Bloomantic

play to explore life

Šī publikācija ir radīta maza mēroga partnerības projekta rezultātā "Journey of Multiple Intelligence - Play 2 Explore Life".
Tās saturs ir šī projekta intelektuālas īpašums, ja vien nav norādīts citādi.
Projektu līdzfinansē Eiropas Savienība. Erasmus+ programmas ietvaros, kuru Latvijā administrē Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra.
Šī publikācija atspoguļo vienīgi autora uzskatus un viedokli, un ne obligāti Eiropas Savienības, Eiropas Komisijas vai Valsts aģentūras (Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras) viedokli, kuras nav atbildīgas par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu.

Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra

Līdzfinansē Eiropas Savienība

SARVA

JAGADAMBA ACADEMY

Bloomantic

play to explore life

Komplekts:

1 spēles laukums
4 izaugsmes kartes
8 pūķu kārtis
1 padomdevēju kāršu kava (24 kārtis)
8 uzdevumu kāršu kavas —
katram intelekta veidam pa 20 kārtīm
4 Visuma kartes

1 metamais kauliņš*
1 Ēnas figūra (melna)*
4 spēlētāju figūras (krāsainas)*
1 marķieris baltām tāfelēm*

---

* oriģināliepakojumā

Sensenos laikos pasaule bija pavisam citāda nekā tagad. Cilvēki varēja izmantot brīnišķīgu zināšanu avotu, ko sauca par egregoru. Apziņa bija noderīgs rīks un spēcīgs ierocis, un nevienam nebija vēlēšanās sākt karu. Cilvēki bija tik gaiši, ka savu prātu nenoslogoja ar bezjēdzīgām kaujām.

Tomēr pamazām tika dibinātas valstis un uzceltas robežas. Laikiem ejot, ārkārtīgi pieauga atšķirības starp tautām un palika arvien mazāk un mazāk kopīgu ideju, kas tās saista. Pamazām egregors kļuva aizvien grūtāk sasniedzams. Nepastāvot vienotai idejai, arī kopīgās zināšanas zaudēja vienotību un spēku.

Katra tauta savu apziņu turpināja izkopt atšķirīgi. Lai izdzīvotu, cilvēkiem, kuri bija zaudējuši lieliskāko zināšanu avotu, vajadzēja attīstīt savstarpēji neatkarīgas prasmes. Parādījās jauna pieeja: cilvēki, darbojoties nošķirtās zinību jomās, pilnveidoja atsevišķus sava intelekta veidus.

Egregora neatkarīgās daļas tika izkaisītas pa pasauli. Par to sargiem kļuva spēcīgi un biedējoši pūķi. Leģendas vēsta, ka cīņā pūķus var uzveikt tikai bezbailīgs varonis — savaldot tos un iegūstot to zināšanu daļas, lai apvienotu tās sākotnējā veselumā.

Mans vectēvs patiesi ticēja šim stāstam. Es uzaugu, klausoties to, nevis pasakas. Jau pieaudzis es izvēlējos apceļot pasauli, lai izzinātu izkaisītās apziņas daļas un to sargus. Es atklāju viņu spēku, vājības un viņu alas. Savas zināšanas un norādes es tālāk nododu jums. Mana ceļojuma beigas ir tur, kur jūsu ceļojums sākas. Ja jums pietiek drosmes, laipni lūgti „Bloomantic": pabeidziet to, ko es reiz iesāku!

