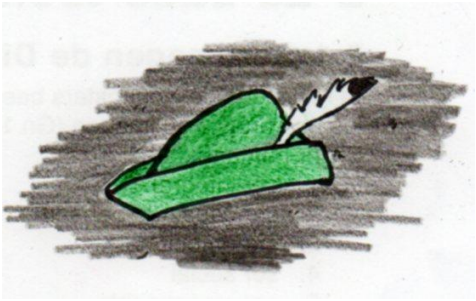
ENVIADO POR
MariES

ON
17/01/2013

Keine Stimmen

Robin Hood - Juego nocturno



Este juego de carreras y tácticas ya se ha jugado en un campamento. ¡Equipaos para ayudar a Robin Hood en su lucha por la justicia!

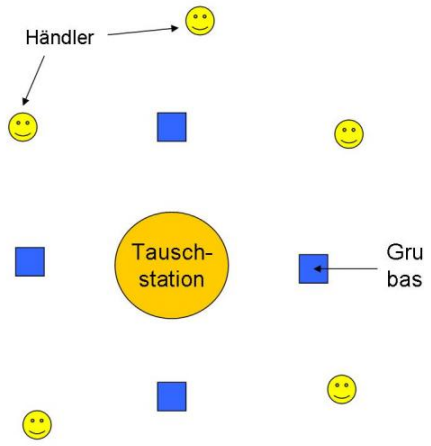
Material

- Cinta de la vida
- Material de trueque: guijarros, cuero, lana, espadas, pieles, flechas, cuchillos
- Cinta de la vida para los proveedores
- Marcaje para los comerciantes
- Etiquetado de las estaciones
- Lámparas en las estaciones
- Marcaje de la patrulla
- Botiquín de primeros auxilios

Preparación

- encontrar una zona de juego adecuada (bosque)
- Demarcar el área de juego si es necesario
- Marcar las bases de los grupos
- Marcar y montar el puesto de trueque (preparar armas y pieles)
- Equipar a los comerciantes con linternas y materiales de trueque
- Distribuya a los comerciantes en el bosque

Esquema de la configuración del juego



Número necesario de empleados

- 1 empleado por estación base de grupo
- Comerciante de materias primas (ajustar el número al número de participantes)
- 1-4 empleados en estación de intercambio
- Empleados para patrulla (en función del número de participantes)
- Empleados que devuelven las cintas de vida retiradas a la base correspondiente

Objetivo del juego

- Robin Hood quiere reunir a un grupo de élite de su pueblo.

Puesta en práctica

- Los participantes se dividen en grupos.
- Cada grupo juega por su cuenta. Cada grupo intenta conseguir armas (cosas que son importantes para sobrevivir en el bosque) en el bosque (por ejemplo, espadas, flechas, cuchillos y pieles).
- Por supuesto, las cosas no sólo crecen en el bosque; hay que recolectar recursos que luego se pueden cambiar por armas.
- **Espadas: 3 guijarros, 2 lana, 2 cuero = 10 puntos**
- **Cuchillos: 3 lana, 2 cuero = 6 puntos**
- **Flechas: 2 guijarros, 1 cuero = 4 puntos**
- **Pieles: 1 cuero, 1 lana = 2 puntos**
- Los grupos se distribuyen alrededor de una estación en medio del bosque. En esta estación, las materias primas recogidas pueden cambiarse por armas y pieles.
- Las materias primas (lana, cuero, piedras) están a disposición de los empleados del bosque, que anuncian su posición haciendo parpadear brevemente su linterna.
- Cada grupo tiene 3 comerciantes que intercambian las materias primas. Se les marca con una cinta alrededor de la cabeza. Los comerciantes también pueden intercambiar su papel con un proveedor de su grupo durante la partida.
- Los demás miembros del grupo son proveedores de materias primas. Sólo pueden transportar una materia prima cada vez.
- Los grupos también pueden intercambiarse entre sí.

- Hay patrullas del sheriff que pueden coger las materias primas de los proveedores, pero no de los comerciantes. Las patrullas atrapan a los proveedores quitándoles la cinta vital.
- Si un proveedor es capturado, entrega su recurso a la patrulla y va a su base para conseguir una nueva cinta de vida.
- Gana el grupo con más puntos.

Tiempo de juego

- La primera opción es limitar la duración del juego (aprox. 30-45 minutos). Aquí es importante disponer de suficiente material de intercambio
- La segunda opción es terminar la partida cuando se hayan comprado todas las armas y skins. También en este caso es importante que los empleados lleven los recursos recogidos de la estación de intercambio y las patrullas a los comerciantes para no interrumpir la partida.

Prueba de la fuente

- Foto de portada: MariES
- Boceto: MariES

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Състезание
Тактик
Robin Hood
Estrategia
Trabajo en equipo

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/robin-hood-juego-nocturno