



CEȚURILE AVALONULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în echipe de trei jucători. Componentii echipei de cavaleri sunt legați la ochi și încearcă să găsească componentii celeilalte echipe, prințesele, în cel mai scurt timp posibil. Trebuie să fie atenți să facă diferență între sfaturile bune și cele false!

MATERIALE

Batiste sau alte obiecte care se pot folosi ca legături la ochi, un ceas pentru a cronometra.

PREGĂTIRE

Delimitarea unui teren de joc dreptunghiular destul de mare.

CUM SE JOACĂ

Se joacă cu două echipe de câte trei componenți, pe rând: o echipă reprezintă Cavalerii, cealaltă Prințesele. Echipa Cavalerilor se așează într-un colț al terenului. Alege un Vrajitor Merlin, care rămâne acolo pe toată durata manșei de joc; ceilalți doi cavaleri sunt legați la ochi și pleacă în căutarea prințeselor. Când cavalerii au fost legați la ochi, echipa prințeselor alege o Fata Morgana care se duce la Merlin, în colțul lui. Celelalte două prințese se așează în două puncte la alegere pe teren. Echipa prințeselor nu se poate mișca pe toată durata manșelor de joc. Jucătorii echipelor care nu participă la joc rămân în liniște în afara terenului de joc. La startul conducătorului, cei doi cavaleri pleacă: trebuie să atingă una din cele două prințese, fără să iasă de pe teren. Dacă un cavaler iese de pe teren, este avertizat și este eliminat. Când un cavaler atinge o prințesă, strigă "liberă" și își scoate legătura de la ochi: celălalt cavaler va trebui să o elibereze pe cea de a doua prințesă. Merlin poate da sfaturi propriilor colegi de echipă. Dacă un cavaler deja a eliberat o prințesă, poate da sfaturi colegului. Fata Morgana poate striga și ea, dând cavalerilor sfaturi false și înșelătoare: este singura prințesă care are voie să vorbească. De câte ori este eliberată o prințesă, conducătorul notează timpul. Manșa se termină după patru minute sau când ambii cavaleri au găsit o prințesă sau când au fost eliminați. Se joacă atâtea manșe câte echipe participante sunt, în așa fel încât, prin rotație, fiecare echipă să fie, pe rând, și cavaleri, și prințese.

ÎNVINGĂTOR

Cine eliberează mai multe prințese. Dacă este egalitate, cine le-a eliberat în cel mai scurt timp.