



NUMĂR DE KILLER

SCHEMA JOCULUI

Strategie de joc pe echipe, în care jucătorii se provoacă reciproc pentru a încerca să se elimine în funcție de numărul pe care-l au scris pe un cartonaș aflat în posesia lor.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două sau mai multe echipe, în număr egal. Pentru fiecare dintre ele se pregătește o serie de foi numerotate care urmează să fie livrate concurenților: dacă, de exemplu, membrii echipei sunt opt, sunt distribuite opt bilețele numerotate de la unu la 8. Este important să se comunice jucătorilor care este cel mai mare număr distribuit echipelor adverse. Când toate au primit bilețelul, jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se mișcă fără a alerga pe câmpul de joacă, încercând să înfrunte și să elimine adversarii cu propriile bilețele: pentru a începe confruntarea, trebuie să se atingă adversarul pe umăr, care trebuie să se oprească. În acest moment cei doi jucători arată bilețelele lor unuia dintre coordonatori, care îl va elimina pe perdant: anumite reguli, desigur, stabilesc termenii de eliminare. Numerele impare, de fapt, bat mereu numerele impare inferioare, dar pierd în fața numerelor impare superioare și cu orice număr par. Numerele pare, prin contrast, bat orice număr impar sau par inferioare, dar pierd cu numerele pare mai mari. Dacă, de exemplu, echipele sunt formate din 20 de jucători, numărul 17 bate adversarii 15, 13, 11 și așa mai departe, dar pierde în fața numărului 19 și toate numerele pare. Numărul 8, însă, învinge adversarii 6, 4, 2 și toate numerele impare, dar pierde în fața numerelor 10, 12, 14 etc. Numărul 1 este un „spion-killer”, deoarece, în ciuda faptului că poate fi eliminat de toate celelalte numere, dacă el poate descoperi cine are cel mai mare număr din echipa adversă, face astfel să câștige propria lui echipă. Cel mai mare număr par (în cazul nostru 20) reprezintă în schimb numărul de „killer-pericol”, deoarece poate elimina toți adversarii, dar poate face ca propria echipă să piardă dacă se face descoperit de către „killer-ul spion.”

ÎNVINGĂTOR

Echipele care, după un anumit timp (aproximativ cinci minute), are cei mai mulți concurenți încă în cursă.

VARIANTE - INDICAȚII

Aveți posibilitatea să puneți în aplicare diferite strategii, cum ar fi aceea de a evita confruntarea având în același timp cel mai mare număr, pentru a nu fi recunoscuți de către „killer-ul spion.”