PATEIKĖ
reto96

ON
2012-11-25

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Šachmatai



Šachmatai – nuostabus stalo žaidimas!

Iš šio seno žaidimo dabar sukurtas veiksmo ir taktikos kupinas naktinis lauko žaidimas!

Kaip ir originalo žaidime, tikslas – paimti į nelaisvę priešininko karalių. Kiekvienam žaidėjui priskiriama figūra, turinti įvairių specializacijų – kaip ir šachmatuose.

Žaidimo duomenys

- **Amžius:** 10+
- **Trukmė:**?
- **Dalyvių skaičius:** mažiausiai 22
- **Vadovai:** 1 žaidimo vedėjas, 1 kalėjimo prižiūrėtojas, 1 samdinys (paaiškinimas pateikiamas toliau)

Medžiagos

- 4 virvės (maždaug 1 m)
- Apsauginė juosta
- 7 žibintuvėliai (užtikrinkite, kad nė vienas dalyvis nesineštų savo)
- Žaidybiniai pinigai
- Išimčių kortelės

Pasirengimas

- Suskirstykite dalyvius į grupes, kuriose būtų ne mažiau kaip 11 ir ne daugiau kaip 19 žmonių.
- Barjerine juosta pažymėkite kalėjimo teritoriją.
- Kiekvienai grupei paskirstykite stovyklas aplink kalėjimo perimetrą (žr. paveikslėlį „Žaidimo aikštelė“).
- Kiekvienai grupei išdalinkite po 3 lempas (vieną – stovyklos žymėjimui, kitas – bokštams – paaiškinimas pateikiamas toliau) ir vieną lempą pastatykite kalėjimo viduje.
- Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 1 monetą.

„The Playing Field“



Eiga

Pradžioje kiekviena grupė yra savo stovykloje, tada žaidėjams paskirstomos figūrėlės (paskirstymas yra slaptas – tai taktiškai svarbus elementas), o gavus starto signalą žaidimas prasideda.

Dabar grupės bando sugauti priešininkų grupės karalių, tuo pačiu, žinoma, gindamos savo karalių.

Tai daroma gaudant vieni kitus; šiame žaidime gaudymas grindžiamas pasitikėjimu – keletą kartų „pliaukštelėjama“ priešininkui per nugarą; kai pasiekiama priešininko figūros vertė (žr. „Figūros“), jis žūsta. „Problema“ ta, kad tik pats žinai, kokia figūra esi -> sąžiningumas yra svarbus!

Dėmesio: „smūgiai“ turi būti atlikti per 10 sekundžių – kitaip reikia skaičiuoti iš naujo!

Pastaba: figūros vertė = kiek kartų reikia „pliaukšti“ per nugarą, kad sugautum

Jei mirštate tokiu būdu, patenkate į kalėjimą.

Norint išlaisvinti komandos narį, reikia pas samdinį už 1 pinigą nusipirkti išlaisvinimo kortelę – ją dabar galima iškeisti pas kalėjimo prižiūrėtoją į komandos narį.

Jei komandai baigiasi pinigai, ji nebegali išlaisvinti nė vieno žaidėjo.

Žaidimas baigiasi, kai įvyksta viena iš šachmatuose žinomų situacijų:

- Šachas ir matas: karalius buvo paimtas į nelaisvę; jo komanda pralaimi
- Patas: ant lentos liko tik karaliai – lygiosios

Veikėjai

Kiekvienai grupei:

(Sudėtis: figūrų skaičius, vertė)

- 1 karalius 5x *[Už stovyklos ribų gali **judėti** tik su žirgais **(**stovėti leidžiama) – jei jis paimamas į nelaisvę, žaidimas pralaimėtas]*
- 1 karalienė 4x *[gali tiesiogiai nužudyti karalių, net jei jis stovi „ant“ žirgo[1'1]]*
- 2 bėgikai 2x *[gali judėti ir priešo stovyklose]*
- 2 bokštai (ypatingas atvejis[2]) *[**Vienінteliai** žaidėjai su lempomis, tačiau, kai lempa įjungiama, jie nebegali judėti; jų užduotis – šviesti -> jie negali paimti į nelaisvę]*
- 1 žvalgas 2x [gali susprogdinti bokštus (žr. 1 priedą)]
- -> likusieji (mažiausiai 4) pėstininkai 1x [gali tapti žirgais]
- Be to, 2 virvės arkliams[1]

[1]Jei du pėstininkai kartu laikosi už vienos virvės, jie sudaro arklį (3 kartus „chiken“)[2] kai vienas juda, kitas vėl tampa pėstininku

[1'1]Karalius už savo stovyklos ribų gali judėti tik „jodamas“, t. y. laikydamasis už virvės kartu su dviem pėstininkais; šiame etape pirmiausia turi būti nužudytas arklys (išskyrus damą).

[2]Bokštus gali paimti **tik** žvalgas (1 kartą „chiken“), po to jie apsikeičia figūromis (žvalgas tampa bokštu; bokštas tampa žvalgu)

Figūros be grupės:

- 1 samdinys [parduoda nemokamus bilietus ir informaciją apie kitas grupes]
- 1 kalėjimo sargas [Saugo kalėjimą, paleidžia kalinius mainais į nemokamus bilietus]

Šaltiniai

- Viršelis (Checkmate.jpe): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Žaidimo lentos iliustracija (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Šachmatai
Žaidimas lauke
Naktinis žaidimas
Taktika
Veiksmo filmas

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/sachmatai