

Eyes of the Jungle



bendradarbiavimo žaidimas

1 - 12 žaidėjai • amžius 8+ • trukmė apie 30 minučių

Žaidimo apžvalga

Džiunglėse iškilo problemų! Šventyklą buvo apiplėšta, nykstantys gyvūnai sugauti ir du vaikai pasimetė. Žaidėjai yra džiunglių ekspedicijos skautai. Jie keliauja į džiungles ir tampa jų akimis ir ausimis. Kartu jie rūpinasi, kad dingę lobiai būtų gražinti į šventyklą, nykstantys gyvūnai - į džiungles, o pasiklydę vaikai - atgal į kaimą. Pakeliui skautams teks susidurti su įvairiais pavojais ir kliūtimis. Laimei, jie turi keletą naudingų įgūdžių ir įrangos. Tinkamai juos naudodami, jie gali įveikti pavojus. Kai lobiai, gyvūnai ir vaikai bus saugūs, skautai galės grįžti į savo stovyklą džiunglėse. Bendradarbiavimas nulems jų sėkmę!

Žaidimo komponentai

Žaidimo lenta, žaidimo taisyklės, 30 raudonų pavojaus kortelių, 21 žalių įrangos kortelių, 8 rudos spalvos kortelės su lobiais, gyvūnais, vaikais ir skautais, 5 tuščios kortelės.

Pasiruošimas

- Žaidimo lentą padėkite per vidury, kad visiems žaidėjams būtų patogų ją matyti.
- Išmaišykite visas korteles (išskyrus tuščias) ir sudėkite jas baltąja puse į viršų ant mėlynų ir žalių laukelių. Baltos spalvos laukeliai lieka tušti. Pasistenkite korteles dėti taip, kad matytųsi skaičiai, esantys ant kvadratų.
- Nuspręskite kartu, kas pradeda žaidimą.

Žaidimo eiga: atverčiamos kortelės

1. Kiekvieno ėjimo metu galite atlikti vieną veiksmą: atversti kortelę, perkelti rudą kortelę arba žaisti su žalia kortele. Žaidimo pradžioje vienintelis galimas variantas yra atversti kortelę.
2. Atverskite vieną kortelę ir pasirūpinkite, kad visi žaidėjai ją matytų.
3. Kai atverčiate **raudoną** kortelę, ją turite padėti tame laukelyje, kur yra atvaizduotas tas pats skaičius kaip ir ant kortelės. Visada yra du laukeliai su tuo pačiu skaičiumi. Kartu visi galite nuspręsti, ant kurio iš dviejų laukelių dėti kortelę - ten ir bus pavojus. Kortelė negali būti dedama, jeigu tame laukelyje jau yra kitas pavojus. Kortelė gali būti dedama ant kitos užverstos kortelės.
4. Kai atverčiate **žalią** kortelę, padėkite ją priešais save. Vėliau galėsite ją panaudoti, norėdami tyrinėti arba įveikti pavojų.
5. Kai atverčiate **rudą** kortelę, ji lieka tame pačiame laukelyje. Jos perkelti kitur negalima.
6. Kortelė, esanti po atversta pavojaus kortele, negali būti atverčiama, kol neįveiktas pavojus.

Žalios kortelės: tyrinėti ir įveikti pavojus

7. Turėdami žalią kortelę su žiūronais, galite naudoti savo ėjimą džiunglių tyrinėjimui. Kai atiduodate žiūronų kortelę (padėkite ją atgal į dėžutę), galite žvilgtelėti į vieną pasirinktą kortelę. Paimkite kortelę ir pasakykite kitiems žaidėjams, ką pamatėte. Tada padėkite ją atgal į tą pačią vietą. Ji turi likti užversta. Padėkite vienas kitam prisiminti, kas buvo pavaizduota kortelėje. Beje, tokiu būdu galite pažiūrėti net ir tas korteles, ant kurių yra uždėtos atverstos pavojaus kortelės.
8. Žalia kortelė su skaičiumi gali būti naudinga siekiant įveikti pavojų jūsų ėjimo metu. Visos atverstos raudonos kortelės yra pavojai. Perskaitykite taisyklių pabaigoje esančią lentelę, kad sužinotumėte, kokių pavojų ir kliūčių yra. Kitoje lentelėje galite perskaityti apie turimus įgūdžius ir įrangą. Pabandykite pagalvoti, kaip galėtumėte tai panaudoti, kad įveiktumėte vieną iš pavojų. Pasitelkite savo vaizduotę!
9. Jei ketinate įveikti pavojų, pasakykite kitiems žaidėjams, kaip ketinate tai padaryti. Kiti žaidėjai sprendžia ar tai įmanoma ir ar, jų nuomone, būtų teisinga naudoti jūsų pasirinktą įgūdį ar įrangą šiuo būdu. Kai visi sutinka, pavojus laikomas išspręstu: raudona ir žalia kortelės dedamos atgal į dėžutę. Tačiau jei yra prieštaraujančių žaidėjų, pavojus laikomas neįveiktu. Visi padeda to paties ėjimo metu žaidėjui surasti kitą naudingą veiksmą pavojui įveikti.

10. Kartais užversta kortelė atidengiama, kai yra įveikiamas pavojus. Tokia kortelė lieka užversta. Ją atversti galima bus tik kito ėjimo metu.

Perkelti rudas korteles

11. Kai viena ar daugiau rudų kortelių yra atverčiamos, galite pasinaudoti savo ėjimu ir perkelti rudą kortelę. Žinoma, jūs stengiatės perkelti jas į jų vietą žaidimo lentoje: lobius į šventyklą, gyvūnus į džiungles, vaikus į kaimą ir, galiausiai, skautus į stovyklą. Korteles galima perkelti tik linijomis, jungiančiomis laukelius. Abu balti laukeliai gali būti pasiekiami iš paskutinio mėlyno/žalio laukelio.

