktu pozostaje na swoim polu.**

W ten sam sposób gracze rozpatrują po kolei wszystkie odsłonięte karty Konfliktów.

Następnie z Prowincji, w której polach na karty Konfliktów znajdują się wciąż 2 karty Konfliktów, należy odrzucić kartę Konfliktów o mniejszej Skali (w razie równych Skal odrzucaną kartę wskazuje Prymas).

W każdej Prowincji, w której polu na karty Konfliktów znajduje się wciąż karta Konfliktu, należy umieścić pionek Rozbioru.

INTERREGNUM

Pierwszy gracz odrzuca z gry odsłonięty żeton **Króla**.

Jeśli w 3 Prowincjach są pionki Rozbioru, gra kończy się klęską wszystkich graczy.

W przeciwnym razie wg kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by wykonać ich akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Gracze liczą swoje Posiadłości i ustalają nową kolejność, poczynawszy od gracza posiadającego najwięcej Posiadłości. Remisy rozstrzyga Prymas. Do graczy wracają ich karty Familii.

Karty Senatorów należy umieścić na odpowiadających im polach Senatu.

KONIEC GRY

Jeśli to ostatni Wiek gry, zamiast ustalać kolejność na Torze kolejności, gracze po zliczeniu Posiadłości dodają do ich liczby (wartości własnego Majątku):

- +3 za każdą Prowincję, w której Dominują,
- +2 za każdą Prowincję, w której mają Przewagę,
- +1 za każdą Prowincję i Lenno, w których nie mają Dominacji/Przewagi, ale mają choć 1 Posiadłość,
- wartości wskazane na posiadanych kartach Praw, o ile spełnione są ich warunki.

GRACZ, KTÓRY POSIADA NAJWIĘKSZY MAJĄTEK, WYGRYWA GRĘ.

Remisy rozstrzyga Prymas.

