



SCARA!

SCHEMA JOCULUI

Este un joc care se desfășoară în lumea fantastică a scârilor, în care, pe fiecare treaptă, jucătorii se luptă pentru a nu fi făcuți prizonieri sau pentru a elibera un coechipier.

MATERIALE

Un bilet „Scară” pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecărui jucător i se dă o hârtie ”scară”: o carte de joc care are scris pe ea următoarele: 2) SCARA PATRUZECI; 3) SCARA NOTELOR MUZICALE; 4) SCARA MERCALLI; 5) TROMBA SCĂRILOR; 6) SCĂRIȚA; 7; SCARĂ REALĂ; 8) SCARĂ ÎN URCARE; 9) GHINIONUL; 10) SCAL...MANATO.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii ies din bazele lor pentru a provoca jucătorii adversi. Provocarea are loc la atingere: dacă un jucător atinge un alt jucător, acesta din urmă este obligat să se lupte. Tehnica de luptă este decisă astfel: jucătorii spun ” bim, bum, bam” și, numai cu o mână arată un număr de la 1 la 5. În funcție de numărul însumat, se alege tipul duelului. Întrecerile sunt următoarele: 2) scara patruzeci: un jucător spune un număr de la 1 la 5 (de exemplu 4); celălalt jucător trebuie să adune un număr de la 1 la 5 și să spună totalul (de ex, adaugă 3 și spune 7). Primul jucător adaugă un număr de la 1 la 5 la ultimul număr spus și declară noul total (de ex. Suma e 2 și spune 9). Primul jucător care spune 40 a câștigat. 3) Portativul: combatanții se întrec prin lovituri de cântec. Un jucător cântă o melodie pentru 5 secunde, apoi adversarul atacă cu un alt cântec. Alternanța continuă până când un jucător nu mai știe ce să cânte sau ezită pentru mai mult de 10 secunde până să atace cu un alt cântec (desigur cântece deja fredonate nu pot fi nici copiate, nici repetate); 4) scara mercalli; câștigă jucătorul care reușește primul să atingă cu fundul piciorul unui adversar; 5) tromba scârilor: cei doi combatanți se așează la 10 metri de un conducător de joc. La start, ambii trebuie să se întoarcă pe loc de 15 ori: câștigă cel care primul, terminând întoarcerile, reușește să dea mâna conducătorului; 6) scărița: câștigă cel care reușește primul să se urce pe ambele picioare ale adversarului; 7) scara reală: primul jucător spune un cuvânt (de exemplu: pâine), adversarul trebuie să spună un cuvânt nou care să înceapă cu ultima silabă a cuvântului spus prima dată (de ex. Nervos). Primul jucător care nu reușește să formeze un cuvânt nou, a pierdut; 8) urcușul: cei doi jucători se privesc în față, dându-și mâna. Trag o linie pe jos și se așează de o parte și de alta a ei. La start, ambii jucători încep să tragă cât de tare pot: câștigă cel care îl obligă pe adversar să depășească linia; 9) Ghinion: câștigă cel care reușește primul să apuce și să își ridice de jos adversarul; 10) Bătăuș: întrecerea funcționează astfel: primul jucător dă o palmă peste mâna adversarului; adversarul îi răspunde și el dându-i o palmă peste mână. Pierde cel care se retrage primul! De fiecare dată când un jucător câștigă o întrecere, îl duce pe învins în propria sa bază, ca și cum ar fi prizonier. Sau câștigătorul poate alege să lase liber învinsul și să elibereze, în schimb, un coechipier prins. Pentru a se face auziți, prizonierii pot doar să cânte, să strige sau să urle.



ÎNVINGĂTOR

Echipa care la sfârșit are cel mai mare număr de prizonieri.