

Játékok könyve II.

Új játékok

1. „Cowboy”-játék

Kellékek: Papír, írószer, számológépek.

A játékosok száma: Minimum 8. (+ 8 szervező)

Előkészületek: A 8 szervezőből 6 személy kereskedő lesz, egy a bankos, egy pedig a játékvezető. A hat kereskedőnek ki kell osztani egy-egy táblázatot, ami alapján mind a hatan hat azonos terméket fognak árusítani 7 napon keresztül, különböző árakon: Minden kereskedőnek minden termékből 4 van: revolver, puska, lőpor, lasszó, cowboy-kalap, szekér. Így pl. a puskát az egyes számú kereskedő hétfőn 40 dollárért

árusítja, míg a négyes számú kereskedő 90-ért. De az árak nemcsak kereskedőnként változnak, hanem az naponként is, hol drágul, hol olcsóbbodik.

A játék kezdete: A játékvezető a következő rövid történetet meséli a játékosoknak, bevezetőként: „ Régen a Vadnyugaton összesereglett bandák tartották kezükben a hatalmat. Ővék volt az utak ellenőrzési joga, és ők bonyolították le a fegyverkereskedelem nagy részét is. Ezek a csapatok állandó versenyben álltak egymással, és ki-ki arra törekedett, hogy minél nagyobb hatalma legyen. Ehhez legfőbbképpen fegyverek szükségeltettek, de nem hiányozhatott az elmaradhatatlan cowboy-kalap és a jó nagy szekér sem.”

A játékban ezek a bandák mérik össze tudásukat úgy, hogy minden csapat a legjobban, legügyesebben próbál kereskedni. A játékvezető a játékosokat 4 egyenlő létszámú csapatba osztja. A játékot egy nagyobb réten, szabad területen lehet jól játszani. A határok legyenek jól láthatóan kitűzve. A 6 kereskedő a rét 6 sarkában, a játékvezető pedig a rét közepén helyezkedjen el. A bank is a rét szélén legyen elhelyezve. Minden kereskedőnél és a bankosnál lehetőleg legyen számológép papír, toll, a játékvezetőnél pedig stopperóra. A játék kezdetekor minden játékos kap egy papírt, amire a nevét és csapatának nevét kell ráírnia. A kereskedők és bankosok erre a papírra írják rá a különböző árucseréket, adás-vételeket, stb. Pl. egy játékos vesz 100 dollárért 5 szekeret, ezt az adott kereskedő ráírja, és a 100 dollárt áthúzza, és a maradék pénzt is feltünteti a játékos papírján.

A játék menete és szabályai: A játék 7 napból áll (hétfőtől vasárnapig), egy nap időtartama 5 perc. Játékvezető feladata, a nap elején a soron következő napot hangosan elkiáltja úgy, hogy azt mindenki jól hallja. A különböző termékek ára naponként változnak a kereskedőknél lévő táblázatok szerint. Fontos, hogy a bandák tagjai nem ismerik a táblázatokat. Pl. a puska az 1. kereskedőnél szerdán 100 dollár, míg a 4.-nél 60. Minden nap elején minden játékos kap 100 dollárt, ezt a játékvezető írja fel, még a következő nap kezdete előtt, a játékosok papírjára. Céljuk, hogy minél több terméket szerezzenek. A kereskedőknél nem csak vásárolni lehet, hanem eladni is. Így egy játékos el is adhatja a kereskedőnek az áruját. Például szerdán eladhatja az 1. kereskedőnek 100 dollárért a puskáját, de a 4. kereskedőnek csak 60 dollárért. Így lehet kereskedni. A játékosok hitelre nem vásárolhatnak, ha elfogyott a pénzüik, akkor vagy kereskednek, vagy megvárják a következő napot, hogy pénzhez jussanak. A játékban bank is fontos szerepet játszik, ahol napi 10%-os kamattal tárolja annak a játékosok pénzét, aki beadja. A kamatot a játékos csak a következő játéknapon veheti fel, ha ugyanazon a napon veszi ki a pénzét, mint amelyiken beadta, akkor nem jár kamat. A játék során a csapattagoknak külön-külön arra kell törekedniük, hogy mind a 6 áruból a lehető legtöbbet megvegyék. A mennyiben egy játékosnál összegyűlt 1 revolver, 1 puska, 1 szerér, 1 cowboy-kalap, 1 lasszó, 1 lőpor, az egy "cuccot" jelent. A játékosoknak ilyen „cucc”-ból kell minél többet összegyűjtenie. Ha összegyűlt egy vagy több ilyen, azt a bankba kell vinnie, ahol a bankos a játékos bandájához írja a „cucc”-ot. Külön-külön a termékeket nem lehet beadni a bankba, csak a kész „cuccot”. Az a csapat nyeri a játékot, akinek a végén a legtöbb cucca van a bankban. A bankban levő pénz a végelszámolásnál nem számít, minden megmaradt pénz a bankot, és nem a csapatot gazdagítja! A 7. nap végén a játék véget ér, minden elköltetlen pénz és bankba nem beadott „cucc”, vagy külön áru elvész. A bankos összeszámolja csapatok szerint a cuccokat és eredményt hirdet. Tehát ugyan csapatokban játszanak a játékosok, de ez csak a játék végén számít,

amikor az egy csapatba tartozó játékosok összeadják a bankban elhelyezett „cuccaikat”. Tehát a játékot gyakorlatilag mindenki végig egyedül játssza. Esetleg taktikai megbeszéléseket tarthatnak a csapattagok.

A játék vége: A játéknak a 7. nap leteltével van vége. Az a banda nyer, amelyik a legtöbb „cuccot” gyűjtötte a játékban.

Variáció: A játék bonyolítható! Bevonhatunk útonállókat, akik a játékosokra támadva elvesznek tőlük mindent. Ha a játékos ilyen útonállókcal találkozik, és elfogják, kénytelen odaadni nekik az összes pénzét és a nála lévő tárgyakat. De, az útonállók is elfoghatók, mert egy-egy kendőt kell hátul a nadrágjába tűrnie, úgy, hogy az kilógjon. Ha egy játékos azt kihúzza onnan és a kendőt elviszi a bankba, 200 dollárt kap cserébe! Az útonálló kendő nélkül harcképtelen, így nem támadhat, de a banktól rögtön visszakapja a kendőjét. Az útonálló naponta csak kétszer támadhatnak, és erre a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a játékosokat kiabálással. Ezért érdemes minden cuccot egyből a bankba vinni, nehogy elrabolják idő közben! A játékvezető segít mindenben, ha valaki nem ért valamit, és ő dönti el a vitás kérdéseket is. Például: Már kihúzták-e az útonálló kendőjét, mikor ő elkapta az egyik bandatagot? Stb. Lehet változtatni a banditák számát illetve a naponta kapott pénz összegét is. Természetesen ha sokan játszunk, akkor érdemes a pálya területét, a kereskedők számát is növelni. Ha szeretnék a szervezők, hogy a játék folyamatos és élvezetesebb legyen, akkor érdemes több szervezővel, bankossal játszani.