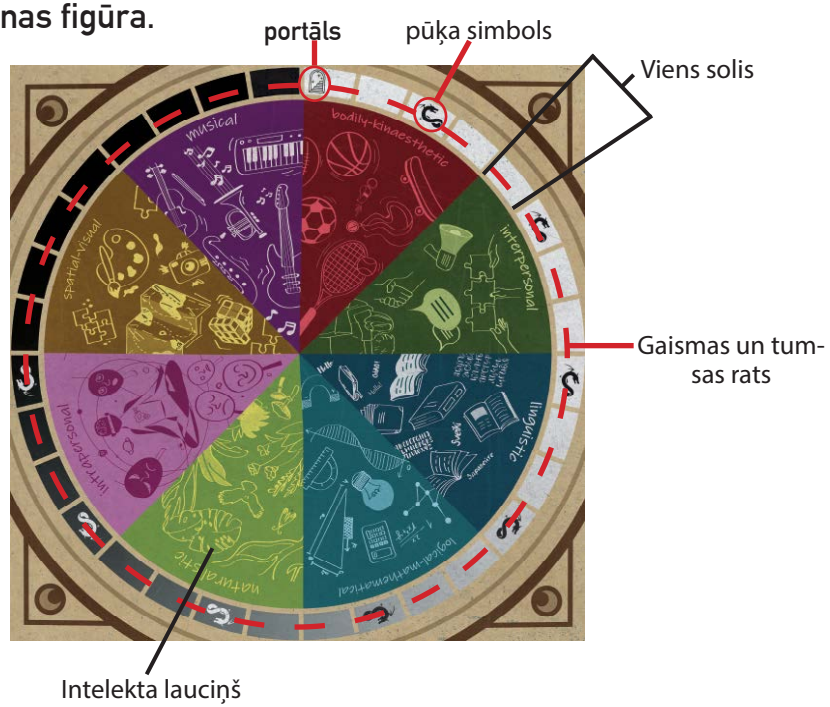
IEVADS

„Bloomantic" ir izglītojoša sadarbības galda spēle, kas balstīta Hovarda Gārdnera daudzpusīgā intelekta teorijā un paredzēta 2–4 spēlētājiem. Spēles laikā katrs spēlētājs izveido savu tēlu, kas, risinot **uzdevumus** un pārvarot izaicinājumus, attīsta **meistarību** katrā no 8 intelekta veidiem. Ar **padomdevēju** palīdzību, sekojot varoņa ceļojumam no mājām uz burvju pasauli, spēlētāji iztur pārbaudījumus un izaicina pūķus, lai atgrieztos mājās jaunā veidolā un gatavi jauniem piedzīvojumiem. Spēles mērķis ir sniegt spēlētājiem nelielu ieskatu daudzpusīgā intelekta teorijā tā, lai viņi atklātu sava intelekta stiprās puses un to savstarpējo saikni.

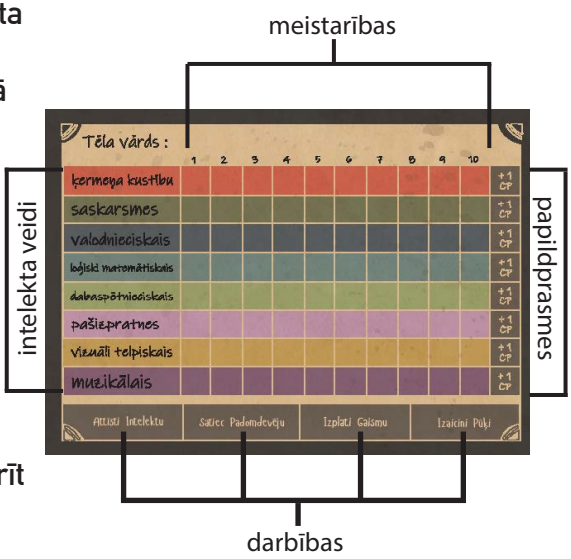
Attīstot varoni spēlē, attīstām sevi dzīvē.

„Bloomantic" ir apziņas spēle, zināšanu un prasmju mācīšanas rīks, kā arī burvīga prieka un rotaļu pasaule.

SPĒLES LAUKUMS: tā ir vieta, kur norisinās galvenā spēles darbība. Tas sastāv no 8 intelekta veidiem, pa to tiek pārvietotas spēlētāju figūras un Ēnas figūra.



IZAUGSMES KARTE: te tiek atzīmēta spēlētāja tēla izaugsme, kas ir arī spēlētāja personīgā izaugsme. Tajā atzīmēti tie paši 8 intelekta veidi, kas **spēles laukumā**, skalā no 1 līdz 10 meistarības punktiem un papildprasmju līmenis (+1 CP, kur CP = cīņas punkts). Papildprasmju līmenis tiek aktivizēts, sasniedzot 10. **meistarības** pakāpi. Ja kāds no spēlētāja intelekta veidiem ir attīstīts līdz šai pakāpei un tas sakrīt ar kādu no **pūķa** intelekta veidiem, tad, izpildot **pūķa** pārbaudījumu, papildprasme ļauj samazināt **pūķa** spēku par 1 CP.



GAISMAS UN TUMSAS RATS (ĒNA)

Gaisma nes dzīvību — tas zināms kopš senseniem laikiem. Zināms arī, ka tumsa tai mīn uz papēžiem, allaž gatava dzīvību atņemt. Gaisma un tumsa nav iedomājamas viena bez otras, un tās abas vienmēr cīnās. Kad tika sadrumstalots egregors, tika izjaukts arī līdzsvars starp gaismu un tumsu un tas atbalsojās it visā pasaulē. Jūs esat atbildīgi par to noturēšanu līdzsvarā. Es saprotu, ka tas nav viegli, bet izvēlējos jūs ar nolūku — es zinu, ka tas jums būs pa spēkam.

