

Supervivencia forestal.

Juego de team building en la casa de los forestales.

Planteamiento:

Estamos en el año 2050 y el cambio climático ha superado todas las expectativas. Los recursos naturales del planeta han resultado ser menos de los que creíamos y, como consecuencia, la guerra ha devastado a las civilizaciones humanas.

Mientras, en los Montes de Toledo hay grupos aislados de supervivientes que intentan rehacer su vida lo mejor posible.

Objetivo del juego:

Conseguir acumular los items del juego para sobrevivir una temporada sin sobresaltos. Estos objetos son:

- Comida 5 puntos.
- Medicina 4 puntos
- Oro 5 puntos
- Herramientas 3 puntos
- Armas Su puntuación solo vale para los combates.

Al final del tiempo de juego se hace la puntuación para ver quien ha ganado.

¿Como se consiguen los objetos?.

Al inicio del juego se entrega a cada equipo un pack inicial compuesto por:

- 5 fichas de comida.
- Un arma blanca.
- Una de oro.

Durante el transcurso del juego se puede conseguir más objetos mediante:

- El comercio.
- El robo.
- La exploración (los monitores habrán escondido algunas fichas de objeto)
- Superando pruebas (que plantean los monitores).

El papel del comercio en el juego:

Se pueden traficar con todos los objetos y el precio del intercambio se irá fijando a través del desarrollo del juego. La ley de la oferta o la demanda, o la necesidad de cada cual.

¿Como se pueden robar objetos?.

Se plantean emboscadas. Cuando un grupo quiere asaltar a otro simplemente tienen que salirles al paso y gritar alto. El otro grupo tiene que admitir el enfrentamiento que se resuelve mediante puntuación.

- Por cada miembro de cada grupo se suma un punto.
- Cada arma blanca que se porte se suma un punto más.
- Por cada arma corta 2.
- Por cada arma larga 3.
- Por cada arma automática 4.

Vencerá el equipo que acumule más puntos y logrará el derecho a llevarse un botín consistente en 10 fichas de objetos a elegir.

Además el equipo perdedor tendrá un herido que no se podrá mover hasta que no se le cure.

¿Como conseguimos curar a los heridos?.

Necesitamos una medicina y un médico. El médico será cualquiera de los monitores que desempeñan papeles especiales en el juego. Si el monitor no puede moverse de su sitio, deberemos llevar al herido hasta el (si, en volandas, a la sillita la reina o cualquier otro método parecido).

Le daremos al médico/monitor la medicina y este le curará (pero se queda con la medicina).

Los monitores y sus papeles especiales.

Este juego está pensado para tres monitores, si hay más puede haber más papeles.

- *Nómada*. Está un poco tartana e insiste en que es el guardián del conocimiento humano. Como su nombre indica está moviéndose por todo el territorio y lleva un saco con un montón de objetos. Tiene también un buen taco de preguntas de juegos de mesa. Este es su sistema para dar objetos. Si aciertas te llevas el objeto que te de
- *Tienda*. Puede estar en una cabaña escondida y con poca luz. Su rol es el de comerciante puro. Marca el precio que quiere.
- *Mina*. Estaría bien que fueradonde la llegada de la tirolina. Este solo da oro pero necesita que le enseñen una herramienta para poder extraer el mineral. El sistema de extracción es rudimentario así que solo se pueden llevar una de oro con cada herramienta y viaje.
- Independientemente de su rol, los monitores pueden ofrecer recompensas por trabajos especiales como llevarles agua, una rebequita o cualquier otra cosa.
- Cualquiera de estos es *médico*, pero solo el *nómada* se puede trasladar al lugar del herido. Los demás se quedan en su emplazamiento.