

Was wollen Sie?

aneb Bonzáci

1 Současné historické okolnosti

České národní obrození hrdině pokračuje, posilněno časopoutnickými snahami, znalostmi a dovednostmi. František Palacký, vždy krok před dychtivou rukou zákona, však nachází novou bariéru, se kterou si neví rady – naprostou nonexistenci literatury vhodné pro překlad a podnícení českého národního ducha.

V tento moment mu však na pomoc přichází Dan d'Lion, člen Stráže času, který mu spolu s časopoutníky dokáže dodat literaturu, která měla, mohla, bude a nebo i nikdy nebude existovat.

2 Pravidla hry

2.1 První fáze

Na vyznačeném prostoru je umístěno velké množství (asi sto) zpráv. Hráči se pohybují po území a zprávy si opisují na vlastní papír(y). Část herního území je rovněž vyhraněna mladším dětem a starší do ní nesmí.

Každý hráč má také své vlastní identifikační číslo (na obličejí), které si nesmí nijak zakrývat. Pokud si někdo z cizího týmu zapíše číslo hráče, jeho tým ztrácí body (samozřejmě platí jen jednou za tým).

2.2 Druhá fáze

Ve druhé části hry (až do večere) týmy nalezené zprávy překládají všemi svými prostředky překládají. Na konci hry se tedy hodnotí

1. Počet opsaných zpráv
2. Počet přeložených zpráv
3. Počet nabozovaných členů cizích týmů