Ēna ir figūra, kas attēlo spēles progresu un tiek pārvietota pa Gaismas un tumsas ratu, ap **spēles laukumu**. Spēles sākumā Ēna kustību sāk no portāla . Pēc katra spēlētāja gājiena tā tiek pārvietota par vienu lauciņu, kā arī par vēl +1 lauciņu par katru spēlētāja figūru, ja tā atrodas uz intelekta veida, kas atbilst kādam no aktīvo pūķu intelekta veidiem. **Pūķis** kļūst aktīvs, kad **Ēna** apstājas uz lauciņa ar **pūķa** attēlu vai šķērso to, un no pūķu kavas tiek atklāta augšējā kārts. Tāda darbība katram lauciņam jāveic vienu reizi. Ja **Ēna** atkārtoti šķērso lauciņu ar pūķa attēlu , pie kura jau ir aktivizēta **pūķa** kārts, tad nākamā kārts vēl nav jāaktivizē. Dažādas spēles darbības var ietekmēt **Ēnas** pārvietošanos abos virzienos.
Ja **Ēna** apiet pilnu apli, tad ir uzvarējusi spēle.

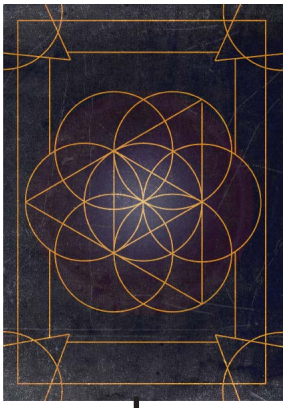
PŪĶI:

Sveiki, drosminieki! Es ceru, ka jums nav baiļu no pūķiem — tie taču ir tikai lielas ķirzakas, vai tiesa? Nav pamata satraukumam, jo viedums un nedaudz burvestības jums ceļā palīdzēs. Kamēr es lūkojos pēc egregora daļām, ļaudis zemēs, caur kurām veda mans ceļš, laipni dalījās ar leģendām par sargiem pūķiem. Es veicu pierakstus, klausoties runātajā. Ļaužu stāstos bija jēga, un es patiesi sāku ticēt, ka tie ir īsti. Šīs norādes jūs atradīsiet pūķu kārtīs. Atcerieties: savaldot pūķus, ir svarīgi uzticēties savai intuīcijai un darboties komandā!

Spēlē **pūķi** ir antagonisti, lielie izaicinājumi, kuru pārvarēšana aizved līdz uzvarai. Katram **pūķim** trīs intelekta veidos ir 3 minimālās meistarības pakāpes, kas nepieciešamas spēlētājam, lai izaicinātu **pūķi** (skat. Spēles gaita). Kad **pūķis** ir zaudējis visu spēku CP (12 cīņas punktus - vieglākajā versijā, 20 cīņas punktus- grūtākajā versijā), tas ir savaldīts un izstājas no spēles, bet spēlētājs, kurš izturējis pārbaudījumus, iegūst 4 punktus. Ja izaicinājumā piedalījušies vairāki spēlētāji, tad punkti tiek vienlīdzīgi sadalīti starp 2 vai 4 spēlētājiem, bet, ja 3 spēlētāji, tad - divi punkti tiek spēlētājam, kurš aicinājis pievienoties izaicinājumam, un - pa 1 punktam pārējiem spēlētājiem. Šos punktus var izmantot, lai **izaugsmes kartē** celtu savu **meistarību** intelekta veidos, kas atbilst uzvarētā **pūķa** intelekta veidiem.



CP
12 vai 20

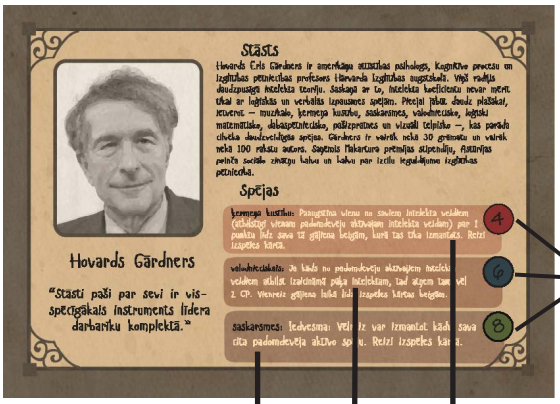


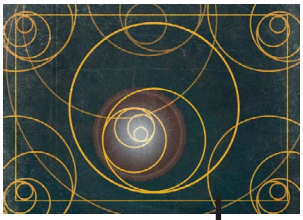
kārts aizmugure

PADOMDEVĒJI:

Ļaujiet man jūs iepazīstināt ar neredzamo palīdzīgo roku — jūsu padomdevējiem! Katrs no viņiem ir izcils savas jomas speciālists un var dot jums padomus, kā uzvarēt pūķus. Bet, lai padomdevējus padarītu par saviem labvēļiem, iesākumā jums jāiegūst viņu uzticība (burvju pasaulē valda tās pašas likumsakarības, kas reālajā). Kā to paveikt?

