

Maršál a špion

Pravidla

Hra je principiálně kámen-nůžky-papír, ovšem s více stranami. Hraje se na dva týmy. Každý tým dostane jeden balíček karet (viz příloha) na kolo (vydává vedoucí). Dítě může mít jednu kartičku a má ji, dokud nezkončí kolo, nebo dítě nepřijde o všechny životy.

Papírek představuje roli a obsahuje jména rolí, které "zabíjí". Při setkání dvou dětí (fyzickým kontaktem, ale ne příliš akčně) dochází k vyhodnocení. Děti si ukáží kartičky, zhodnotí se, kdo zabíjí koho a dítě, které je "zabitě" si utrhne jeden roh papírku. Pak se děti rozejdou několik metrů od sebe (a nemohou na sebe tedy hned zaútočit). Dítě má tedy čtyři životy (roh papírku). Zcela zabitě dítě se přesunuje do základny, kde si může vzít další roli, pokud na něj ještě nějaká zbyla.

Cílem hry je, aby se "špeh" dostal do nepřátelské základny. Tím špeh ztrácí život (a musí se vzdálit mimo dohled základny) a jeho tým získává bod.

Role pro 20 na 20

Rytíř (2x)

Zabíjí:

- těžká pěchota
- lehká pěchota
- lučištník
- špeh

Těžká pěchota (3x)

Zabíjí:

- lehká pěchota
- lučištník
- kopijník
- špeh

Lučištník (4x)

Zabíjí:

- lehká pěchota
- kopijník
- špeh

Lehká pěchota (4x)

Zabíjí:

- kopijník
- špeh

Kopijník (6x)

Zabíjí:

- rytíř
- špeh

Špeh (3x)

Zabíjí: (nic)

Pokud projde živý do cizí základny, ztrácí život a jeho tým získává bod.