

Пояснения для ведущего игры

Выбрали верховного вождя – надели золотой плащ

ПОДГОТОВКА:

- **Дома племен.** По периметру организованы кружки из стульев по количеству человек в племени. Вывешены **таблички с названием** племени
- **Круг Мира.** В центре помещения установлен стол с картой. На карте стоит фишка, которая показывает в какой клетке находится союз племен.
- **Площадка разведки.** **Расположить на удалении** от прочих игровых площадок. Установлен **стол** на котором лежит карта и на ней перевернутые карточки местности. Мастер объясняет как разведчики подходят к ней и сколько карточек могут открыть. Затем разведчики друг за другом подходят к столу и по 1 минуте смотрят на перевернутые карточки.
- До начала игры определить на какую клетку поместить **древнюю реликвию Шаманов.**

ХОД ИГРЫ

- 1) Ведущий зачитывает общую вводную, делит ребят на племена, раздает каждому племени роли.
- 2) Под музыку ведущий приглашает игроков в помещение, где будет идти игра. Игроки рассаживаются по племенам, выбирают между собой Вождя. Надевают на него табличку. Мастер объявляет, что игра началась.
- 2) Игровое время примерно 1 час 20 минут.
- 3) Финалом игры станет объявление мастером, что сделан последний ход, и теперь племена будут жить на такой-то территории.
- 4) Проговорить с игроками, какие у них были цели и какие из своих целей они достигли. Поблагодарить за игру.

СТРУКТУРА ИГРОВОГО ХОДА, который длится 10 минут.

Первый ход (последующие ходы отличаются, будьте внимательнее)

1) В начале, на первом ходу собирается Круг Мира. Вожди выбирают разведчиков голосованием и отправляют их на разведку. На Круге Мира говорят только Вожди и разведчики, которым дали слово. **НАРУШИЛ ПРАВИЛО – ШТРАФ МОЛЧАНИЯ 5 МИНУТ.**

2) Далее, пока разведчики смотрят земли, племена ведут переговоры, находясь в своих домах и переходя между ними.

3) Разведчики возвращаются к племенам. Присоединяются к переговорам. Разведчик, сам как игрок решает, кому и что рассказывать. Мастер не может говорить разведчику кому и что рассказать.

Второй и последующие ходы

1) на втором ходу собирается Круг Мира. Вожди выслушивают разведчиков и вождей племен из которых выбирались разведчики.

2) Вожди принимают решение, на какую клетку переходить. У каждого вождя одна фишка. Можно ставить в соседнюю клетку или через одну клетку. Переходят всем племенем на ту клетку, где стоит больше всего фишек вождей. Этот принцип повторяется каждый игровой ход.

3) Вожди выбирают следующих разведчиков. Отправляют их на разведку. Племена отправляются на переговоры.

Этот принцип повторяется до 7 хода без изменений.

На 3 ходу добавляется выбор Верховного Вождя.

На 7 ходу, когда заканчивается игра, мастер открывает территорию (соседние клетки) вокруг клетки на которую встал союз племен и именно по этим клеткам будет идти подведение итогов, потому что как мы помним каждому племени нужны определенные местности.

РАЗВЕДКА

Разведчики по очереди подходят к карте разведки. Вести записи, фотографировать и выносить карточки запрещено.

- Перед разведчиком лежит карта с перевернутыми карточками. Разведчик говорит, какие карточки он хочет посмотреть.

- Разведчик может открывать карточки, которые расположены рядом с точкой где стоит союз племен или через одну. Открыть разведчик может только 3 карточки.

- С того момента как разведчик **перевернул первую карточку** разведки у него есть **1 минута** чтобы запомнить информацию. По истечению минуты **карточки забираются**.

- Разведчик присоединяется к **свободным переговорам**

- Если разведана клетка с **ДРЕВНИМ АРТЕФАКТОМ**, отдаем артефакт (карточка)

КАРТОЧКИ ДЛЯ КАРТЫ

Вам понадобится 2 набора карточек. Один для карты вождей, второй для карты разведки.

Надо распечатать следующее количество карточек: Лес – 9, Болото – 7, Горы – 8, Поле – 9, Река – 9, Озеро – 7, Побережье – 9.

Каждый фрагмент карты имеет свой ландшафт - лес, река, горы и тд, которому соответствует карточка.

Распределение карточек ландшафта по карте происходит следующим образом:

Клетка В9 – пустырь и начало движения племён;

Лес: А, Б4, Б6, В5, В12, Г6, Г12, Д5, Д23;

Болото: Б1, Г5, Г8, Г14, Д1, Д14, Д18;

Горы: Б2, В7, В8, Г9, Г11, Д21, Д22, Д24;

Поле: Б3, В10, Г3, Г4, Г7, Г13, Г16, Д12, Д16;

Река: Б5, В2, В4, В6, В11, Г10, Г17, Д9, Д17;

Озеро: В1, В3, Г1, Г2, Г15, Г18, Д4, Д8, Д15,

Побережье: Д2, Д3, Д6, Д7, Д10, Д11, Д13, Д19, Д20.