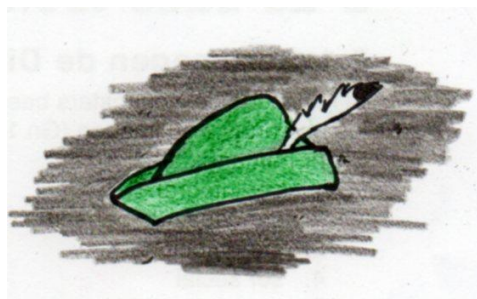


Robin Hood - Gioco notturno



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

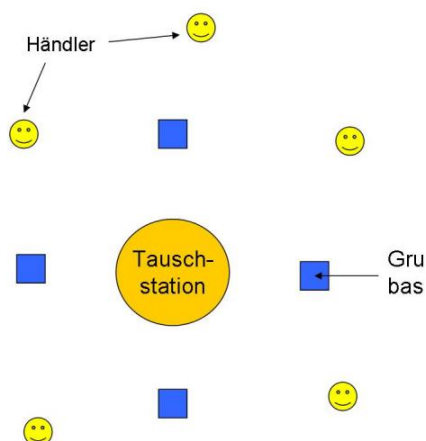
Materiale

- 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