SOUMIS PAR
Hesi07

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tout l'argent ou quoi ?



Dans ce jeu de terrain, il s'agit de posséder le plus d'argent possible à la fin de la partie. Outre la rapidité, la chance joue un rôle important dans le combat individuel.

Matériel

- Cartes de nom
- 2 drapeaux par groupe
- Rubans de différentes couleurs (par ex. papier crêpe coloré, briques Lego, etc.)
- Tissus de la même couleur que les rubans
- De l'argent pour jouer
- Ruban adhésif de barrière pour marquer les bases du groupe
- Kit de premiers secours

Préparation

- trouver une zone de jeu appropriée (forêt ou prairie)
- Marquer les bases et les zones de stockage de l'argent

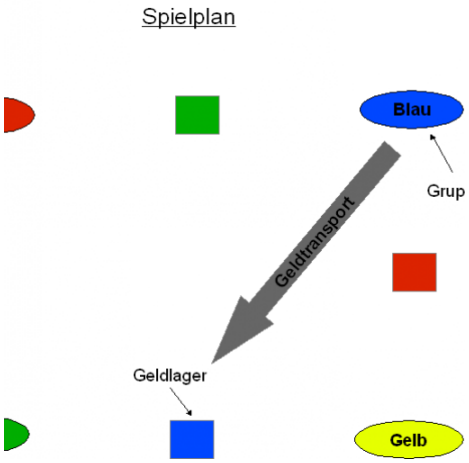
- Créer ou imprimer et découper des cartes de nom

Mise en œuvre

- Les participants sont divisés en groupes de taille égale (au moins 2).
- Chaque groupe a une base de groupe et un coffre-fort.
- Il y a 3500 € (10s, 20s, 50s) dans chaque caisse. Seuls les membres d'un groupe peuvent entrer dans le magasin d'argent. Vous y êtes en sécurité et vous ne pouvez pas être assommé, comme dans n'importe quelle base.
- Les billets sont désormais transportés du magasin à la base correspondante.

- Chaque joueur peut transporter un maximum de 2 billets (quel que soit le montant). Cependant, après avoir éliminé un autre joueur, il peut aussi transporter 4 ou 6 billets (avec 2 rubans de vie opposés) avec le ruban de vie de l'adversaire. Si un joueur a 2 rubans de vie après avoir été éliminé, il ne peut pas éliminer quelqu'un d'autre et doit retourner à sa base, mais il peut être éliminé lui-même.
- Si un joueur atteint sa base, il doit passer la main avec son argent et les rubans de vie de son adversaire. Il y a deux fois plus de rubans de vie par groupe que de joueurs.
- Chaque joueur ne peut porter qu'un seul de ses propres rubans de vie. Si un joueur perd le sien, il doit retourner immédiatement à sa base. Ils ne peuvent pas quitter leur base sans un nouveau ruban de vie (même pour se défendre).
- **Knock off (voir l'exemple ci-dessous) :** Chaque groupe reçoit un jeu de cartes (7 cartes) avec 7 noms au début de la partie. Tous les joueurs reçoivent une carte. Le nom **encadré au milieu** est le vôtre. Les noms au-dessus de vous sont plus élevés/forts, les noms en dessous de vous sont plus bas/faibles que votre propre nom. Si deux joueurs de groupes différents se rencontrent (en se mettant KO l'un l'autre comme dans un jeu de tags), ils comparent leurs cartes. Le vainqueur de la "bataille" est le joueur dont le nom est en tête. Le perdant doit lui donner son argent et son ruban de vie. Les deux doivent retourner dans leurs bases respectives, mais peuvent encore être éliminés. Si les noms sont identiques, personne ne gagne et les deux gagnent chacun leur tour. Les cartes de nom peuvent être échangées dans la base. Les cartes restantes, si elles sont disponibles, y sont également.
- **Vol de drapeau :** Il y a 2 drapeaux dans la base de chaque groupe, qui valent 500 € à la fin de la partie. L'objectif de chaque groupe est de protéger ses propres drapeaux et en même temps de voler les drapeaux des bases des groupes adverses. Toutefois, les drapeaux ne peuvent être volés que si les drapeaux de l'adversaire ne sont pas bloqués. Un tel blocage est simulé par un tissu de la couleur de l'équipe, qui est attaché aux drapeaux. Le blocage de la base d'un adversaire peut être levé en rachetant vos propres rubans de vie qui ont été volés à ce groupe (40€ chacun). Si un joueur a plus d'un ruban de vie après un achat gratuit, la base de l'adversaire d'où le(s) ruban(s) de vie a été acheté ne peut pas être attaquée par le groupe de ce joueur jusqu'à ce que ce joueur soit dans sa base. Le tissu de blocage doit être retiré une fois que tous les rubans d'une couleur ont été rachetés. Cela laisse la base sans protection et les drapeaux peuvent être volés. Le vol de drapeaux peut être évité en assommant l'intrus avant qu'il ne touche la barrière de la base. L'intrus est considéré comme étant en sécurité lorsqu'il touche la barrière de base. Le voleur de drapeau peut être à nouveau assommé sur le chemin de sa propre base.
- **Passe gratuite (voir l'exemple ci-dessous) :** Si tous les joueurs d'un groupe sont à court de rubans de vie, ils peuvent utiliser la carte blanche **une fois pour** obtenir 3 rubans de vie de leur propre couleur des autres groupes gratuitement. Cependant, elle peut aussi être utilisée à tout moment (même s'il reste des rubans).
- **Fin du jeu :** le jeu se termine après environ 30-45 minutes, l'argent de chaque groupe est compté et un gagnant est choisi.

Plan de jeu possible



Plan de jeu possible

Carte blanche

Carte blanche

Exemple de cartes nominatives

Exemple de cartes nominatives

Preuve de la source

- Image de couverture : Theresa Kluding
- listed pictures/files : Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Stratégie
Късмет
Vitesse
Ґeland jeu
Concours

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/tout-largent-ou-quoi