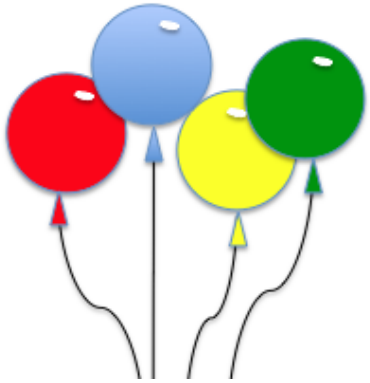
BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2015.10.28

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Richard Oroszlánszívű



Egy érdekes játékötlet 4 játékos számára

Terrain Game: Richard, az Oroszlánszívű

Ez a játék egy érdekes játékötleten alapul. Négy csapatnak van egy-egy különböző küldetése, amelyről a többi csapatnak nincs tudomása. Az nyer, aki elsőként teljesíti a küldetést.

A játék menete

A játék legfontosabb szabályai

Csoportosítás (négy csoport)

Osszuk szét a játék szalagjait (négy szín)

Ossza ki az „életkártyákat”

és adja meg az utasításokat:

- Miután a küldetést teljesítették (a játék első fázisa: a koporsó megtalálása), jelöljétek ki a saját vártokat egy előre meghatározott helyen (útjelző szalaggal), és helyezzétek el benne a 10 zászlót (csoportonként egy-egy meghatározott színűt).
- Kössön egy felfújt lufit minden játékos csípőjéhez (a lufit maga fújja fel)
- Ragassz egy tűt a kard hegyére
- Jelöljétek ki a „hercegeket” és a „herceghelyetteseket”. A herceg a lovagok csoportjának vezetője, és ő felelős azért, hogy a teljesített küldetésről beszámoljon Richard Oroszlánszívű királynak (a játékvezetőnek). A herceghelyettes a herceg helyettese, ha az elesne. Ha ő is elesik, bármelyik lovag átveheti ezt a feladatot.
- Olvassák el együtt a parancsot a csoportban. Megjegyzés: Más csoportok semmilyen körülmények között nem tudhatnak meg erről a parancsról!

A játékstratégia megtervezése:

- Csoportonként egy vezető felel az utasítások helyes végrehajtásáért. Nála van a szükséges felszerelés is.

1.**Játékfázis**

Mindenki együtt dolgozik azon, hogy megtalálja a előre kijelölt játékterületen elrejtett ládát. A láda belsejében találhatók a csoportok számára szóló utasítások.
Az a játékos, aki elsőként megtalálja a ládát, egy további élettel rendelkezik a játék során (4 helyett 3). A ládát megtaláló játékos összehívja a többieket, kiosztja a parancsokat a négy csapatnak, és átveszi a plusz életkártyákat.

2.**Játékfázis**
A négy csapat most elindul a kastélyaihoz (előre meghatározott helyszínekre), és követi a játék elején kapott utasításokat: felállítják a kastélyt, felfújják a lufikat, rögzítik a tűt, behelyezik a zászlókat, kijelölik a „hercegeket", elolvassák a parancsot és megtervezik a stratégiát.
A csoportnak a játék során a következőket kell biztosítania:

- Meg kell védeni a saját életüket (a lufi nem szabad, hogy kipukkadjon)
- Meg kell védeni a saját várat, azaz őrizni kell a zászlókat
- A saját küldetést a lehető leggyorsabban teljesíteni

3. játékfázis
A játékvezető sípszavára kezdődik a játék! Ekkor mindkét csapat megkezdi a feladatának teljesítését. Azok a játékosok, akik elvesztettek egy életet, egy központi helyre mennek, ahol két percig kiülnek, és új lufit kapnak. Ugyanakkor leadnak egy „életkártyát" (amelyen az életek száma szerepel). Két perc elteltével számukra is folytatódik a játék. Azok a játékosok, akik végleg kiesnek, ugyanazon a központi helyen gyülekeznek.

