

Biwoak Rieczora

MIT I – Piątek

8.-10.4.2016

Dawno, dawno temu..., a może nie tak dawno, w Stajniach Augiasza spotkało się jedenastu bogów (Zeus, Hades, Posejdon, Hera, Ares, Apollo, Afrodyta, Hestia, Demeter, Atena, Artemida) i Minotaur, by dotrzeć na górę Olimp i w niebiańskim pałacu miło spędzić weekend. Posejdon, jako głównodowodzący naszą wyprawą, zamówił Charona, by odwiózł nas aż do miejsca, w którym miała rozpocząć się nasza wędrówka do niebiańskiego pałacu. Gdy dotarliśmy do miejsca zwane Milíř, pogoda była trochę deszczowa.



Jednak wszyscy z myślą o ciepłym i suchym pałacu pobrnęli do przodu niczym błyskawica Zeusa. Po drodze napotkaliśmy straszną Godzillę, która zawzięcie atakowała ślimaka. Następnie myśl o ciepłym i suchym pałacu zaczęła nabierać na sile, ponieważ cel podróży był już bardzo blisko. Po zdobyciu finałowego podwyższenia góry Olimp dotarliśmy na miejsce. Tam czekali na nas Hefajstos,

Cerber, który bez przerwy próbował wejść do pałacu, i Hermes z drobną raną na palcu.



Następowało zakwaterowanie, kolacja, gra z łódkami polegająca na zmodyfikowanych regułach BANG'a, pluskwowisko i cisza nocna dla pluskiewek. Reszta poszła grać grę planszową Alias. W czasie trwania gry odłączyli się od nas Hermes i Hefajstos w bohaterskich celach przywiezienia Heliosa. Zakończeniem gry i przywiezieniem Heliosa, rozpoczęła się cisza nocna dla wszystkich, którzy jeszcze nie spali.



MIT II – Sobota

W Sobotę rano wszyscy bogowie zebrali się przy stole i razem zjedli swą ambrozię i wypili nektar. Po śniadaniu zbiórka z długopisem, bloczkiem i sznurkiem w jadalni-głównym pomieszczeniu do następnej gry. Hermes wprowadził nas w reguły brzmiące następująco:

- Jesteś teraz samotnym majtkiem bez kapitana, łodzi i załogi.
- Twoim celem jest kupić od barmana, znajdującego się w tawernie, informację o łodzi, która potrzebuje załogi. Jednak informacja kosztuje 20 optasów (licząc w monetach).
- Pieniądze można otrzymać w czterech stanowiskach: Przemysłnik, Grajek, Dok i Linarnia.
- Po odrobieniu pracy w jakimś stanowisku musisz iść do tawerny i wypocząć.
- Bonusową zarobkową możliwością jest ZGNIŁY ŚLEDŹ, czyli napój obrzydliwy i zły w smaku, podawany przez barmana w tawernie.
- Jednak po mias-teczku kręcą się dwaj strażnicy, bio-rący przy spotka-niu z nimi 1 optas.
- Gra kończy się gdy wszyscy odnajdą miejsce ukrycia łódki bez załogi.







Wszyscy
zdółali
odnaleźć łódź
a czekając na
obiad,
rozegraliśmy
jeszcze dwie
rozgrywki
BANG'a. Po



obiedzie powtórka gry w BANG'a i odpoczywanie po sytych i pysznych spaghetti.

Następnie gra, tym razem na boisku obok pałacu. Na zbiórkę mieliśmy sobie przynieść szatkę, lecz była ona nam zupełnie zbędna.

Po paru chwilach czekania na boisku rozdzielono nas do dwu drużyn i dzięki kiblom niesionych przez Posejdona każdy domyślał się już, co się święci.

KIBLÓWKA!

Czyli gra polegająca na:

- Wrzuceniu małej piłki do "kibla".
- Jeśli jesteś w posiadaniu piłki nie możesz się ruszać, jednak ta reguła została zamieniona na- Możesz zrobić trzy kroki, ale twoje zagranie nie może lecieć w kierunku kibla przeciwnika.
- Gra jest kontaktowa, lecz ze względu na pogodę i teren gra potoczy się bezkontaktowo.

Graliśmy według zasad, jednak z ostatnią zasadą były lekkie problemy...