Padomdevēji ir palīgi, kuri atbalsta spēlētājus prasmju attīstīšanā un palīdz ar noderīgām spējām, kas ietekmē spēles gaitu. Katram **padomdevējam** ir 3 intelekta veidi, kas sarindoti pēc stipruma, un attiecīgi 3 līmeņu dažādas spējas, ko no viņa var aizgūti (skat. Spēles gaita). Spēles sākumā visas **padomdevēju** kārtis tiek novietotas blakus spēles laukumam. Katram spēlētājam vienlaicīgi var būt līdz 3 **padomdevējiem**. Ja tas vēlas vēl kādu **padomdevēja** kārti, tad viena no esošajām ir jānoliek.





kārts aizmugure

meistarība

1. līmenis

2. līmenis

3. līmenis

Uzdevumi:



uzdevumu kāršu aizmugure

UZDEVUMI: ir nozīmīga spēles daļa, ar ko saistītas dažādas darbības (piemēram, **Satiec vai Atklāj Padomdevēju**, **Attīsti Intelektu** vai **Izplati Gaismu**).
Katram **uzdevumam** ir 3 līmeņi, un tas jāizpilda 1 minūtes laikā, ja vien nosacījumos nav teikts citādi. Laika kontrolei var izmantot pulksteni vai taimeri. **Uzdevuma** līmenis nosaka tā sarežģītību un atbilstīgo ieguvumu. Uzmanību: katru reizi, kad notiek **Atkāpšanās** (t.i., **uzdevums** netiek izpildīts), **Ēna** tiek pārvietota pulksteņrādītāja kustības virzienā par tik lauciņiem, cik atbilst **uzdevuma** līmenim, ja vien padomdevēja spējas nenosaka citādi.



VISUMS: tas ir spēles elements, kas saistīts ar **uzdevumiem**. Dažos **uzdevumos** tas piedāvā vairāk iespēju, kā arī tas saistīts ar dažu **pūķu** un **padomdevēju** spējām. Tas sastāv no 9 tēmām, katrā pa 24 vārdiem, kas sadalīti 4 kartēs. Katrā kartē atrodami 6 no katras tēmas vārdiem. Ja spēles laikā kādā tekstā parādās vārds „Visums", tas nozīmē, ka jāizvēlas kāds vārds no četrām Visuma kartēm. Lūk, kā tas darbojas! Visums sastāv no 3 elementiem:

1. **„Visums"** - tas nozīmē, ka jāizvēlas vārds no Visuma kartes

2. **Skaitlis** - (piemēram, „Visums 4"), tas nosaka, cik vārdu ir nepieciešams

3. **Tēma** - (piemēram, „Visums Krāsas") tā nosaka, no kuras sadaļas jāizvēlas vārdi. To veic, izmantojot metamo kauliņu.

Ja ir norāde "Visums Jebkurš", tad izvēlies no jebkuras Visuma sadaļas.



Piemēram, jāizpilda **uzdevuma** 3. līmenis, kurā teikts „Visums Krāsas 4”.

Tas nozīmē, ka nepieciešami 4 vārdi no tēmas „Krāsas”. Tās nosaka, atkārtojot šādas darbības:
1. neskatoties paņem vienu Visuma karti;
2. uzmet metamo kauliņu un atrod uzmestajam ciparam atbilstīgo vārdu noteiktajā tēmā;
3. pirmās divas darbības atkārto tik reižu, cik vārdu nepieciešams, piemēram, 4 reizes, ja uzdevumā teikts „Visums 4”.

UZVARA: spēlētāji ir uzvarējuši spēlē, kad visi 8 **pūķi** ir izaicināti un savaldīti, pirms **Ēna** sasniegusi finiša lauciņu.

SAKĀVE: spēle ir uzvarējusi, ja **Ēna** veic pilnu apli un sasniedz pēdējo lauciņu Gaismas un tumsas ratā, pirms visi **pūķi** ir savaldīti.

Kā spēlēt:

Spēles uzstādīšana

1. **Spēles laukumu** novieto vidū starp spēlētājiem.

2. Katrs spēlētājs paņem **izaugsmes karti**, novieto to sev priekšā un ieraksta tēla vārdu. Ikviens saņem **meistarības** punktus, kuru skaits ir atkarīgs no spēlētāju skaita. Saņemtos punktus spēlētājs savā **izaugsmes kartē** sadala pa 8 intelekta veidiem, vienu kvadrātiņu aizpildot ar vienu punktu, sākot no kreisās malas. Punkti tiek sadalīti:

Spēlētāju skaits:	2	3	4
Meistarības punkti	18	12	9

3. Katrs spēlētājs izvēlas savu figūru un novieto to blakus **izaugsmes kartei**.

4. Katra **pūķa** kartiņas baltajā aplītī ieraksta CP skaitu: 12 (vieglākajā versijā) vai 20 (grūtākajā versijā). **Pūķi**, vārdā Zipaktonāls, ar attēlu uz leju novieto blakus laukumam. Pārējās **pūķu** kārtis sajauc un arī ar attēlu uz leju novieto virs Zipaktonāla kārts.

