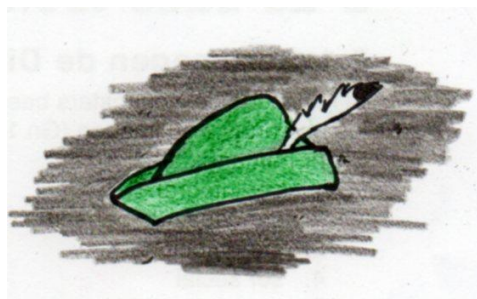


Robin Hood - Jogo noturno



Esse jogo de corrida e tática já foi jogado em um acampamento. Equipe-se para ajudar Robin Hood em sua luta pela justiça!

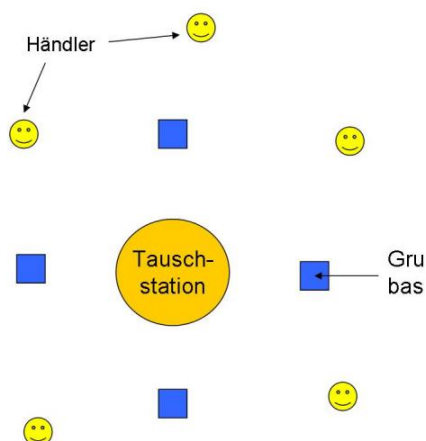
Material

- Fita vitalícia
- Material de troca: seixos, couro, lã, espadas, peles, flechas, facas
- Fita da vida para fornecedores
- Marcação para os comerciantes
- Etiquetagem das estações
- Lâmpadas nas estações
- Marcação da patrulha
- Kit de primeiros socorros

Preparação

- encontre uma área de recreação adequada (floresta)
- Demarcar a área de recreação, se necessário
- Marcar as bases dos grupos
- Marque e monte a estação de troca (prepare armas e peles)
- Equipar os comerciantes com lanternas e materiais de troca
- Distribua os comerciantes na floresta

Esboço da configuração do jogo



Número necessário de funcionários

- 1 funcionário por estação rádio-base do grupo
- Comerciante de commodities (ajustar o número ao número de participantes)
- 1 a 4 funcionários na estação de troca
- Funcionários para a patrulha (dependendo do número de participantes)
- Funcionários que trazem as fitas salva-vidas removidas de volta para a base correspondente

Objetivo do jogo

- Robin Hood quer reunir um grupo de elite de seu povo.

Implementação

- Os participantes são divididos em grupos.
- Cada grupo joga por conta própria. Cada grupo tenta obter armas (coisas que são importantes para a sobrevivência na floresta) na floresta (por exemplo, espadas, flechas, facas e peles).
- É claro que as coisas não crescem simplesmente na floresta; é preciso coletar recursos que podem ser trocados por armas.
- **Espadas: 3 seixos, 2 lãs, 2 peles = 10 pontos**

- **Facas: 3 de lã, 2 de couro = 6 pontos**
- **Flechas: 2 seixos, 1 couro = 4 pontos**
- **Peles: 1 de couro, 1 de lã = 2 pontos**
- Os grupos são distribuídos em torno de uma estação no meio da floresta. Nessa estação, as matérias-primas coletadas podem ser trocadas por armas e peles.
- As matérias-primas (lã, couro, pedras) estão disponíveis nos funcionários da floresta, que anunciam sua posição piscando brevemente a lanterna.
- Cada grupo tem 3 comerciantes que trocam as matérias-primas. Eles são marcados com uma fita em volta da cabeça. Os comerciantes também podem trocar sua função com um fornecedor de seu grupo durante o jogo.
- Os outros membros do grupo são fornecedores de matéria-prima. Eles só podem transportar uma matéria-prima de cada vez.
- Os grupos também podem trocar entre si.
- Há patrulhas do xerife que podem pegar as matérias-primas dos fornecedores, mas não dos comerciantes. As patrulhas capturam os fornecedores tirando suas fitas salva-vidas.
- Se um fornecedor for pego, ele entrega seu recurso à patrulha e vai para sua base para obter uma nova fita de vida.
- O grupo com mais pontos vence.

Tempo de jogo

- A primeira opção é limitar a duração do jogo (aproximadamente 30 a 45 minutos). Aqui é importante ter material de troca suficiente disponível!
- A segunda opção é encerrar o jogo quando todas as armas e skins tiverem sido compradas. Nesse caso, também é importante que os funcionários levem os recursos coletados da estação de troca e as patrulhas de volta para os comerciantes para não interromper o jogo.

Comprovação da fonte

- Foto da capa: MariES
- Desenho: MariES