

Behind the Wall

PRAVILA

Sadržaj igre

Igra „Behind the Wall“ sadrži specijalnu ploču sa pregradom, 6 pijuna, 6 strategija, kartice za svaku od 3 kategorije (crtanje, pitanja sa fotografijom, višestruki izbor).

Novčić za pokretanje igre.

Kartice – 40 višestruki odgovor, 38 – slika, 50 – kartica crtanje, 12 – oznaka za mir, od kojih po dvije idu u svaki špil sa karticama, 18 kartica sa oznakom bombe od kojih po tri idu u svaki špil sa karticama.

Opis igre

Igra se sastoji od ploče na kojoj su iscrtana polja koja označavaju korake (1-8) koje civili s obje strane moraju preći da bi došli do zida.

Ploča se sastoji od dvije strane sa identičnim poljima i koracima. Na svakoj strani zida se nalaze kartice sa precizno označenim zadacima: slike, višestruki izbor i crtanje.

Napredovanje u koracima civila određuju tačni odgovori na pitanja/zadatke koje im postavlja njihov agent sa druge strane zida.

Postavka igre

Igra je dizajnirana za 4 igrača koja su podijeljena u dvije grupe. Igrači koji igraju u istom timu se nalaze na suprotnim stranama zida i sjede jedno preko puta drugog.

Svaki od dva tima ima po jednog agenta i jednog civila. Agent je onaj koji čita pitanja i postavlja zadatke civilu na suprotnoj strani zida, dok je civil onaj koji odgovara na pitanja/zadatke, te pomjera pijune unutar iste kategorije sa svoje strane zida u skladu sa uspješnim odgovorima.

Iako timovi igraju jedan protiv drugog, za uspješno okončanje igre potrebna je i međusobna saradnja.

Tok igre

Timovi mogu odlučiti ko će prvi započeti igru ili mogu jednostavno bacati novčić za prednost.

Agent tima koji ima prednost u igri izvlači 3 (od ponuđenih 6) strategija, te ih proizvoljno reda na označena polja na svojoj strani zida.

Agent drugog tima na suprotnoj strani zida reda te iste tri strategije na svojoj strani zida po svom nahođenju.

Nakon raspoređivanja strategija i kartica sa zadacima na precizno označena mjesta, igrači stavljaju po tri pijuna na svoju stranu zida (na korak 1 od 8, za svaki od polja na kojima se nalazi jedna od strategija).

Proizvoljno postavljene strategije sa dvije strane zida se najčešće ne podudaraju, a za uspješan dovršetak igre je potrebno da minimalno jedan pijun sa obje strane dođe do osmog polja unutar iste strategije.

Početak igre

Igra započinje tako što civil tima koji ima prednost sa jedne strane zida svom agentu sa druge strane zida naznači koje kartice želi da koristi kako bi pomjerao pijune na svojoj strani zida.

Agent iz istog tima koji se nalazi na drugoj strani zida svom civilu nudi odabir jedne od tri moguća špila kartica za izvršavanje određenog zadatka.

Civil bira jedan od zadataka i odgovara na njega. Ako je odgovor ili izvršenje zadatka uspješno, civil se pomjera na svojoj strani zida za jedan korak naprijed u onoj kategoriji u kojoj je pravilno odgovorio na zadatak koji mu je postavio agent sa druge strane.

Agent suprotnog tima na isti način svom civilu koji se nalazi sa druge strane zida nudi odabir jednog od tri tipa zadataka i po uspješno izvršeno zadatku civil drugog tima pomjera pijun sa svoje strane zida za jedan korak naprijed u onom polju u kojem se nalazi kartica na koju je dao tačan odgovor.

Kulminacija igre

Agentov posao je da civila, u jednoj ili sve tri kategorije, privuče što bliže zidu.

Kada se civil približi zidu u jednoj od tri ponuđene kategorije i stane na korak broj 8, onda ima pravo da pokaže strategiju koja se nalazi u toj kategoriji - agentu sa druge strane zida.

Nakon što agent vidi strategiju koju mu je civil pokazao, može da odredi da li će tu strategiju sa svoje strane zida zadržati na istom mjestu (ukoliko su obje podudarne) ili je može zarotirati sa podudarnom strategijom ukoliko se strategije nisu podudarale.

Nakon ovog poteza, agent će imati jasniju sliku kako može uspješno okončati igru, te će nastaviti forsirati one kartice sa svoje strane zida kojima svog civila može što prije privući zidu.

Završetak igre

Igra se uspješno završava nakon što minimalno dva pijuna sa svake strane zida, unutar istih strategija, dostignu korak br 8. Na ovaj način se dešava razmjena civila, te igra završava bez pobjednika u duhu saradnje oba tima na izvršenju istog zadatka.

Cilj igre

Igra ima edukativni i zabavni karakter, s ciljem promocije mira i rješenja konflikta, uz učenje važnih pojmova, simbola, događaja i ličnosti povezanih sa izgradnjom mira u cijelom svijetu. Igra je namijenjena za uzrast 13+ uz određeno predznanje.