

LAHKIH NOG PO MARIBORSKEM OBZIDJU NAOKROG

Kratek opis

Družabna igra "LAHKIH NOG PO MARIBORSKEM OBZIDJU NAOKROG" - nas na igriv in družaben način popelje po mariborskem obzidju, obenem pa spodbuja ustvarjalnost in širi znanje igralcev. Za igro sta potrebna vsaj dva igralca, lahko pa jih po obzidju potuje tudi več. Vsak ima 60 sekund časa, da premaga polje in se po obzidju premakne proti cilju.

Cilj igre

Cilj igre je čim hitreje skleniti krog po obzidju in pridobiti nova znanja. Pot se začne pri Vodnem stolpu in se tam tudi zaključí (polje 73).

Oprema za igranje

- 1 igralna ploskev
- 1 kocka z označbo števil
- 1 kocka z označbo akcijskih polj
- kartice z gesli
- 2–4 igralne figure
- 1 peščena ura, štoparica ali štoparica na mobilnem telefonu

Priprava na igro

Za igranje je najprej treba izdelati igralni kocki iz priloženega gradiva. Če vam ju ne uspe natisniti ali izdelati, lahko uporabite tudi navadni kocki in za vsako številko na kocki določite polje, kot je prikazano na priloženih vzorcih. Kocki lahko natisnete na debelejši ali navaden papir, ju po polnih linijah izrežete, črtkane dele pa prepognete in zalepite ter tako sestavite kocki. Igralno ploskev lahko natisnete na večji format (A3) ali pa na dva lista formata A4, ki ju nato nalepite na trdno podlago ali pa ju v sredini zlepite z lepilnim trakom.

Kartice z gesli lahko natisnete in izrežete. Na voljo so tudi prazne kartice, na katere lahko vsak izmed igralcev doda kakšno geslo. Novo geslo mora biti beseda, ki jo najdemo v Slovarju slovenskega knjižnega jezika.

Pred pričetkom igranja je treba sestaviti ekipe. Za igro sta potrebna vsaj dva igralca, ki sta vsak zase ekipa. Vsaka ekipa izbere figurico in jo postavi na začetno polje (VODNI STOLP).

Premešajte kartice z gesli in jih razdelite na kupček ob igralni podlagi. Pripraviti morate tudi papirin pisalo (ki nista priložena), saj nekatere naloge zahtevajo risanje.

Igra

Igrišče je sestavljeno iz oštevilčenih polj (kamen) in ponazarja pot po obzidju. Začetna ekipa izbere enega od soigralcev, da začne igro. V vsakem novem krogu se igralci zamenjajo. Tisti, ki je na vrsti, vrže najprej kocko A (številčno) in kocko B (simbolno). Kocka A sporoči, zakoliko polj se lahko igralec premakne naprej, če je kateri od igralcev ugotovil geslo. Kocka B določa, na kakšen način bo igralec moral predstaviti geslo soigralcem: z besedami (govorom), risbo (risanjem) ali pantomimo (kazanjem). Soigralci se nato za 60 sekund prepustijo divjemu ugibanju, kaj bi prikazano lahko pomenilo, in glasno vzklikajo svoja predvidevanja, vendar se tisti, ki je razložil geslo, sme odzvati le na pravi izraz. Če igrata igro le dva igralca, se tisti, ki je pravilno ugotovil geslo, pomakne za eno polje naprej, tisti, ki je geslo predstavil, pa za toliko, kot je pokazala številka na kocki A. Če igra več igralcev, lahko ugibajo vsi, in tisti, ki ugame geslo, napreduje za eno polje. Ekipa, ki je vrgla kocko, lahko napreduje za eno polje, če je geslo uganil član nasprotnne ekipe; če pa je geslo ugotovil član ekipe, ki je vrgla kocko, lahko ta ekipa napreduje za toliko polj, kot je pokazala kocka A. Na poti igralci naletijo tudi na lestve, ki predstavljajo bližnjice. Te omogočajo, da ekipa, ki se je ustavila na tem polju, ob ugotovljenem geslu prepleza obzidje in igro nadaljuje s polja na drugi strani. Če ekipa osvoji že zasedeni del mestnega obzidja (oštevilčeno polje – kamen), se mora nasprotna ekipa, ki je že na tem mestu, premakniti za polje nazaj. Če je tudi na tem polju že drug igralec, se mora tudi ta premakniti za polje nazaj.

Konec igre

Igra se konča, ko prva ekipa prehodi celotno obzidje in se vrne k Vodnemu stolpu. Če se ekipa ustavi na 70. polju, za zmago potrebuje vsaj 3 točke.

Seveda se lahko igralci prepustite domišljiji in si zamislite svoja pravila in svoj način igranja.