

Уважаемые мастера! В данной табличке необходимо отмечать численность стаи. В первый раз они к вам придут, вам необходимо будет **зафиксировать** численность стаи (их 15 человек, важно, чтобы все дошли)! Далее, в каждую кормежку, натурально пересчитывать их и ресурсы. Может прийти несколько представителей от отряда (но среди них должен быть обязательно вожак стаи), тогда необходимо пересчитать ресурсы, чтобы их было не меньше, чем в прошлый приход. Если ресурсов меньше, чем членов стаи, значит, численность стаи уменьшается – игроки становятся изгнанными. Изгнанников выбираем по жребью. Сколько не хватает ресурсов, столько и изгнанников. Ресурсы у них ЗАБИРАЕМ. Если ресурсов больше, чем численность стаи, то забираем ровно по количеству человек (например: 14 ресурсов - 10 игроков, 4 ресурса остается у них). После того, как игрок выбыл, на следующей кормежке, даже при наличии ресурсов, его нельзя вернуть в эту стаю. При каждом приходе – должен быть вожак стаи, за его присутствие ставим 5 баллов, и по приходу – вас приветствуют с помощью клича – 5 баллов, если его нет – 0 баллов. Просьба – не подсказывать и не напоминать!

Следим за временем и расписанием циклов. Время прихода стаи может варьироваться плюс \ минус 3 минуты максимум. Если приходят с БОльшим опозданием, то ресурсы считаем-забираем, как обычно, но штрафуем. Минута опоздания – минус 5 баллов.

Выдаем кусочки карты для поисков сокровищ просто так, если спросят, но только при наличии предыдущего кусочка карты (они пронумерованы). Например: у вас 3 кусочек карты пантер, то его отдаем стае пантер, только если у них есть, и они вам покажут 2 кусочек ИХ карты.

Название отряда (животных)/отметка	Бандерлоги	Клич (5 баллов)	Вожак стаи (5 баллов)	Штрафные баллы
1 приход				
1 кормежка				
2 кормежка				
3 кормежка				
4 кормежка				
5 кормежка				
6 кормежка				
Осталось членов стаи:				
Итого:				