5. **Padomdevēju kāršu kavu** spēles laukumā novieto tā, lai tās būtu pieejamas visiem spēlētājiem.

6. Katru no **8 uzdevumu kāršu kavām** sajauc atsevišķi un, ar tekstu uz leju, novieto ap **spēles laukumu** tā, lai sakrīt intelekta veidi.

7. **Ēnas** figūru novieto uz pirmā — visgaišākā lauciņa (portāla ).

8. Izvēlas, kurš spēlētājs sāks spēli. To var darīt jebkādā veidā. Ieteikums: pirmais spēlētājs ir tas, kurš pēdējais izlasījis grāmatu, pēc tam nākamais — pulksteņrādītāja kustības virzienā.

Spēles gaita:

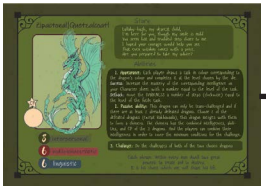
Tad, kad spēle ir uzstādīta, pirmais spēlētājs izvēlēts un **meistarības** punkti **izaugsmes kartē** sadalīti, spēli sāk ar šādiem soļiem:

1) katrs spēlētājs savu figūru novieto **spēles laukumā**, uz tā intelekta veida lauciņa, kas atbilst viņa tēla visvairāk attīstītajam intelektam (kam ir visvairāk **meistarības** punktu **izaugsmes kartē**; ja punktu skaits ir vienāds, izvēlas vienu no tiem);

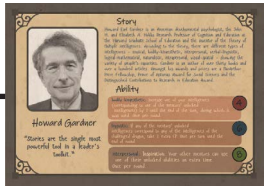
2) gājienu sāk pirmais spēlētājs (aktīvais spēlētājs). Nākamais aktīvais spēlētājs būs tas, kurš atrodas pulksteņrādītāja kustības virzienā no iepriekšējā;

3) katra spēlētāja gājienā ir trīs fāzes:
1. kustība,
2. darbība,
3. Ēna.





4



5

7

6 6 6 6

portāls

3 1

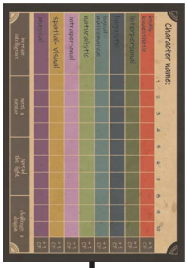
6 6

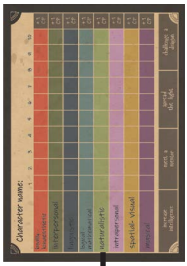
6 6

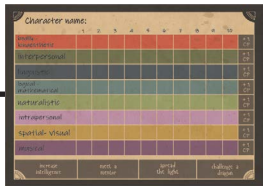
6 6

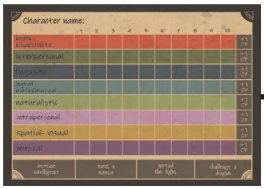
3 3

2 2









1. fāze — kustība:

Izvēlas vienu:

A) paliek uz vietas un pāriet uz 2. fāzi;

B) pārvietojas uz citu lauciņu: met metamo kauliņu un pārvietojas pulksteņrādītāja kustības vai pretējā virzienā (pēc spēlētāja izvēles) par tik lauciņiem, cik atbilst uzmestajam ciparam. Tad pāriet uz 2. fāzi.

2. fāze — darbība:

Izvēlas divas no 4 iespējām, ko savā gājienā veikt:

- **Attīsti Intelektu**
- **Satiec vai atklāj Padomdevēju**
- **Izplati Gaismu**
- **Izaicini Pūķi**

Darbības nedrīkst atkārtot, ja vien spējas nenosaka citādi. Katras darbības izpilde aprakstīta plašāk turpmākajās lapās.

3. fāze — Ēna:

Sava gājiena beigās spēlētājs **Ēnas** figūru pārvieto par vienu lauciņu pulksteņrādītāja kustības virzienā un:

vieglākajā versijā:
+1 lauciņu par katru intelekta veidu, uz kura atrodas kāds spēlētājs/-i, ja intelekta veids atbilst kādam aktīvajam **pūķim**. Reizi izspēles kārtā.

grūtākajā versijā:
+1 lauciņu par katru spēlētāju, kurš atrodas uz intelekta veida, kas atbilst kādam aktīvajam **pūķim**. Vienu reizi gājiena laikā.

