

## I. cserkészkerületi számháború

Az I. cserkészkerületi számháború az 1848-49-es forradalomnak, és szabadságharcnak állít emléket, a maga sajátos módján. Mindig önfeledt játék jellemzi, a március 15. napja körül megrendezett számháborút, de nagyon fontos hogy e mellett ne feledkezzünk meg azokról, akik életük áldozták azért, hogy a Habsburg uralom alatt autonómiát (önállóságot) szerezzenek Magyarországnak. Ezért 32. Dévai Bíró Mátyás Cserkészcsapat nevében szeretnénk kérni, hogy aki csak tud, és ideje engedi, ne csak a számháborúra jöjjön, hanem egy rövid megemlékezésre is, melyet a várban tartunk, Táncsics Mihály börtönénél.

### A számháború szabályai

-A harc (kezdők számára): A játék során a játékosok, számlapokat viselnek a homlokukon, amiken négy számjegy lesz megfigyelhető. Az ellenfél kiejtéséhez, ezt a négy számjegyet kell leolvasni, majd hangosan bekiabálni, hogy az ellenfél meghallván a saját számát felismerje, hogy kiesett. Előnyös, ha a kiszemelt ellenfél neve, vagy egy ismertető jegye is elhangzik mert így könnyebben észreveszi, hogy róla van szó.

Pl.: „4332 barna pólós srác.”, vagy „2781 Ági.” vagy „1634 lány a fa mögött.”

Tippelni nem szabályos, tehát abban az esetben, ha egy játékos egyetlen számát nem olvasták le ne próbálják végig nullától kilencig az összes variációt.

Ha épp téged olvasnak, le és magadra ismertél (ebben a bírók segítenek majd), kérünk fáradj a „hullaházba”.

-A játék menete.: A játék a vár területén fog zajlani. A mellékelt térképen láthatók a pálya határai. Az érkező embereket három csapatba osztjuk majd a játék kezdete előtt a csapatok egy bíró vezetésével elmennek váraikba. Itt megkapják a számlapokat. A három bázison kívül, még négy független vár lesz, összesen hét. Ezeket, oly módon lehet bevenni, hogy a várakban a bíróknál található zászlókból, a játékos azt

akasztja fel, amelyik csapatba tartozik. Pl.: Fehér játékos fehér zászlót. Ha a várat egy másik csapat uralja, azt a zászlót leveszi a bíró kezébe adja, és felteszi a sajátját.

A játék három körből fog állni. Egy ¾ órás, egy ½ órás, és egy 1 órás körből, köztük húsz perc szünet. A bázisok nem változnak.

-Küldetések.: A játék elején minden csapat élére kiválasztunk egy csapatkapitányt, akiknek minden kör végén vissza kell jönniük a központba (lásd térkép), ők itt kapnak egy borítékot, ami a következő körre vonatkozó küldetést tartalmazza. A küldetések minden esetben adott várak kör végi birtoklását jelenti. A sikeresen teljesített küldetések, természetesen, a csapat pontszámaira is pozitívan hatnak majd.

-Kiesés.: A játékból, a szabály szerint játszó játékosok, csak ideiglenesen eshetnek ki. Akit kilőnek, (leolvasnak) visszamegy a központba ahol a „hullaház” található, itt tizenöt utána érkező játékosot kell még megvárnia, azután új számmal (amit a hullaházban kap meg) szabadul. Viszont a számot csak a csapata által birtokolt várban veheti föl. Akik nem játszanak szabályosan, azokat a bírók kizárhatják. Ezek a játékosok végleg kiesnek a játékból. (lásd tiltások).

-Duplázás.: Minden körben lesz egy, maximum két vár, amik a pontszámuk kétszeresét érik majd, ám erről a kör végéig nem lehet majd tudni. A szünetekben közöljük a játékosokkal melyek is voltak ezek a várak, az adott körben.

-Pontozás.: A pontozás igen egyszerű. Egy perc birtoklásért 1 pont jár. A kör végén birtokolt várakért váranként 20 pont, sikeres küldetésért 100 pont.

A duplázó várért, vagy várakért, percenként 2 pont, kör végi birtoklásáért 40 pont jár.

Duplázó vár nem lesz az adott körben küldetések célpontja.

Ha egy csapat a kör végén nem birtokolja a bázisát, akkor az 50 pont veszteséget jelent számára, és a küldetése sem érvényes, ha teljesítette.

-Tiltások.: A tiltások megszegése, valamint a tiltott cselekvések folytatása, egyszeri figyelmeztetés után kizáráshoz vezethetnek.

Ide tartozik, mások fizikai, vagy szellemi bántalmazása, a vári lakosok magánterületének megsértése, rongálás, valamint bármiféle csalás. Csalásnak minősül, képrögzítőeszköz, tükör vagy periszkóp, illetve zseblámpa használata.

Mozgatható tárgyakkal, saját testrésszel, a számot nem lehet takarni. A számlapot a számok állásának megfelelően kell hordani. (Messzelátó szerkezeteket lehet használni.)

A játék ideje alatt a várban megkezdődnek, a március 15-ei ünnepség előkészületei. Kérünk benneteket, a munkásokat ne tartsátok fel, és ha jelzik, hogy zavarjátok őket fogadjatok szót.

### Szolgáltatások

A játék folyamán végig elérhető lesz a büfé, ahol 300Ft ért zsíros kenyér, és innivaló (tea vagy limonádé) fogyasztása lesz lehetséges. Természetesen mind ez a készlet erejéig. A központban WC is igénybe vehető lesz, valamint ruhatár is.

### Ostrom

A nagy játék eredmény hirdetése után átmegyünk a halászbástyához, ahol kezdetét veszi az ostrom. Az ostrom folyamán két csapat lesz, egy támadó és egy védő. A védő csapat dolga az lesz, hogy megakadályozza azt, hogy a támadó csapat elvigye a zászlót, a játékvezető által kijelölt pontról. Fontos, hogy a védő csapat sem mozdíthatja el a zászlót arról a pontról, ahova a játékvezető letette. Két 10 perces kör lesz, melyek során mindkét csapat kipróbálhatja milyen is várat védeni.

**Vigyázzunk egymásra!**

**Jó szórakozást kívánunk, a 32. Dévai Bíró Mátyás Cserkészcsapat nevében.**

### Időpontok

15:00	Regisztráció kezdete	17:45	3.kör kezdete
15:30	Szabály magyarázat	18:45	3. kör vége.
15:50	1. kör kezdete	19:00	Eredményhirdetés
16:35	1. kör vége	19:20	Ostrom
16:55	2. kör kezdete	20:00	Megemlékezés
17:25	2.kör vége		

*Csak ütemterv. Technikai problémák esetén változhatnak.*

