

WILD WILD WEST

DURACIÓN:

2 horas y 30 min

UBICACIÓN: Entre las duchas y la cocina. Diferentes zonas del campamento compuestas por: Comedor, torreón, campo de fútbol y prado del campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas.

JUSTIFICACIÓN: Que **I@s acampad@s** tiñan su camiseta de olimpiadas para que puedan diferenciarse del resto de equipos durante la competición.

OBJETIVO GENERAL

Disfrutar del tiempo libre alejados de la tecnología e instrumentos de ocio aislado tales como la TV, el móvil o los videojuegos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que todos los jugadores tengan la oportunidad de actuar divirtiéndose en el equipo.
- Que todos los jugadores jueguen de manera cooperativa dentro de sus equipos.
- Que todos los jugadores sientan protagonismo dentro de sus equipos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes: Se preparara todo el escenario durante el tiempo libre y cuando se les reúna a **I@s acampad@s** en el camp, habrá una pequeña interpretación con Rubén a caballo para introducir el juego y pasar a explicar las normas.

Durante:

Wild wild west es un juego donde cada equipo se batirá a duelos constantemente con el fin de conseguir más vidas y acabar con las vidas de los otros equipos, para conseguir sus objetivos y así ganar.

En el juego 6 equipos con diferentes roles (**un Sheriff, un alguacil o ayudantes del sheriff, tres forajidos y un renegado**)

Durante el Juego todos tendrán que tener ocultos su rol menos el Sheriff que llevaran una chapita de sheriff pero tendrán 1 vida más inicialmente.

Cada rol tendrá unos objetivos distintos y la consecución de los mismos es lo que hace ganar y terminar cada partida. A continuación están los objetivos de los diferentes roles;

Sheriff:

El Sheriff tiene como objetivo eliminar a todos los forajidos y al renegado para ganar la partida.

Alguacil:

El alguacil debe proteger siempre al Sheriff tratando aunque sea a costa de su vida que este cumpla su objetivo.

Forajido:

Los forajidos ganan si muere el Sheriff, aunque un buen forajido no tiene escrúpulos en eliminar a otro forajido si se da el caso ya que la eliminación de un forajido te da una recompensa.

Renegado:

El renegado solo gana si es el último hombre en pie y elimina al Sheriff, es decir, el resto de forajidos y alguaciles tienen que haber sido previamente eliminados. Sin duda representa un poco el equilibrio de la partida, pero siempre vela por sus intereses.

Desarrollo del juego :

El juego se compondrá de 2 partes, la primera mitad consistirá en ir sumando vidas cada vez que ganamos duelos con otros equipos, y una segunda parte en la cual quitaremos vidas a los equipos que ganamos esos duelos. El funcionamiento de las fases y turnos será igual pero con esa diferencia de sumar o restar vidas.

Cómo funciona el juego de manera general (más adelante explicaremos normas y detalles de cada parte)

Durante toda la partida cada equipo tendrá un punto de control (estará en los almacenes) en el cual se tomarán casi todas las decisiones (de la cual los componentes de cada equipo mayores no podrán moverse).

El juego consiste en una serie de duelos entre todos los equipos en las trincheras (un escenario que crearemos al cual solo pueden acceder los medianos) y para poder ir a los duelos, se necesitan una serie de armas, balas, escudos y diferentes objetos o habilidades que le darán vida a ese juego.

Todos esos objetos estarán tanto en puntos fijos y visibles como en lugares escondidos y puede que móviles (a los cuales solo podrán acceder o ir a buscarlo los pequeños)

Una vez empiece el juego los pequeños tendrán que ir a por los objetos deseados por cada equipo esto lo podrán hacer durante toda la partida sin esperar turnos o paradas (*Normas), cuando los tengan los tendrán que llevar a los almacenes donde se lo darán a los mayores y podrán volver a ir a buscar más objetos. Una vez estén los objetos en el almacén los mayores los gestionarán para mandar a los medianos a la zona de duelo, los duelos serán los que marquen los turnos de la partida (*normas) los medianos con los objetos irán a la zona de trincheras donde cada equipo tendrá un trinchera (una mesa tumbada) y tendrán por turnos 10 seg para

colocar las balas u objetos en la trinchera contraria o propia, acto seguido se irán resolviendo los duelos y en 3 min se pitará para el siguiente duelo.

Durante toda la partida irán apareciendo objetos y habilidades especiales que se encontraran en zonas escondidas del campamento, solo los pequeños podrán ir a buscarlos.

Cada 3 turnos, aparecerán los bandidos en la diligencia, que se encargarán de quitar todas las cartas que tengan los mayores en el almacén, y se volverá a empezar de 0 en el tema de cartas/objetos.

Cuando un equipo logre su objetivo se acabará la partida.

Espacios y normas(*):

Almacén; Donde los mayores decidirán todo y lugar donde se almacenarán todas las cartas con bang, objetos y armas.

- Los mayores no pueden salir de aquí si no tiene permiso.
- El resto de participantes si podrá ir aquí.

Trincheras; Es la zona donde se juegan los duelos.

- Solo los medianos pueden entrar en la zona de duelos.
- Cada equipo tiene 10 seg para colocar los Bang/Mostroka objetos o cambiar armas.
- Máximo 2 medianos por equipo/turno pueden entrar en la zona d duelo.
- Lo que no esté puesto en las trincheras al pitido de 10 seg no entra en juego.
- Después de todos los bang/Mostroka puestos los equipos podrán utilizar la carta Fallaste.

