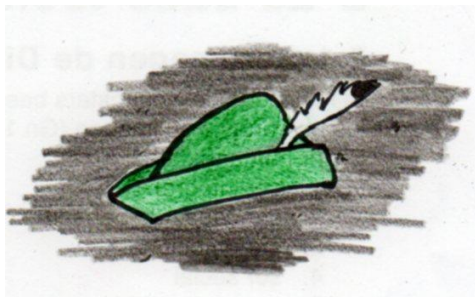


Robin Hood - Joc de noapte



Acest joc de curse și tactică a fost deja jucat într-o tabără. Echipați-vă pentru a-l ajuta pe Robin Hood în lupta sa pentru dreptate!

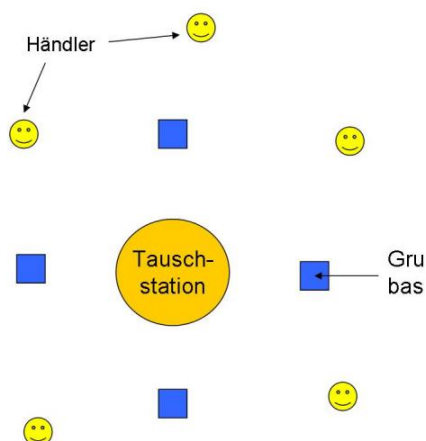
Material

- Panglică de viață
- Materiale de troc: pietricele, piele, lână, săbii, piei, săgeți, cuțite
- Panglică de viață pentru furnizori
- Marcaj pentru comercianți
- Etichetarea stațiilor
- Lămpi în stații
- Marcajul patrului
- Trusă de prim ajutor

Pregătire

- găsiți o zonă de joacă adecvată (pădure)
- Delimitați zona de joacă, dacă este necesar
- Marcați bazele grupurilor
- Marcați și înființați stația de troc (pregătiți arme și piei)
- Echipați comercianții cu lanterne și materiale de troc
- Distribuiți comercianții în pădure

Schiță de configurare a jocului



Numărul necesar de angajați

- 1 angajat pentru fiecare stație de bază a grupului
- Comerciant de mărfuri (adaptați numărul la numărul de participanți)
- 1-4 angajați în stația de schimb
- Angajați pentru patrulare (în funcție de numărul de participanți)
- Angajați care aduc panglicile vieții îndepărtate înapoi la baza corespunzătoare

Scopul jocului

- Robin Hood vrea să adune un grup de elită al oamenilor săi.

Implementare

- Participanții sunt împărțiți în grupuri.
- Fiecare grup joacă pe cont propriu. Fiecare grup încearcă să obțină arme (lucruri care sunt importante pentru supraviețuirea în pădure) în pădure (de exemplu, săbii, săgeți, cuțite și piei).
- Desigur, lucrurile nu cresc pur și simplu în pădure; trebuie să adunați resurse pe care să le puteți schimba apoi pentru arme.
- **Săbii: 3 pietricele, 2 lână, 2 piele = 10 puncte**
- **Cuțite: 3 lână, 2 piele = 6 puncte**

- **Săgeți: 2 pietricele, 1 piele = 4 puncte**
- **Piele: 1 piele, 1 lână = 2 puncte**
- Grupurile sunt distribuite în jurul unei stații în mijlocul pădurii. La această stație, materiile prime colectate pot fi schimbate pentru arme și piei.
- Materiile prime (lână, piele, pietre) sunt disponibile de la angajații din pădure, care își anunță poziția prin aprinderea scurtă a lanternei.
- Fiecare grup are 3 comercianți care fac schimb de materii prime. Ei sunt marcați cu o panglică în jurul capului. Comercianții pot, de asemenea, să își schimbe rolul cu un furnizor din grupul lor în timpul jocului.
- Ceilalți membri ai grupului sunt furnizori de materii prime. Ei nu pot transporta decât o singură materie primă în același timp.
- Grupurile pot, de asemenea, să facă schimb între ele.
- Există patrulăle ale șerifului care au voie să ia materii prime de la furnizori, dar nu și de la comercianți. Patrulăle îi prind pe furnizori luându-le panglica de viață.
- Dacă un furnizor este prins, acesta dă resursele sale patrulei și merge la baza sa pentru a obține o nouă panglică de viață.
- Grupul cu cele mai multe puncte câștigă.

Timpul de joc

- Prima opțiune este limitarea duratei jocului (aprox. 30-45 de minute). Aici este important să aveți la dispoziție suficient material de schimb!
- A doua opțiune este de a încheia jocul atunci când toate armele și skin-urile au fost cumpărate. Și în acest caz, este important ca angajații să ducă resursele colectate de la stația de schimb și de la patrulă înapoi la comercianți, pentru a nu întrerupe jocul.

Dovada sursei

- Imagine copertă: MariES
- Schiță: MariES