

РАЗЫСКЫВАЮТСЯ



ОБРАЩАЙСЯ К
НАСТАВНИКАМ

ОТВАЖНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЕЦ!

ТРЕБУЮТСЯ ГЕРОИ, КОТОРЫЕ ГОТОВЫ
БУДУТ ПРОЙТИ ОСОБЫЙ КУРС
ПОДГОТОВКИ "РОДИНА И ВРЕМЯ"

УГРОЗА ЧЕРНОГО ДРАКОНА!

УЧИМСЯ ИГРАТЬ В
Dungeons & Dragons

Длительность: 2-3 часа



ГИЛЬДИЯ ИЩЕТ ПЯТЬ ОТВАЖНЫХ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ,
КОТОРЫЕ ГОТОВЫ БУДУТ СЕГОДНЯ ВЕЧЕРОМ
СРАЗИТЬСЯ С ЧЕРНЫМ ДРАКОНОМ!

УЧАСТВУЮ

УЧАСТВУЮ

УЧАСТВУЮ

УЧАСТВУЮ

УЧАСТВУЮ

Наставницы ищут креативных
приключенцев, которые готовы помочь
украсить гильдию и смастерить
декорации.

Гильдия в поиске двух музыкальных
приключенцев, которые помогли бы
Наставницам и Гильдмейстеру с
подготовкой строевой песни.

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!

**ВНЕЗАПНАЯ ПРОВЕРКА СТРОЕВОЙ
ПЕСНИ. ВСЕМ БЫТЬ ГОТОВЫМ.
ЭТО НЕ УЧЕБНАЯ ТРЕВОГА!**

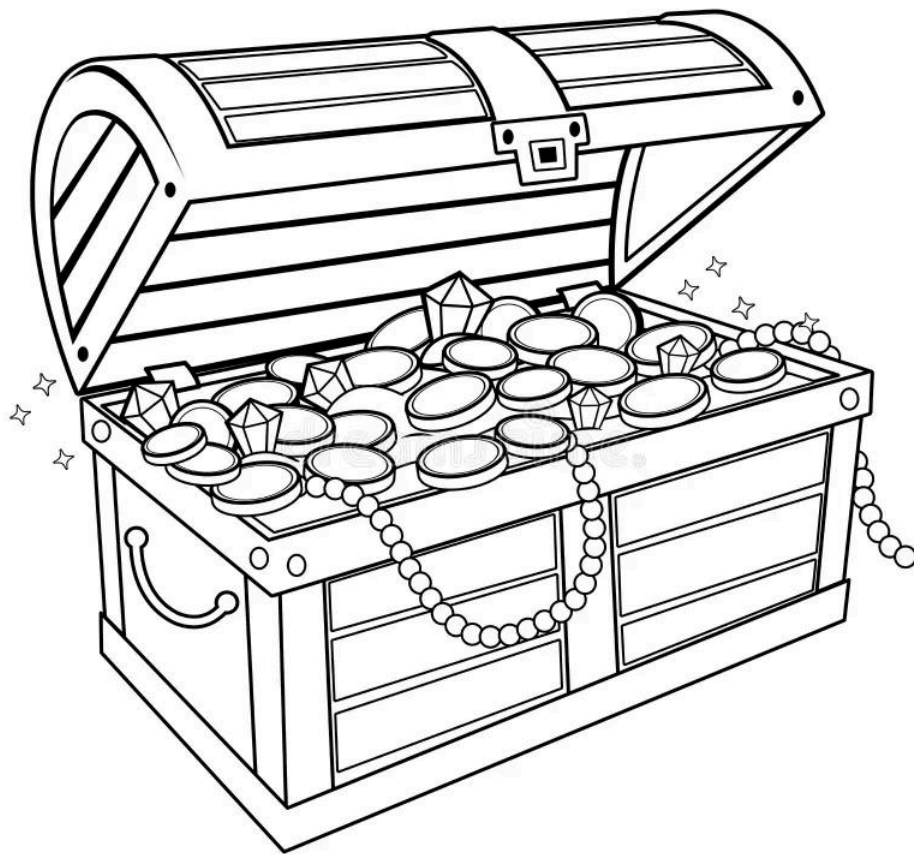
А ТЫ СОЗДАЛ СВОЕГО ГЕРОЯ?



АРХИВЫ ГИЛЬДИИ ПОВРЕЖДЕНЫ, ПОЭТОМУ
ТРЕБУЕТСЯ ВОССТАНОВИТЬ ДАННЫЕ О ХРАБРЫХ
ПРИКЛЮЧЕНЦАХ. ПРИГЛАШАЮТСЯ ВСЕ!

ПОСЛЕ ОБЕДА!