Cantina; Es la sala donde se consiguen cartas de juego, sobre todo Mostroka

- Habrá 50 Mostrokas, 20 bang, 20 Fallaste y 10 armas
- Para conseguir robar una carta tendrán que jugar contra el tabernero a la carta más alta.
- Cada vez que pierdan se pondrán atrás de la cola.

Armería; Es la sala donde se consiguen cartas de juego, sobre todo Armas y bangs.

- Habrá 10 Mostrokas, 40 bang, 20 Fallaste y 30 armas
- Para conseguir robar una carta tendrán que encestar una pelota en un cubo.
- Cada vez que pierdan se pondrán atrás de la cola.

Abrevadero; Es la sala donde se consiguen cartas de juego, sobre todo fallaste.

- Habrá 10 Mostrokas, 30 bang, 45 Fallaste y 15 armas
- Para conseguir robar una carta tendrán que tirar una moneda a cara o cruz.
- Cada vez que pierdan se pondrán atrás de la cola.

Normas y funcionamiento de los duelos;

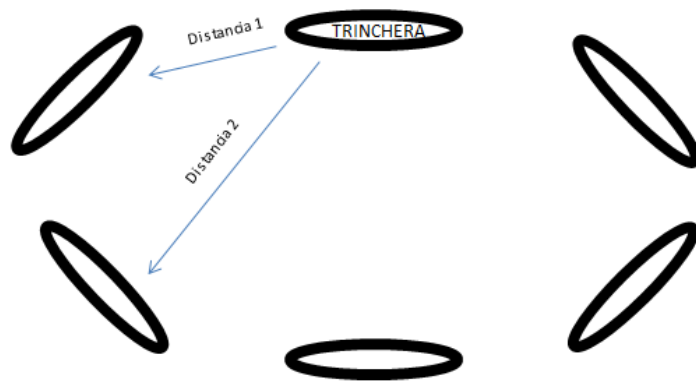
- Cada equipo puede disparar a una distancia adecuada a la distancia de su arma, es decir, si tienes un arma con alcance 1 solo podrás disparar a los enemigos que estén a 1 posición de tu trinchera de distancia. Si tienes algún arma con alcance 2 podrás disparar a enemigos que estén a 2 trincheras de distancia.
- Solo se puede disparar un máximo de 1 bang por turno al principio de la partida, a no ser que tengas un arma que te permita disparar 1 bang más, a medida que avance la partida se puede implementar en el oeste más disparos.
- Después de que se pongan todos los tiros se podrán jugar los fallaste por parte de los equipos.
- No se pueden repetir objetos en la trinchera de un equipo.
- Los Mostrokas dan 1 punto de vida a quien se lo beba.
- Se pueden jugar un número de cartas igual al número de vidas (siendo máximo 5 cartas las que se pueden jugar)
- Los objetos especiales se aplicarán, gastarán o utilizarán en el momento que diga.

Normas y funcionamiento transversal;

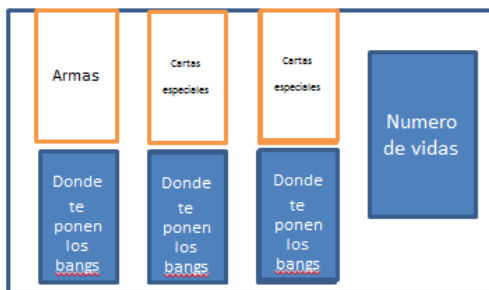
- Los pequeños que vayan a recolectar solo podrán moverse por el campamento con 1 carta encima, no podrán ir a recolectar 2 seguidas sin pasar antes por el almacén a dejarlo
- A los 30 min se cambiará de fase suma vidas a fase resta vidas.
- Cada x tiempo los responsables del juego irán anunciando la aparición de cartas especiales.
- Las cartas especiales saldrán escondidas en el campamento y a los equipos se les dará pista y los pequeños tendrán que buscarlas.

Cartas;

- **BANG:** Es la carta de disparar.
- **FALLASTE:** hace que un bang no te dé y la bala se valla desviada.
- **MOSTROKA:** bebida que te da 1 vida.
- **REVÓLVER:** arma que tiene 1 de distancia.
- **RIFLE:** arma que tiene 2 de distancia
- **METRALLETA:** arma que te permite disparar a 2 objetivos con 1 de distancia.
- **CE MULTIDISPARO:** te permite disparar a todos los que quieras
- **CE MIRA X2:** + 1 de distancia al arma que tengas.
- **CE MIRA ROTA:** - 1 de distancia al arma que tengas. (siempre siendo 1 la distancia mínima)
- **CE TRUEQUE:** Te permite intercambiar un objeto de otro equipo por esta misma carta.
- **CE CARGADOR AMPLIADO:** Te permite disparar dos balas.
- **CE MANO LARGA:** cada bala que de a un equipo ganas esa cantidad de vida (solo puede utilizarse una vez)



Parte Frontal de la trinchera



Después: Se proclamará al equipo ganador y se recogerá todo.

RECURSOS PERSONALES

- 3 Monitor@s que controlen el juego.
- 3 Monitor@s En las trincheras.
- 2 Monitor@s en el almacén..
- 2 Monitor@s en la cantina.
- 2 Monitor@s en el abrevadero.
- 2 Monitor@s en la armería.
- 1 Monitor@ a caballo ambientando.

RECURSOS MATERIALES