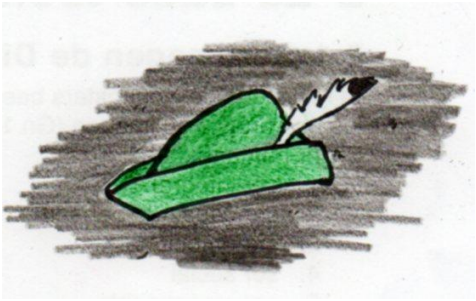
ENVIADO POR
MariES

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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!

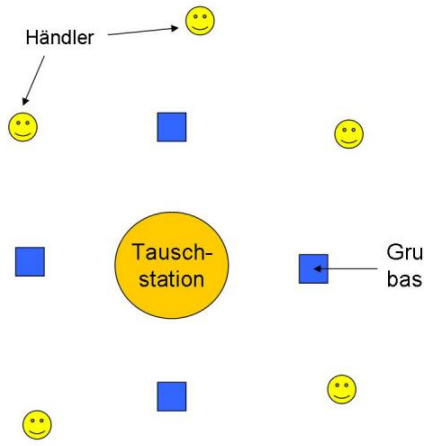
Material

- 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

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Състезание
Тактик
Robin Hood
Estratégia
Trabalho em equipe

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/robin-hood-jogo-noturno