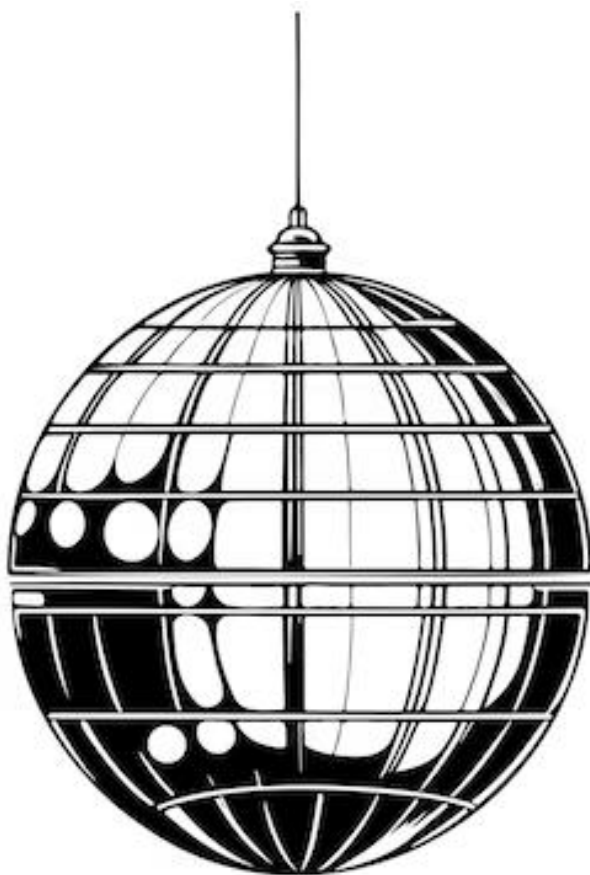
ПОИСК СОКРОВИЩ



Ходят легенды о спрятанных
сокровищах предков. Гильдия решила
взять на себя их поиск... и забрать
награду себе!

НА ПРОРЫВ!

ДИСКОТЕКА



Сегодня дискотека века! Не забудь отметитья, если пойдешь тусоваться вместе с Гильдией!



ФИЛЬМ! ФИЛЬМ! ФИЛЬМ!



В зале проводится вечерний показ фильма. Не забудь сказать Наставницам, если идешь, чтобы они за тебя не переживали, приключенец!

МЫЩЕМ ХУДОЖНИКОВ



Умеешь рисовать и хочешь помочь Гильдии? Поучаствуй в общелагерной Выставке рисунков «Семья глазами ребёнка»

ЖДЕМ ТЕБЯ!

ГЛАВНЫЙ ПРИКАЗ!

Отважный приключенец! Сегодня в гильдии проводятся учения, в ходе которых мы будем готовиться к защите Суперземли, а ты можешь почувствовать себя в шкуре настоящего десантника!



Защити флаг своей команды и захвати вражеский, чтобы показать, на что способен настоящий боец, подготовленный нашей гильдией.



ПАМЯТКА ДЕСАНТУ

Главная цель: захватить флаг противника и пронести его на свою территорию.

Шаг 1: Выберите место, где будет располагаться флаг. Условия: открытая местность, возможность достать до него рукой с земли, флаг нельзя привязывать или прятать.

Шаг 2: Выберите место, где будет располагаться тюрьма. Туда будут отправляться пойманные десантники.

Шаг 3: Получи свою особую **стратагему**: шарик с водой. Ты можешь использовать его для освобождения союзников и захвата противников на расстоянии.

Захват противника и плен:

1. брать в плен можно ТОЛЬКО на территории своей команды
2. Для захвата противника нужно его коснуться. Захваченный боец ОБЯЗАН остановиться, поднять руки вверх и следовать за тобой или твоим союзником в тюрьму. Ты в свою очередь ОБЯЗАН сопровождать его до тюрьмы.
3. Если тебя захватили в плен, то как только ты окажешься на территории тюрьмы противника, тебя может освободить свой союзник. Ему достаточно коснуться тебя.
4. Если по тебе попали водным шариком, то он СЧИТАЕТСЯ касанием как для захвата противника, как и для освобождения из тюрьмы.

Захват флага:

1. Область вокруг флага на расстоянии 5 метров — безопасная зона. На ней противник НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЗАХВАЧЕН В ПЛЕН.
2. Если тот, кто несет флаг, был захвачен в плен, то флаг возвращается на базу.
3. Охранять флаг могут не более трех человек. Им разрешено находиться рядом с безопасной зоной. Остальные должны располагаться в 10 метрах от места с флагом.

За нарушение правил гильдии может не допустить нечестного игрока для дальнейшей игры!

Запрещено: драться, сбивать с ног, кидаться чем либо кроме стратагемы, вести себя неуважительно к противоположной команде, намеренно мешать игре