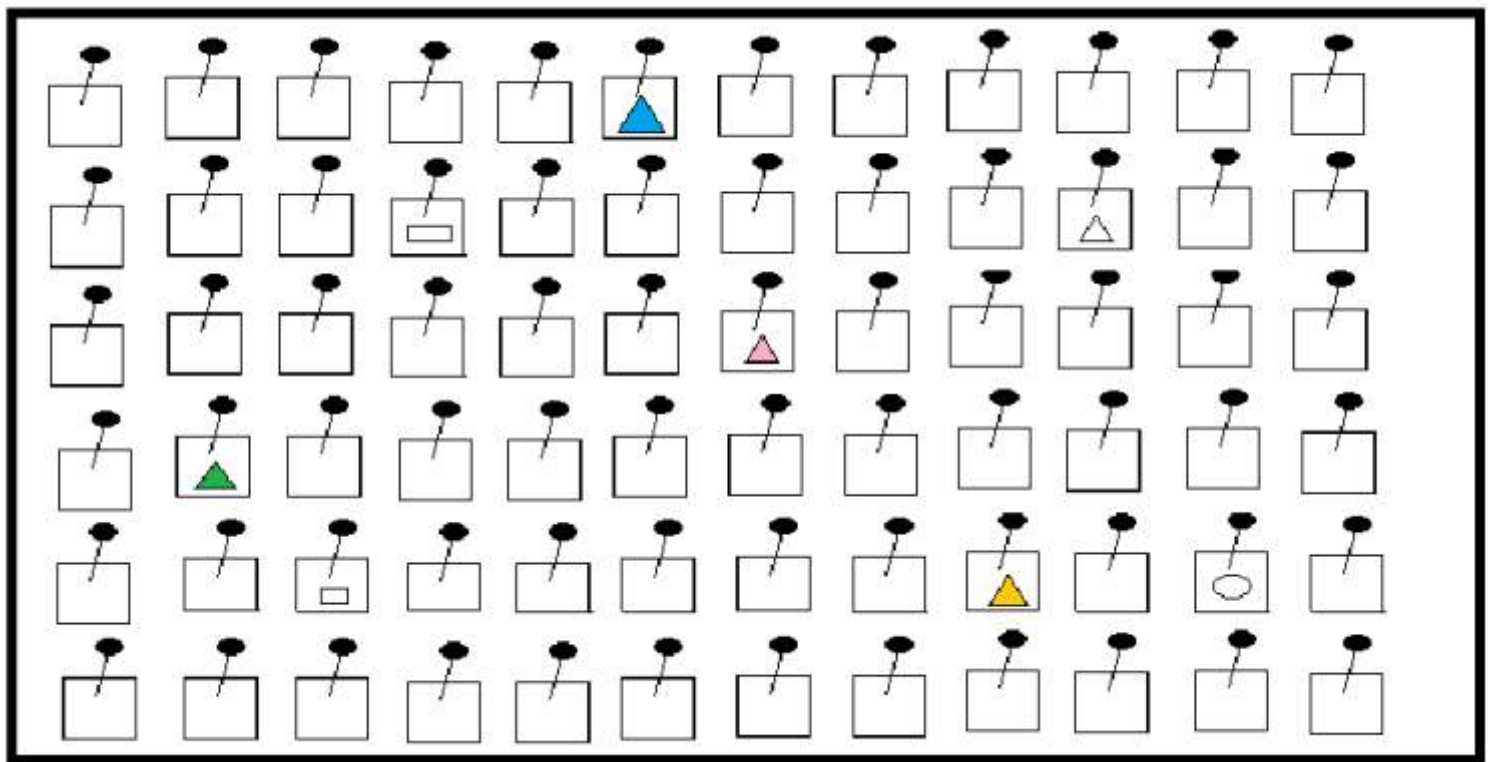
W połowie rozgrywki zasady poruszania i rzucania zmieniły się na wyjściowe i gra toczyła się dalej w nieco szybszym tempie. Po wystarczającym zmęczeniu się, poszliśmy do pałacu by przebrać się i rozpocząć szukanie Moby Dicka.





Reguły gry:

- Znajdź miejsce gdzie przebywa Moby Dick.
- Na planszy są rozmieszczone pola, które po zbadaniu dadzą indycję w formie obrazka.
- Poruszanie się po planszy złożonej z korkowej gazetki i przymocowanych na niej białych karteczek przebiegało następująco: po rzuceniu kością numeru:
 - 1,2 – musisz poruszyć się o 1 miejsce
 - 3,4 – musisz poruszyć się o 2 miejsca
 - 5 – musisz poruszyć się o 3 miejsca
 - 6 – musisz poruszyć się o 3 miejsca + Posejdon losuje kartkę zdarzeń:



Piraci – planujesz kierunki, w których udasz się w następnych trzech ruchach

Wyspy – tracisz jeden ruch

Burza – Posejdon rzuca kością, wszyscy gracze poruszają się do najbliższego boku planszy zgodnie z regułami poruszania się po planszy

Rafa koralowa – przed tobą tworzy się rafa koralowa, przez którą nie możesz przepłynąć

- Po odegraniu ruchu na planszy zabierasz jeden pieniądz.
- W sklepie możesz kupić sobie ciekawe rzeczy pomagające ci w odnalezieniu Moby Dicka

Gdy Minotaur z Artemidą powiedzieli hasło, to wbrew pozorom był to początek szukania Moby Dicka, ponieważ wieczór poszukiwaliśmy go w formie gry "Sisi???". Tylko zamiast "Sisi???" pytało się "Moby Dick???". Gdy Moby Dick został odnaleziony, pluskiewki poszły spać, a reszta poszła grać w grę planszowo-słowną Krycí jména.

KRYCÍ JMÉNA

PRÍSNE
TAJNÁ

HRA SE
SLOVY



MIT III – Niedziela



W niedzielę rano tradycyjnie zjedliśmy ambrozę, wypili nektar i z wielką chęcią zaczęli robić porządki w pałacu. Nie zabrało nam to zbyt wiele czasu, więc musieliśmy czekać, aż namiestnik przyjdzie odebrać zapłatę i klucz. Następnie powędrowaliśmy na przystanek Milíř i czekali aż zacny Charon przyjedzie i zabierze nas do Stajni Augiasza, gdzie wszyscy się pożegnali i rozeszli do swych domów.



Zeus – Krzysztof
Hades – Chorz
Posejdon – Wojta
Hera – Danka
Ares – Fifcz
Apollo – Michał
Afrodyta – Asia
Hestia – Nina
Demeter – Kaja
Atena – Hania
Artemida – Gabka
Hermes – Stacho
Hefajstos – Daro
Helios – Jaco
Minotaur – Łoś

Cerber – Kot
Godzilla – Salamander
Stajnia Augiasza – Dworzec
kolejowy w Cz. C.
Charon – Kierowcy autobusów
lub pociągów

Michał