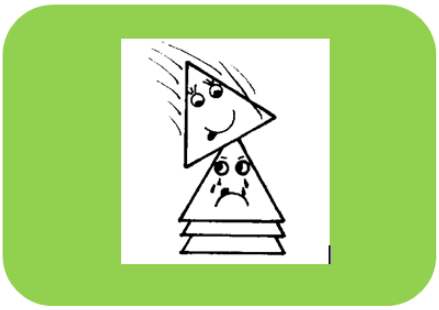
BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2017.07.01

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kapd el a kalapot



Az ötlet a "Catch the Hat" játékból származik, amely egy különleges terepjáték.

Catch the hat - mint egy off-road játék

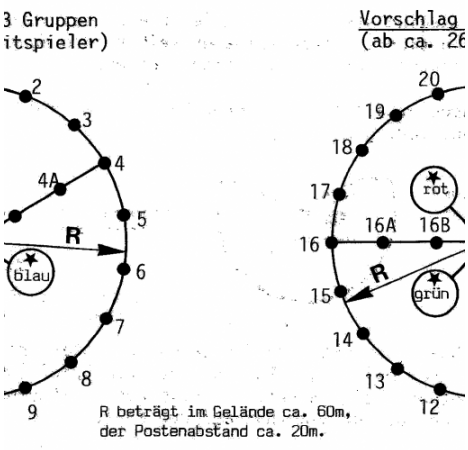
+ Napközben is játszható
+ Senkinek sem kell elbújnia
+ Nincs leütés, elfogás vagy hasonló
+ Gyorsaság és taktikus cselekvés szükséges
+ Semmi sem működik a csoportban való együttműködés nélkül
- Kidolgozott játéktervek szükségesek (de kölcsönözhetőek)
- Kissé bonyolult szabályrendszer

Bizonyára a következő SOLA-n vagy az elkövetkező délutánok egyikén jól hasznosíthatjátok a játékot.
- Az alábbi leírások úgy vannak megírva, hogy bárki bele tudjon vágni. Ha azonban már ismered a társasjátékot, az nagyban megkönnyíti a dolgodat.

1. **Kiindulópont és cél**
Minden csoportnak 10 kalapja van. A cél az, hogy a többi csoporttól minél több sapkát elkapjunk (a játékszabályokat lásd az 5. pontban).

2. **Terület**
Szükséges (lehetőleg nem kutatható) erdő, minimális mérete kb. 120 x 120 m.

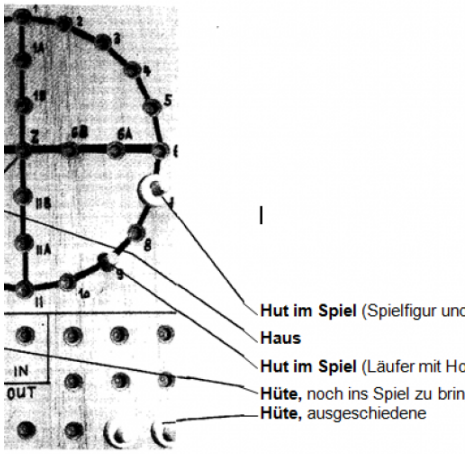
3. Játszótér
Az erdőben a játszótereket oszlopok jelölik. Ajánlott a tájékozódási oszlopszalagok vagy tűszegekkel rögzített A4-es lapok. Ezeket is meg kell számozni a félreértések elkerülése végett.



A házak a Z=Centre posta közelében találhatók. A csoportok egymástól elég távol helyezkednek el ahhoz, hogy zavartalanul játszhassanak.

4. A játékterv

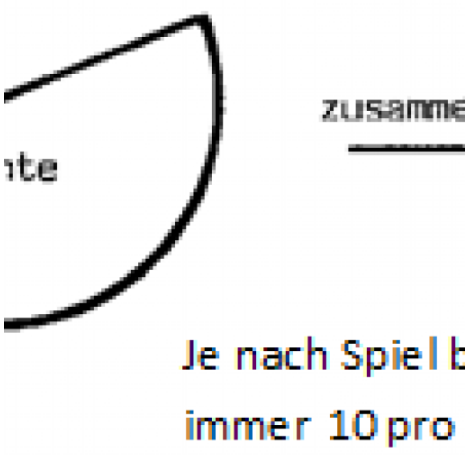
Minden "házhoz" tartozik egy (pl. fából készült) játékterv. Ezen az erdőben a játék elrendezése látható. A játékfigurákkal (= facsavarokkal) a játékosok helyét a különböző posztokon jelöljük rajta. Minden játékfigura fölé egy fából készült gyűrű tartozik. Mivel a 3-4 játékterv elkészítése meglehetősen időigényes, kölcsönözni lehet őket (cím a végén)



5.**játékszabályok / eljárás**

Kiindulópont: A játék kezdete előtt minden játékos felsorakozik a saját házánál. Megszervezik magukat a feladataik szerint. Házanként egy játékvezetőre, pl. egy vezetőre van szükség. Minden csoport kap 10 saját színű kalapot. Ezek színes nyakláncos kartonból készülnek.

