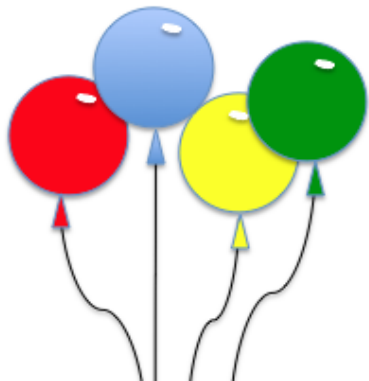


Ричард Лъвското сърце



Интересна идея за игра за 4 играчи

Игра на терен: Richard the Lionheart

Интересна идея за игра е в основата на тази игра. Четири страни имат различна мисия, която трябва да изпълнят и за която другите групи не знаят. Победител е този, който пръв изпълни мисията

Процедура на играта

Решаваща процедура

Групиране (четири групи)

Разпределяне на лентите за игра (четири цвята)

Раздайте "картите на живота"

и дайте инструкции:

- След като мисията е изпълнена (първата фаза на играта: намиране на ковчега), издигнете свой замък на предварително определено място (маршрутна лента) и разпределете в него 10-те знамена (по един определен цвят за всяка група).
- Завържете по един надут балон за бедрото на всеки играч (надуйте го сами)

- Залепете карфица към върха на меча
- Определете "принцове" и "херцози" Принцът е водач на групата рицари и е отговорен за докладването на изпълнената мисия на крал Ричард Лъвското сърце (господаря на играта). Херцогът е заместникът, ако принцът падне. Ако и той падне, всеки рицар може да поеме тази функция.
- Прочетете заповедта заедно в групата. Забележка: Другите групи не трябва да научават за тази заповед при никакви обстоятелства!

Планиране на стратегията на играта:

- Един ръководител на група отговаря за правилното изпълнение на инструкциите. Той разполага и с подходящите материали.

1.Фаза на игра

Всички работят заедно, за да намерят ковчега, който е скрит в предварително определена игрова зона. Вътре са нарежданията на групата.

Първият, който намери ковчега, има един живот повече по време на играта (4 вместо 3). Търсачът свиква всички заедно, разпределя поръчките между четирите страни и взема картите с допълнителен живот.

2.Фаза на играта

Четирите страни сега отиват в своите замъци (местоположението е определено предварително) и следват инструкциите, дадени в началото: Подреждане на замъка, сглобяване на балоните, прикрепване на щифт, поставяне на флагове, определяне на "принцовете", прочитане на заповедта и планиране на стратегията.

Сега групата трябва да осигури следното по време на играта:

- Да защити собствения си живот (балонът не трябва да се спуска)
- Да защити собствения си замък, т.е. да пази знамената
- Да изпълни собствената си мисия възможно най-бързо

3-та фаза на играта Със свирката на водещия играта играта започва! Сега всяка страна започва да изпълнява своята мисия.

Играчите, които са загубили живот, отиват на централно място, за да седнат за две минути и да получат нов балон. В същото време те предават

"картата на живота" (като проверяват броя на животите). След две минути играта продължава за тях. Играчите, които накрая са умрели, се събират на същото централно място.

Край на играта Веднага щом дадена поръчка бъде изпълнена, "принцът" съобщава за това на крал "Ричард Лъвското сърце" (водещ на играта). Последният проверява правилността и прекратява играта.

||

Правила на играта

В играта съществуват следните възможни нареждания:

- Разрушете ... Партията напълно (т.е. нито един играч от тази група няма право да играе повече = не са му останали жизни (балони).
- Ограбете по 5 знамена от всяка от групите, които се намират в ... Партия.
- Ограбете по 10 знамена от ... Партия.
- Грабеж на 3, 4, 3 знамена от ... Партия и т.н.
- Ако **поръчката е изпълнена**, тази партия е спечелила. Ако поръчката е изпълнена случайно и е изпълнена от някой друг неволно, е спечелила партията, която е притежавала поръчката.
- **Ограбените знамена** се депозират в нечий замък и се прибират в джоба. Ако някоя партия има знамена за ограбване, които изобщо не се намират във вражеския замък, тя трябва да търси тези знамена евентуално в други замъци заедно!
- **Всеки играч има три живота!** Изключение: играчът, който пръв е намерил ковчега (първата фаза на играта), има четири живота! Животите се контролират от картите с живот.
- Правят се опити за унищожаване на **балоните с меч**. ако случайно някой балон бъде счупен поради невнимание, той може да бъде заменен без щети.
- Ако **балонът е унищожен** (загубен живот), играчът трябва да отиде на централно място, да поседи две минути, да надуе отново балона и след това може да бъде допуснат обратно в играта от ръководителя. В този

процес се предава карта живот.

- Правилното протичане на играта се проверява от **ръководителя** и помощник-ръководителя **на играта**.

<||

Подготовка на играта

В допълнение към изброените по-долу материали за играта, основното, което трябва да се направи, е да се избере и обозначи специално мястото за игра. Преди началото на играта ковчегът също се скрива в терена. С предимство местата на замъците са маркирани още преди началото на играта.

Кратко описание:

- Очертайте зоната за игра
- Скриване на ковчега
- Определете местоположението на замъците
- Определете централното място за събиране

<||

Материали за играта

- Карти за живот (брой играчи x 3 + 1)
- Кашон с пликове за поръчки (за всяка група) и допълнителна карта живот за откривателя
- Поръчки (4x)
- Лента за проследяване
- Четири различни цвята знамена (минимум десет на група)
- Балони (брой играчи x 3+1 плюс резервен)
- Щипки (брой играчи)
- Четири ролки тиксо
- Ленти за игра (брой играчи) в четири цвята
- Мечове (брой играчи), ако са налични, в противен случай например пръчки

||

Целева група

- Подходящ за: Младежи, Тийнейджъри
- Брой играчи: неограничен
- Усилие: средно
- Възможна употреба: за лагери и тийнейджърски следобеди
- Продължителност: приблизително 1 до 2 часа

||

Бележки за играта

Опитът показва, че е необходимо предварително да се определят поръчките в зависимост от силата на групата. Например, ако групата е съставена от по-малки и по-слаби играчи, които трябва да "унищожат" масово по-силна група (или обратното), е малко вероятно да успеят (и обратното)

Richard Loewenherz_YW

Препратка към източника:

Съдържание: авторско право BESJ, www.besj.ch

Автор: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Корица: www.juropa.net