12. Rudos spalvos korteles galima perkelti per bet kokį langelių kiekį bet kuria kryptimi. Tačiau jas galima perkelti tik per tuščius laukelius. Atverstos raudonos kortelės, kitos rudos kortelės ar užverstos kortelės laikomos, kaip kliūtys.

Žaidimo pabaiga

13. Kai lobiai, gyvūnai ir vaikai yra saugiai grąžinami, misija laikoma įvykdyta. Sveikiname!

14. Dabar pabandykite parvesti dvi skautų komandas atgal į stovyklą. Kai jums pavys tai padaryti, būsite ne tik įvykdę misiją, bet ir saugiai grąžinę skautus į stovyklą.

15. Kai nepavyksta grąžinti visų lobių, gyvūnų ir vaikų, kartu nuspręskite, kurie yra svarbiausi ir pasistenkite grąžinti bent jau juos. Jeigu žaistumėte žaidimą dar kartą, ką galėtumėte padaryti, kad grąžintumėt visus juos?

Žaidimo papildymas

Papildomiems iššūkiams, galite atlikti šiuos taisyklių pakeitimus:

1. Atverstos žalios kortelės lieka ant žaidimo lentos. Dabar jos tampa kliūtimis norint perkelti rudas korteles. Arba jas galite uždengti raudonomis kortelėmis. Tokiu atveju žalias korteles galėsite naudoti tik tada, kai įveiksite pavojus.
2. Pavojai gali būti įveikti tik naudojant žalią kortelę su tuo pačiu skaičiumi.

Baigiamosios pastabos

Šiame bendradarbiavimo žaidime žaidėjai dirba kartu, kad įvykdytų misiją. Išklauskite vienas kitą, aptarkite ir dalinkitės savo idėjomis. Įveikti daugybę džiunglėse tykančių pavojų, reikalingas kiekvieno indėlis!

Parodykite pagarbą džiunglėms. Stenkitės nenaudoti smurto, taip išsaugodami miško tyrumą ir grožį. Būkite džiunglių akimis ir ausimis, elkitės atsargiai bei išmintingai. Įeikite į džiungles su ramia jėga, tyliai atlikite savo darbą, o tada eikite toliau, nepalikdami jokių pėdsakų. Sėkmingos misijos!



Pavojų apibūdinimai (raudonos kortelės)

1. ŽEMĖS DREBĖJIMO PLYŠYS

Po žemės drebėjimo atsivėrė didelis plyšys.

2. NUTRŪKĘS VIRVINIS TILTAS

Tiltas iš virvių nutrūko, todėl juo negalima naudotis.

3. KOJOS SUSIŽALOJIMAS

Rimtas kojos susižalojimas neleidžia toliau judėti, kol bus suteikta pagalba.

4. ITIN STIPRUS BADAIVIMAS

Pažangą lėtina silpnumas dėl didelio alkio.

5. SPAŠTAI SU DUOBE / SPAŠTAI SU ŠAKA

Uždengta duobė su aštriais mediniais kuolais arba spąstai su pririštomis virvėmis prie sulenktos šakos.

6. NUKRITĘ MEDŽIAI

Keletas didelių medžių nuvirto ir užstojo kelią.

7. AKMENŲ NUOSLANKA

Akmenų krūva nuvirto žemyn ir užstojo kelią.

8. PIRANIJA

Mirtinai pavojinga maža žuvis su aštriais dantimis ir dideliu apetitu.

9. LOBIŲ MEDŽIOTOJAI

Godžių, ginkluotų ir pavojingų lobių medžiotojų būrys.

10. ALIGATORIUS

Šis mirtinai pavojingas žvėris juda greitai ir yra labai stiprus.

11. UPĖS SLENKSTIS

Upės dalis su pavojingais akmenimis ir greitai judančiu vandeniu.

12. POTVYNIS

Išsiliejusi upė, tapusi gilia ir viską griauančią.

13. SMAUGLYS / ANGIS

Smauglys žudo apsvijęs ir spausdamas; angis turi mirtinus nuodus.

14. SKORPIONAS / JUODOJI NAŠLĖ

Abu šie gyvūnai turi mirtinų nuodų.

15. IŠSEKIMAS NUO KARŠČIO

Stipriai nusilpote nuo džiunglių karščio, kad vos galite judėti.

Įgūdžių ir įrangos apibrėžimai (žalios kortelės)

1. TVIRTI IR LANKSTŪS VIJOKLIAI

2. LAIDŲ RITINYS

3. STIKLO GABALĖLIS

4. YPATINGOSIOS ŽOLELĖS

5. ŠVIESAUS AUDINIO SKIAUTĖ

6. DŽIUNGLIŲ PEILIS (MAČETĖ)

7. JŪS TURITE DIDŽIULĘ JĖGĄ

8. ŠAKNYS IR ŽIEVĖ

9. GALITE JUDĖTI LABAI TYLIAI

10. TURITE GALINGĄ HIPNOTIZUOJANTĮ ŽVILGSNĮ

11. GALITE IŠTVERTI DIDELĮ SKAUSMĄ

12. MEDINIAI STULPAI

13. MEDINĖ FLEITA

14. GALITE BĖGTI LABAI GREITAI

15. DIDŽIULIAI LAPAI

Leidėjo pastaba: Naudokite tuščias žalias korteles ir pridėkite savo įgūdžių ir įrangos!

Taip pat galima pakeisti kai kuriuos pavojus savo sugalvotais iššūkiais.