

NOČNÁ BLOKÁDA

Pomôcky: 4x 30 lístkov s názvami prístavov, 50 čísiel na hrud', 4 lampáše prístavov, 4 baterky obrany prístavu, tabulky s názvom prístavu (Narvik, Hamburg, Liverpool, Lisabon)

Doba trvania 1,5 hod.

- hra sa odohráva medzi 4 prístavmi, ktoré sú označené svietiacim lampášom; prístav riadi správca (jeden organizátor)
- každý ústav má vlastnú flotilu
- flotila sa skladá z lodí (loď= 1 člen ústavu)
- ústav má obchodné lode (označené trojmiestnym číslom) a max 2 vojnové krížniky (označené písmenom X a dvojmiestnym číslom)
- v teréne sa pohybujú 2 pirátske lode (dvaja organizátori s klobúkom na hlave)
- každý prístav má tovar, na ktorom je vyznačený cieľ (iný prístav)
- cieľom hry je čo najväčší zisk z prevozu tovaru z prístavu do prístavu
- centrom hry je banka (miesto, kde sa hra začína a končí)
- hra sa začína odchodom krížnikov a pirátov z banky do priestoru hry; krížniky obdržia mapu hry bez vyznačenia prístavov
- správcovia si rozdelia obchodné lode a rozdajú im mapy hry s označím prístavov
- hra začína odchodom správcov a obchodných lodí do prístavov (nie skôr ako 15 min po krížnikoch); tam si obchodné lode vylosujú „náklad“ (kartičku s menom cieľového prístavu)
- „naložená“ obchodná loď speňaží tovar len v prístave, akého názov má, pričom jej po ceste hrozí nebezpečenstvo útoku ako zo strany cudzieho krížnika, tak zo strany pirátov
- ak krížnik alebo pirát chytí cudziu obchodnú loď (nahlas odčíta jej číslo... zavolá naň) odprevadí ju do najbližšieho prístavu; tam sa „zotavuje“ z útoku po dobu 10 min; krížnik sa môže beztriestne priblížiť k prístavu iba so zajatcom
- ak obch. loď nerešpektuje autoritu krížnika alebo piráta, ten si zapíše jej číslo a jej ústav bude penalizovaný
- pokiaľ obchodná loď pripláva do ďalšieho prístavu, zloží náklad, dostane peniaze a vylosuje si nový náklad
- správcovia prístavov prijímajú tovar iba s názvom svojho prístavu, zaplatia zaň a vydávajú ďalšie lístky; pokiaľ už majú iba lístky s menom svojho prístavu, dajú ich do obehu prepísaním pôvodného názvu, čím tovar nadobudne dvojnásobnú hodnotu
- pokiaľ správca prístavu uvidí v blízkosti krížnik, má právo privolať ho a zajať ho na 20 min
- po ukončení hry sa bilancuje zisk takto:
 - o od získaných peňazí sa odčíta penále z nerešpektovania pirátov a krížnikov (jedno nerešpektovania = zisk zo 4 prevozov tovaru)
 - o vyhráva ústav s najväčším ziskom... tovar sa neráta