Darbības:

Attīsti Intelektu

Lai veiksmīgi attīstītos spēlē un varētu izturēt **pūķu** pārbaudījumus, gan mentāli, gan fiziski jāsagatavojas (tāpat kā reālajā dzīvē). Attīstība būs nepieciešama, lai spēlē sasniegtu minimālo **meistarības** līmeni un varētu sākt **pūķa izaicināšanu** vai **satikt / atklāt padomdevēju**. Spēlē tas notiek 4 soļos:

1.solis. Izvēlas vienu no trim intelekta veidiem — to lauciņu, uz kura atrodas spēlētāja figūra, vai kādu no diviem blakus (pa labi vai pa kreisi) esošajiem.
(piemērs: ja tava figūra atrodas uz muzikālā intelekta lauciņa, tad vari izvēlēties to vai vizuāli telpiskā,vai arī ķermeņa kustību intelektu);

2. solis. No kavas paņem izvēlētā intelekta veida **uzdevumu**;

3. solis. Met metamo kauliņu un nosaka **uzdevuma** līmeni:
- ja uzmet 1 vai 2, tad - uzdevuma 1. līmenis;
- ja uzmet 3 vai 4, tad - uzdevuma 2. līmenis;
- ja uzmet 5 vai 6, tad - uzdevuma 3. līmenis.

Izlasa **uzdevumu**. Ja citiem spēlētājiem jāmin, tad nerāda tekstu pārējiem.

4. solis. Izpilda **uzdevumu** (vienā minūtē, ja vien nav noteikts citādi).

Veiksme: izpildīts uzdevums. Spēlētājs attiecīgo intelekta veidu paaugstina atbilstīgi **uzdevuma** līmenim.

Piemēram, ja izpilda 1. līmeņa uzdevumu, tad intelektu paaugstina par 1 punktu.

Atkāpšanās: neizpildīts uzdevums. spēlētājs pārvieto **Ēnas** figūru pulksteņrādītāja kustības virzienā par tik lauciņiem, cik atbilst uzdevuma līmenim (piemēram, ja 2. līmeņa uzdevums, tad par 2 lauciņiem).

Satiec vai atklāj Padomdevēju

Ar šo darbību var **satikt padomdevēju** un paņemt tā kārti vai, ja tas jau ir satikts, **atklāt padomdevēja** spējas. Lai satiktu **padomdevēju**, spēlētājam jāsasniedz minimālās prasības (punkti) vismaz vienā intelekta veidā, kur katram **padomdevējam** ir 4, 6 vai 8 punkti. Katrā gājienā spēlētājs var izvēlēties izmantot vienu vai vairākas jebkura **padomdevēja** aktīvās spējas (ja vien pie spējām nav norādīts citādi).

Satiec padomdevēju:

1. solis. **Padomdevēja** kārti no **padomdevēju kavas** izvēlas tā, lai meistarības punktu skaits vismaz vienā no viņa intelekta veidiem ir vienāds ar vai zemāks par to pašu intelekta veidu spēlētāja **izaugsmes kartē**;

2.solis. Izpilda **uzdevumu** atbilstošajā līmenī.
Attiecīgi intelekta meistarības punkti padomdevēja kārtī atbilst:
4 punkti - uzdevumu 1. līmenim,
6 punkti - uzdevumu 2. līmenim,
8 punkti - uzdevumu 3. līmenim.

Veiksme: izpildīts uzdevums. Spēlētājs iegūst padomdevēju. Intelekta veids, kas atbilst nupat izpildītajam **uzdevumam**, ir aktīvs, spēlētājs var izmantot atbilstīgās spējas. Ar marķieri nosvītro pārējos divus intelekta veidus; tie patreiz nav aktīvi.

Atkāpšanās: neizpildīts uzdevums. Spēlētājs noliek **Padomdevēja** kārti atpakaļ kavā un vienu **aktīvu** pūķi, kurš zaudējis visvairāk CP 

, spēcina ar tik CP, cik atbilst neizpildītā **uzdevuma** līmenim. Ja nav **pūķa**, kurš zaudējis CP, tad nekas nav jādara.

Piezīme: Vieglākajā versijā **Atkāpšanās** nosacījums uz pūķi neattiecas. Padomdevēja kārti noliek atpakaļ kavā.

Atklāj padomdevēju:

Ja spēlētājs izpilda minimālās prasības (atbilstīgie meistarības punkti) vairāk nekā tikai vienā intelekta veidā gan savā, gan **padomdevēja** kārtī, spēlētājs meistarību var attīstīt, 2. solī, padarot aktīvu kādu citu padomdevēja spēju. Veiksmes gadījumā attiecīgo marķiera atzīmi nodzēš.

Izplati Gaismu

Spēlei progresējot, arī Ēna attīstās un izplatās, radot šķēršļus un spēli padarot grūtāku un izaicinošāku, bet spēlētājs to nešaubīgi var uzveikt. Ar šo darbību (un ar dažu **padomdevēju**, tādu kā Montesori, palīdzību) spēlētājs var ietekmēt spēles gaitu. Kad **Ēna** progresē un kļūst bailīgi, spēlētājs var **izplatīt Gaismu.**

1. solis. Paņem **uzdevumu** no intelekta veida, kas atbilst tam, uz kura atrodas spēlētāja figūra.