&gt



Indulás:

A kezdés előtt minden csoport elküldi az első játékost az első sapkával bármelyik posztra. A játéktáblán ennek megfelelően egy számmal jelöljük. A posztra érve ez a játékos jól látható helyre teszi a kalapot a fejére. A kezdés után a kockákat jól láthatóan, pl. csészékkel dobják, és felrajzolják a játéktáblára. Amíg vannak kalapok a házban, addig a csoport minden kockadobás után szabadon küldhet egy új kalapot a mezőre, vagy mozgathat egy kalapot a mezőn. Azonban minden kockadobásnál egy kalapot a dobott számmal kell mozgatni. A házból a központba vagy vissza egy szem dobottnak számít. A mezőn mindig legalább 1 kalapnak kell lennie (nagyobb kihívás a 2 vagy 3 kalap). Miután az utolsó visszaérkezett, a következőnek azonnal a mezőn kell lennie.

Kalap áthelyezése

Ha egy csoport úgy dönt, hogy az A játékos kalapját a mezőn egy dobott számra áthelyezi, a játéktáblán megtörténik a lépés. Soha nem áll két játékos ugyanazon a mezőn. Ekkor egy B játékostárs a házból elugrik A játékoshoz a fából készült gyűrűvel, és mindketten az új posztra futnak (ellenőrző funkció). Ott A játékos átadja a kalapot B játékosnak, és A visszajön a házhoz a fából készült gyűrűvel. Így mindenki visszajön még egyszer. B játékos indulásától kezdve addig, amíg A vissza nem jön, azaz amíg a fából készült gyűrű útban van, ez a kalap nem mozdítható el a játéktáblán.

Amíg A nincs B-nél (érintkezik), addig A-t meg lehet fogni.

Kapd el a kalapot

Ha az I. csoport játékosa olyan mezőre érkezik, amelyet már a II. csoport játékosa elfoglalt, az I. játékos megnyeri az összes kalapot, amelyet ellenfele a fején visel. A megnyert kalapokat a sajátja alá teszi. - Pihenőpadok nincsenek. A vesztes játékos ezután visszaszalad a házába, értesíti játékostársait, és leveszi a játékfigurát a játéktábláról. Ha ez volt az egyetlen kalap a II. csoportból, azonnal folytatja a kockadobást.

Kalapok a házba

A cél az, hogy minél több ellenséges kalapot juttassatok a saját házatokba. Visszajönni csak akkor lehet, ha a dobott számmal együtt jön fel. Így a felesleges szemek nem járnak le. Ha már a házban vannak, az idegen kalapok lerakódnak, és a saját kalapokat vissza lehet hozni a játékba. - A játékos csak akkor térhet vissza a házba, ha vannak idegen kalapjai.

A kockák dobása

Az egyes csoportok egymástól függetlenül, azaz tetszőlegesen sokszor és nem meghatározott sorrendben dobnak a kockákkal. A játékvezető felügyeli, hogy dobásonként egy kalapot mozgatnak. - A játék idővel automatikusan gyorsul. Ha egy játékos sokáig marad ugyanazon a poszton, nagyobb a valószínűsége, hogy a többiek kiszúrják és elkapják.

A győztes

Ha egy csoportnak elfogynak a kalapjai, a játék véget ér. Az nyer, akinek a legtöbb idegen kalapja van a házban az adott időpontban.

Kémek

A feladat nélküli játékosok kémkedhetnek az erdőben, és jelenthetik a házban lévő többi játékos tartózkodási helyét. A hangos kiabálás azonban tilos.

Anyagok / megjegyzések (a csatolt dokumentumban = PDF fájl)

Kapd el a kalapot

Forráshitelesítés:

Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Szabadtéri játék
Elkapás
Játék
Kint
Csoportkörbeli mérkőzés

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/kapd-el-kalapot