



SANDOKAN

SCHEMA JOCULUI

Două echipe, tigrii din Mompracem și englezii, se înfruntă pentru o femeie: Perla din Labuan. Doar ea poate dezvălui locul în care se găsește comoara.

MATERIALE

Cartonașe colorate, culori, bucățele de hârtie (care reprezintă viețile jucătorilor).

PREGĂTIRE

Se formează două echipe, tigrii și englezii, care își formează bazele delimitând o mică zonă circulară, în locuri depărtate unul de altul și ascunse în pădure. Fiecare echipă își numește un conducător și dă colegilor un anumit punctaj: zero pentru conducătorul echipei, unul pentru secund, doi pentru terț și așa mai departe. Fiecare jucător primește cinci vieți (bucățele de hârtie) și un cartonaș colorat pe care este scris numărul lui. O conducătoare de joc, care o reprezintă pe Mariana, Perla din Labuan, rătăcește prin munți, pradă unei amnezii.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii pornesc în căutarea Mariane: echipa care o găsește încearcă să o ducă la baza lor, legată de o mână de conducătorul echipei. Pe parcursul călătoriei este bine să fie evitați adversarii, deoarece conducătorul de echipă pierde orice luptă, el având un punctaj egal cu zero. Întrecerile între adversari se petrec în acest fel: combatantul atinge pe celălalt jucător și amândoi arată cartonașele: cine are numărul mai mic plătește o viață, și, în cazul egalității, câștigă combatantul. Dacă un conducător de echipă este provocat în timp ce o duce pe Mariana, este obligat să o cedeze celeilalte echipe: cei jefuiți rămân pe loc pentru un minut înainte să continue jocul. Din acest motiv, este bine ca echipa care o are pe Mariana să se dispună în cerc în jurul conducătorului ei, anticipând mișcările adversarilor și sacrificându-se în confruntare, în așa fel încât nici unul să nu se poată apropia. Anumiți conducători de joc deghizați formează echipa Thugs, o sectă de fanatici care deranjează jocul, capturând și imobilizând orice jucător. Victimele lor sunt însemnate cu culori la deget, și care, abandonându-și echipa, se alătură teribilei secte. Dacă o echipă reușește să ducă Perla din Labuan în propria bază, poate afla locul în care este ascunsă comoara ce trebuie cucerită.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care găsește prima comoara.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate adapta diferitelor locuri: se pot da jucătorilor nume de personaje din povestirea folosită.



Dinamica jocului cere multă colaborare și spirit de sacrificiu între componenții fiecărei echipe. Conducătorii se pot limita în a reînșufleți jocul atunci când este nevoie