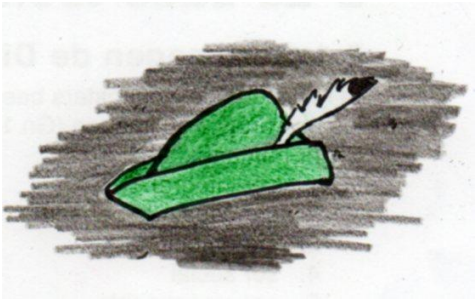
INVIATO DA
MariES

ON
17/01/2013

Keine Stimmen

Robin Hood - Gioco notturno



Questo gioco di corse e tattiche è già stato giocato in un campo. Equipaggiatevi per aiutare Robin Hood nella sua lotta per la giustizia!

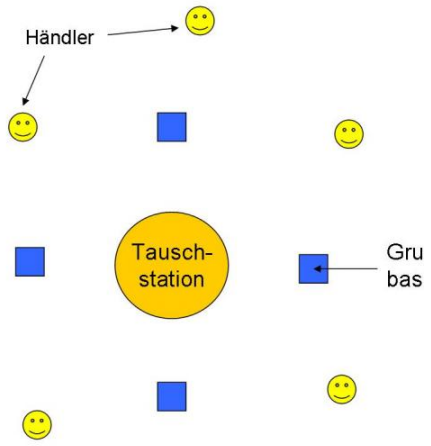
Materiale

- Nastro della vita
- Materiale di baratto: ciottoli, cuoio, lana, spade, pelli, frecce, coltelli
- Nastro della vita per i fornitori
- Marchio per i commercianti
- Etichettatura delle stazioni
- Lampade nelle stazioni
- Etichettatura della pattuglia
- Kit di pronto soccorso

Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (bosco)
- Delimitare l'area di gioco, se necessario
- Segnare le basi dei gruppi
- Segnalare e allestire la stazione di baratto (preparare armi e pelli)
- Equipaggiare i mercanti con torce e materiali per il baratto
- Distribuire i mercanti nella foresta

Schizzo della configurazione del gioco



Numero di dipendenti richiesto

- 1 dipendente per stazione base del gruppo
- Commerciante di materie prime (adeguare il numero al numero di partecipanti)
- 1-4 dipendenti nella stazione di scambio
- Dipendenti per la pattuglia (a seconda del numero di partecipanti)
- Dipendenti che riportano i nastri di salvataggio rimossi alla base corrispondente

Scopo del gioco

- Robin Hood vuole riunire un gruppo d'élite del suo popolo.

Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi.
- Ogni gruppo gioca da solo. Ogni gruppo cerca di ottenere armi (oggetti importanti per la sopravvivenza nella foresta) nella foresta (ad esempio spade, frecce, coltelli e pelli).
- Naturalmente, le cose non crescono semplicemente nella foresta: bisogna raccogliere le risorse che si possono poi scambiare con le armi.
- **Spade: 3 sassi, 2 lana, 2 cuoio = 10 punti**
- **Coltelli: 3 lana, 2 cuoio = 6 punti**
- **Frecce: 2 ciottoli, 1 cuoio = 4 punti**
- **Pelli: 1 cuoio, 1 lana = 2 punti**
- I gruppi sono distribuiti intorno a una stazione al centro della foresta. In questa stazione, le materie prime raccolte possono essere scambiate con armi e pelli.
- Le materie prime (lana, cuoio, pietre) sono disponibili presso i dipendenti della foresta, che annunciano la loro posizione facendo lampeggiare brevemente la loro torcia.
- Ogni gruppo ha 3 commercianti che scambiano le materie prime. Sono contrassegnati da un nastro intorno alla testa. I commercianti possono anche scambiare il loro ruolo con un fornitore del loro gruppo durante il gioco.
- Gli altri membri del gruppo sono fornitori di materie prime. Possono trasportare solo una materia prima alla volta.
- I gruppi possono anche scambiarsi tra loro.

- Ci sono pattuglie di sceriffi che possono prendere le materie prime dai fornitori, ma non dai commercianti. Le pattuglie catturano i fornitori prendendo il loro nastro di salvataggio.
- Se un fornitore viene catturato, cede la sua risorsa alla pattuglia e va alla sua base per ottenere un nuovo nastro vitale.
- Vince il gruppo con il maggior numero di punti.

Tempo di gioco

- La prima opzione consiste nel limitare la durata del gioco (circa 30-45 minuti). In questo caso è importante avere a disposizione abbastanza materiale di scambio!
- La seconda opzione consiste nel terminare la partita quando tutte le armi e le pelli sono state acquistate. Anche in questo caso è importante che i dipendenti riportino le risorse raccolte dalla stazione di scambio e le pattuglie ai commercianti, per non interrompere il gioco.

Prova della fonte

- Immagine di copertina: MariES
- Bozzetto: MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Състезание
Тактик
Robin Hood
Strategia
Lavoro di squadra

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/robin-hood-gioco-notturno