2. solis. Met metamo kauliņu, nosaka **uzdevuma līmeni** (tāpat kā darbībā „Attīsti intelektu") un izpilda to.

Veiksme: ja uzdevums izpildīts, spēlētājs drīkst pārvietot **Ēnu** pretēji pulksteņrādītāja kustības virzienam par tik lauciņiem, cik atbilst izpildītā uzdevuma līmenim.

Atkāpšanās: ja uzdevums netiek izpildīts:
grūtākajā versijā ievēro noteikumus, kas attiecas uz neveiksmīgu **uzdevumu**;
vieglākajā versijā nekas nenotiek.

Izaicini pūķi

Lai **izaicinātu pūķi**, spēlētāja intelekta **meistarības** punktiem jābūt vienādiem ar attiecīgajiem **pūķa** intelekta punktiem vai lielākiem par tiem. Izaicināšana notiek 2 soļos:

1.solis. **Sagatavošanās** - met metamo kauliņu un cer, ka Visums ir spēlētāja pusē:

Atkāpšanās: ja uzmests 1, 2 vai 3, spēlētājam viens no saviem intelekta veidiem jāsamazina par 1punktu, pat ja tie visi ir līdz 10 punktiem. Tad met kauliņu vēlreiz; solis jāatkārto, līdz spēlētājs uzmet 4, 5 vai 6. Ja kāda intelekta veida meistarības pakāpe vairs neatbilst pūķa minimālajām prasībām, izaicināšana jāpārtrauc;

Veiksme: ja uzmests 4, 5 vai 6, turpina ar nākamo soli „Izaicināšana"

Piezīme: šajā spēles versijā arī Georgija Lozanova spējas „Motivācija" attiecas uz šo soli.

2. solis. **Izaicināšana** — izaicina pūķi un seko norādēm pūķa kārtī:

Veiksme: ja spēlētājs iztur pūķa pārbaudījumu, atņem 3 CP  no tā plus citus iespējamos punktus;

Atkāpšanās: nekas nenotiek.

Piezīmes:
• ja spēli vēlas padarīt interesantāku un izaicinošāku, pēc neveiksmīga mēģinājuma Ēnu var virzīt par vienu soli uz priekšu.
• spēles vieglākajā versijā izlaiž 1. soli „Sagatavošanās".

Palīdzība izaicinājumā

Lai izmantotu palīdzību **pūķa izaicināšanā**, spēlētāja intelekta **meistarības** punktu skaitam jābūt vienādam ar **pūķa** attiecīgā intelekta veida punktu skaitu vai augstākam par to.

Piezīme: vieglākajā versijā visi spēlētāji savu intelekta veidu meistarības pakāpi var apvienot, lai izpildītu minimālās prasības.

Pirms spēlētājs sāk **sagatavošanās soli**, var lūgt palīdzību. Piedalīties izaicinājumā drīkst tikai tie spēlētāji, kuri izpilda minimālās prasības (meistarības punktu skaits).
Par katru spēlētāju, kurš pievienojas izaicināšanai (izņemot aktīvo spēlētāju), **Ēna** jāpārvieto par vienu lauciņu uz priekšu.

1. solis. **Sagatavošanās** — aktīvais spēlētājs uzmet metamo kauliņu un cer, ka Visums ir viņa pusē.

Atkāpšanās: ja uzmests 1, 2 vai 3, katram spēlētājam viens no saviem intelekta veidiem jāsamazina par 1, pat ja tie visi ir līdz 10 punktiem. Tad met kauliņu vēlreiz; solis jāatkārto, līdz tiek uzmests 4, 5 vai 6. Ja kāda no spēlētāja intelekta meistarības pakāpēm vairs neatbilst **pūķa** minimālajām prasībām, spēlētājs izaicināšanu pārtrauc.

Veiksme: ja ir uzmests 4, 5 vai 6, turpina ar 2. soli „**Izaicināšana**".

Piezīme: šajā spēles versijā arī Georgija Lozanova spējas „Motivācija" attiecas uz šo soli.

2. solis. **Izaicināšana** — visi spēlētāji, kuri piedalās izaicināšanā, viens pēc otra izaicina pūķi tā, kā norādīts pūķa kārtī.

Veiksme: katrs spēlētājs, kurš pārvarējis **pūķa** izaicinājumu, atņem 3 CP no tā plus citus iespējamos punktus.

Atkāpšanās: nekas nenotiek.

Piezīme: spēles vieglākajā versijā izlaiž 1. soli „Sagatavošanās".

