

Сценарий проведения игры

«Port – Arthur»

Дата проведения: 18.11.19

Время проведения: 11:30

Место проведения: дискозал «Созвездие»

Ведущий: здравствуйте, дорогие друзья! Рад приветствовать Вас на нашей игре «Port – Arthur». Сегодняшняя игра посвящена обороне Порт-Артура .

Оборона Порт-Артура — самое продолжительное сражение Русско-японской войны. И сегодня мы с вами сыграем в нетипичную шахматную игру.

Имеются две команды по 8 игроков. Игра подразумевает смену игроков во время игры. Есть предполагаемый «Порт – Артур», который одной команде необходимо защитить, а другой – захватить. Направление и правила перемещений остаются прежними, за исключением обороняющейся команды.

Ведущий: сейчас я попрошу подойти ко мне 8 человек с каждой команды.

Дети подходят

Ведущий: Представлены следующие роли:

- 1) **Император** (исп. Король) – несменяемый персонаж, может отменять приказы Генерала, если сочтет необходимым. 1 игрок.
- 2) **Генерал** (исп. Ферзь) – сменяемый персонаж, отдает приказы Офицерам, 1 игрок.

Далее представлена каста Командующих

- 3) **Офицер** (исп. Офицер) – сменяемый персонаж. Отдает приказы Пешкам. По игроку на каждую фигуру.
- 4) **Ладья** (исп. Ладья) – Самостоятельно действующий персонаж, сменяемый. 1 игрок.
- 5) **Конь** (исп. Конь) – Самостоятельно действующий персонаж, сменяемый. 1 игрок.

Каста Командующих закончилась

- 6) **Пешка** (исп. Пешка) – Самый важный персонаж в игре, от которого и зависит Победа. Подчиняется Офицеру, но в определенных ситуациях действует самостоятельно^(см. Правила). По 4 пешки (отделение) на 1 игрока

Цель игры:

Обороняющаяся команда: Удерживать «Порт» в течение 50 ходов. Либо отбить порт в течение 10 ходов.

Атакующая команда: Взять порт под свой контроль за 50 ходов, и продержат его в течение 10 ходов.

Правила:

- 1) У атакующей команды 3 попытки взять условный «Порт»
- 2) Если за 25 ходов атакующая команда не смогла занять половину территории «Порта» (4 клетки) – штурм не удался.
- 3) Обороняющаяся команда во время отбивания «Порта» играет только Пешками. Остальные игроки не имеют права советовать Пешкам.
- 4) Обороняющаяся команда может восполнить 4 своих пешки или 1 командира со сменой игрока 1 раз в 10 ходов. Атакующая – раз в 5 ходов, но после 10 изначальных. Право менять имеет только Генерал, с донесения Командующего.
- 5) После каждого неудачного штурма/обороны состав команды полностью меняется. Исключения: Император, и замененные/восполненные игроки, не отыгравшие 5 ходов.
- 6) «Порт» удерживается в том случае, если в зоне располагаются 4 фигурки команды.
- 7) Атакующая команда имеет право делать стартовый ход пешками на две клеточки, обороняющаяся – нет.
- 8) Командующие не могут отдавать приказы пешкам, если их разделяет 1 клеточка.
- 9) Генерал не может отдать приказ Командирам, если их разделяет 1 линия.
- 10) Император в праве отклонить приказ Генерала.

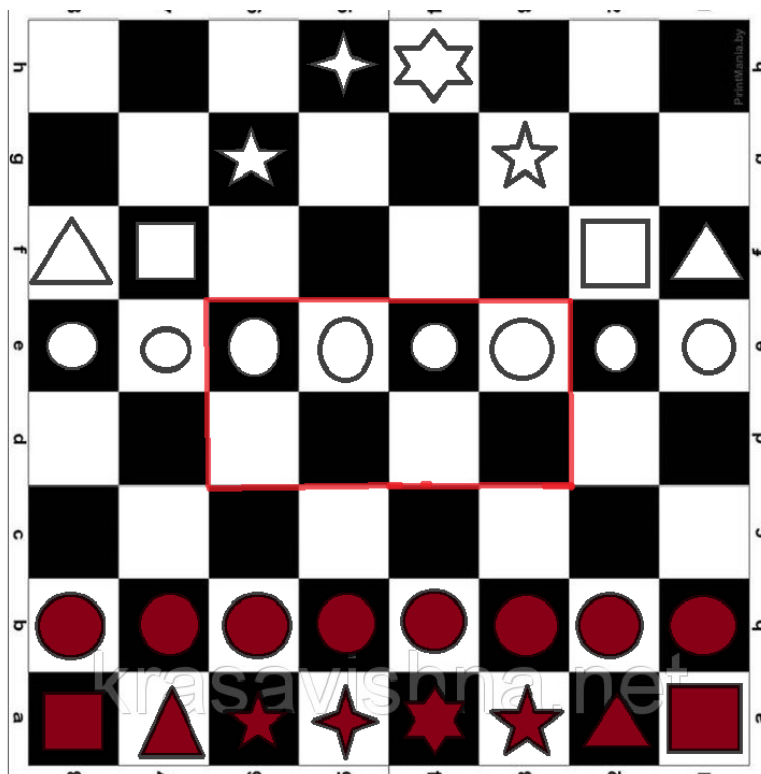
- 11) Кони и Ладьи действуют самостоятельно. Пешки выполняют приказ Офицера. В случае непосредственной близости противника (на следующем делении), действуют самостоятельно
- 12) Игроки имеют право общаться и координировать свои действия под руководством генерала, игроки выбирают императора, император генерала, генерал офицеров, офицер пешек, пешки – коней и ладей.

Ведущий: сейчас я попрошу вас распределить роли между собой и встать на поле.

Дети распределяют роли и заходят на поле

Ведущий: Итак, задача черных – оборона, задача белых – нападение. Помните, что после каждого неудачного штурма/обороны состав команды полностью меняется. Через 15 минут ваши команды меняют роли: те, кто оборонялся – нападают, те, кто нападал – обороняются. Удачи вам!

ПРИМЕР РАСКЛАДКИ И РАССТАНОВКИ



После игры определяется победитель путем подсчета процентов пешек при нападении и обороне.

Ведущий: Победителем сегодняшнего сражения можно считать ____ отряд! Они получают оставшиеся чит-коды! Спасибо за игру!