A játék vége
Amint egy feladatot teljesítenek, azt a „herceg" jelenti „Richard Oroszlánszívű" királynak (a játékvezetőnek). Utóbbi ellenőrzi a helyességét, majd lezárja a játékot.

||

A játék szabályai

A játékban a következő parancsok lehetségesek:

- A ... csapat teljes megsemmisítése (azaz a csoport egyetlen játékosa sem játszhat tovább = nincs több életük (légballonjuk)).
- Lopj el fejenként 5 zászlót a ... csapattól.
- Lopj el mindegyik csoporttól 10 zászlót.
- Lopj el 3, 4, 3 zászlót a ... csapattól, stb.
- Ha a **parancsot teljesítették**, az a csapat nyert. Ha a parancsot véletlenül, valaki más véletlenül hajtotta végre, akkor az a csapat nyert, amelyiknek a parancsa volt.

- Az **elrabolt zászlókat** a saját kastélyban helyezik el és zsebre teszik. Ha egy csapatnak olyan zászlókat kell elrabolnia, amelyek egyáltalán nincsenek az ellenséges kastélyban, akkor ezeket a zászlókat esetleg más kastélyokban kell együtt keresnie!

- **Minden játékosnak három élete van!** Kivétel: annak a játékosnak, aki elsőként találta meg a ládát (az első játékfázisban), négy élete van! Az életeket az életkártyák szabályozzák.

- A **léggömböket karddal**próbálják elpusztítani **.**Ha egy léggömb véletlenül, figyelmetlenségből megsérül, kár nélkül pótolható.

- Ha a **léggömb megsemmisül (** életvesztés), a játékosnak el kell mennie egy központi helyre, két percig ki kell ülnie a játékból, újra fel kell fújnia a léggömböt, majd a játékvezető engedélyével visszatérhet a játékba. Ennek során egy életkártyát le kell adnia.
- A játék helyes lefolyását a **játékvezető** és az asszisztens ellenőrzi.

<||

A játék előkészítése

Az alábbiakban felsorolt játékeszközök mellett a legfontosabb feladat a játéktér pontos kijelölése és megjelölése. A szelencét is el kell rejteni a terepen a játék kezdete előtt. Előnyös, ha a kastélyok helyszíneit már a játék kezdete előtt megjelölik.

Röviden:

- Jelölje ki a játéktér határait
- Rejtse el a koporsót
- Határozzuk meg a várak helyszíneit
- Jelölje ki a központi gyülekezőhelyet

<||

A játékhoz szükséges eszközök

- Életkártyák (játékosok száma x 3 + 1)
- Borítékokkal teli doboz (csoportonként) és egy további életkártya a megtaláló számára
- Parancsok (4 db)
- Nyomkövető szalag
- Négy különböző színű zászló (csoportonként legalább tíz)
- Lufik (játékosok száma × 3 + 1, plusz tartalék)
- Tűk (a játékosok száma)
- Négy tekercs szalag
- Játék szalagok (játékosok száma) négy színben
- Kardok (a játékosok száma), ha rendelkezésre állnak, egyébként pl. botok

||

Célcsoport

- Alkalmas: ifjúsági csoport, tizenévesek
- Játékosok száma: korlátlan
- Nehézségi szint: közepes
- Lehetséges felhasználás: táborokban és tini délutánokon
- Időtartam: kb. 1–2 óra

||

Megjegyzések a játékhoz

A tapasztalatok azt mutatják, hogy a parancsokat előzetesen a csoport játékerejéhez igazítva kell megfogalmazni. Például, ha egy csoport kisebb és gyengébb játékosokból áll, akiknek egy sokkal erősebb csoportot kell „megsemmisíteniük” (vagy fordítva), akkor valószínűtlen, hogy sikerrel járnak (és fordítva)

Richard Loewenherz_YW

YoungstarsWiki.org

Forráshivatkozás:
Tartalom: Szerzői jog: BESJ, www.besj.ch

Szerző: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Borító: www.juropa.net

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
A játék alapötlete
Csoportkörbeli mérkőzés
Játék
Program

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
1–20

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/richard-oroszlanszivu