Esmu pateicis visu, kas jums pašlaik būtu jāzina. Ir pienācis laiks pārbaudīt jūsu spējas un zināšanas, satiekot pirmo padomdevēju.

Neaizmirsti:



Cīņas punkti (CP) — tie ir punkti, kas pieder katram **pūķim** (kopā 12 vieglajā versijā vai 20 grūtajā versijā) un kurus izaicināšanas darbības laikā spēlētāji, izturot **pūķu** pārbaudījumus, tiem noņem.

Visums — 4 kartes, kurās piedāvātas vairākas dažādu uzdevumu iespējas un kas ir izmantojamas šādos soļos:

1. solis. Neskatoties izvēlas Visuma karti;
2. solis. Met metamo kauliņu, lai noteiktu attiecīgās tēmas vārdu;
3. solis. Atkārto pirmos divus soļus ar katru nepieciešamo vārdu, piemēram, 3 reizes, ja rakstīts „Visums 3".

Līdz gājiena beigām — līdz brīdim, kad viens spēlētājs ir izpildījis trīs gājiena fāzes: kustība, darbība, Ēna. Pēc tam sākas nākamais gājiens.

Līdz izspēles kārtas beigām — līdz brīdim, kad katrs no spēlētājiem ir izpildījis gājiena trīs fāzes: kustība, darbība, Ēna. Kad visi spēlētāji veikuši gājienu, tad noslēgusies viena izspēles kārta un sākas nākamā.

Aktīvais spēlētājs — persona, kura veic trīs gājiena fāzes (skat. Spēles gaitu).

Aktīvais pūķis — viens vai vairāki pūķi spēlē (skat. sadaļu „Pūķi").

Atkāpšanās — neveiksmīgs mēģinājums.

Marķieris var tikt izmantots:

- **izaugsmes kartē** — lai atzīmētu intelekta veidu attīstību un ierakstītu spēlētāja izvēlētā tēla vārdu;
- **padomdevēju kārtīs** — lai atzīmētu, kuras no padomdevēja spējām drīkst izmantot;
- **Visuma kartēs** — lai zīmētu to aizmugurē;
- **pūķu kārtīs** — lai aprēķinātu noņemtos un atlikušos CP 

.

Uzvaras vēstījums

Lielisks darbs padarīts! Es jums ticēju, un jūs mani nepievīlāt. Ceru, ka ieguvāt vērtīgas zināšanas, apguvāt jaunas prasmes un uzzinājāt vairāk par sevi. Atcerieties, ka šķēršļi ceļā mūs padara stiprākus un lielākā drosme ir ielūkoties acīs savām bailēm! Saglabājiet savu iekšējo Gaismu un ļaujiet tai izgaismot jūsu mājupceļu! Par šo neticamo ceļojumu pastāstiet saviem mīļajiem un iedvesmojiet arī viņus uz izaicinošu cīņu ar sevi! „Bloomantic" nav iespējams izstāstīt, tas ir jāpiedzīvo.

Uz tikšanos!

Sakāves vēstījums

Ak nē, mani drosmīgie cīnītāji, neskumstiet par šo neveiksmi! Es priecājos, ka šajā nozīmīgajā ceļojumā, cīnoties ar pūķiem, sadraudzējoties ar brīnišķīgiem cilvēkiem un izaicinot pašiem sevi, mēs bijām kopā. Vēlos uzsvērt, ka jūsu drosme ir nesusi augļus arī tad, ja neesat sasnieguši tādu rezultātu, par kādu sapņojāt. Raizēm nav pamata — jūs gaida tik daudz iespēju! Turklāt tagad jūs esat apveltīti ar dažām jaunām prasmēm un zināšanām, ko labāk varat izpētīt. Esiet gatavi ienirt „Bloomantic" pasaulē vēl un vēl, atsaucieties piedzīvojumu garam un ļaujiet man atkal būt jums līdzās šajā ceļojumā! Mēs esam stiprāki nekā iepriekš, un nav šķēršļu, ko nevarētu pārvarēt kopīgiem spēkiem.

Bloomantic

play to explore life

Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra

Līdzfinansē Eiropas Savienība

SARVA

JAGADAMBA ACADEMY

© 2023-2025 JAGADAMBA, SARVA

Spēles iztrāde: Gzhegosh Palushek
Dizains: Nona Kumanova
Stāsti: Ralitsa Arnaudova
Uzdevumi/ aktivitātes: Signe Rozenfelde, Sanita Siliņa
un citi dalībnieki projektā
“Journey of Multiple Intelligences - Play 2 Explore Life”

Pateicība:

Jūrmalas Bērnu un jauniešu centrs
Jūrmalas Jaunatnes iniciatīvu centrs
Jūrmalas Vaivaru pamatskola
ЦОИДУЕМ
Софийски университет “Св. Климент Охридски”
Сдружение Аутизъм Днес