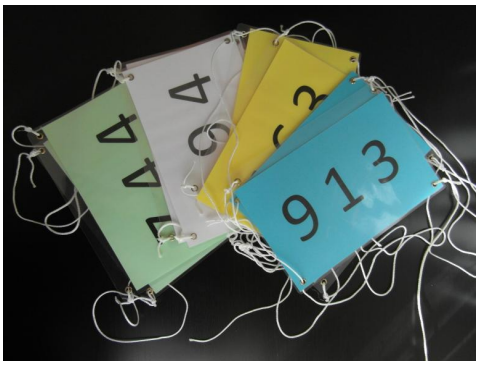
BEKÜLDŐ
MariES

ON
2013.01.11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Fogási vagy levágási módszerek

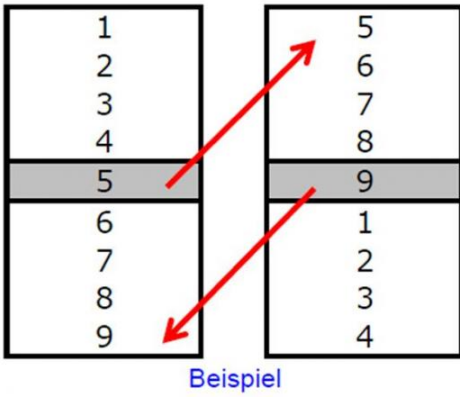


Számos terepjátékban szerepel valamilyen fogási módszer. Itt találhattok egy rövid áttekintést arról, hogy milyen módszerek alkalmazhatók.

1. Rangsoroló kártyák

- Minden résztvevő kap egy kártyát, amelyen például a 1-től 9-ig terjedő számok sorozata szerepel.
- A kártyák azonban eltérnek egymástól: az egyiken a sorozat 1-től kezdődik, a következőn 4-től, és így tovább.
- A kártya közepén egy kiemelt szám található. Ez a szám határozza meg a kártya értékét.
- Amikor két játékos egymással szemben áll, a kártyáik határozzák meg, ki győz.
- Az alábbi példában a következő történik: az a játékos, akinek a kártyáján az 5 van kiemelve, legyőzi azt, akinek a kártyáján a 9 van kiemelve. Miért? A kiemelt 5-ös kártyán a 9-es szám az 5-ös alatt van. A kiemelt 9-es kártyán az 5-ös a 9-es felett van. Ezért az 5-ösnek nagyobb az értéke, és legyőzi a 9-est.
- Általánosságban a szabály a következő: egy játékos legyőz minden olyan játékost, akinek a száma alacsonyabb, mint a saját kijelölt száma. Azonban veszít minden olyan játékos ellen, akinek a száma magasabb, mint a sajátja.
- Ugyanezen elv alapján nevek vagy hasonló kifejezések is használhatók.

Példa a pontszámkártyával történő pontszámfelvételre



Beispiel

Letölthető rangsorolókártyák
Rangkaertchen_Számok

Rangsorolási kártya sablon

Rangsorolási kártya sablon

2. Élet-szalagok

- Minden résztvevő kap egy élet-szalagot (krepp-papírból, szövetből vagy hasonló anyagból készült szalagot).
- Ha fontos, hogy a különböző csoportok megkülönböztethetők legyenek, különböző színű szalagokat használnak.
- A játékosok az élet-szalagot a játékvezető által kijelölt helyre rögzítik (pl. a nadrág hátsó zsebébe tűrik, a csuklójukra tekerik, vagy a felkarjukra rögzítik). A szalagoknak **jól láthatónak** kell lenniük, és **könnyen ki kell tudni őket húzni** vagy **letépni**.
- A játékosok ezután megpróbálják egymást kiesésre kényszeríteni azzal, hogy elragadják ellenfelük szalagját.
- Ha egy játékos elveszíti a szalagját, vagy elvesszük tőle, újat kell szereznie a bázisáról.
- Ez azt jelenti, hogy szükség lesz segítőkre is, akik gondoskodnak arról, hogy minden bázison elegendő mennyiségű, megfelelő színű szalag álljon rendelkezésre.

3. Számok

- Minden résztvevő kap egy jól olvasható számot, amelyet biztonsági tűkkel a hátára rögzít.
- A játékosok kieshetnek, ha hangosan kimondják a számukat.
- Minden játékos megpróbálhatja elrejteni a számát fák vagy hasonló tárgyak segítségével, illetve más játékosok segítségével, hogy az ellenfelek ne tudják elolvasni. A számot azonban nem szabad a karjaival eltakarni!

- A játék nehezítéséhez minden játékos kaphat két példányt a számából. Az egyiket a hátára, a másikat a mellkasára rögzíti.
- Csoportos játék esetén a számokat egyszerűen kinyomtathatjuk vagy különböző színű papírra írhatjuk.
- Ha a számokat gyakran használják játékhoz, érdemes laminálni őket és zsinórokat rögzíteni hozzájuk, hogy készen álljanak a testre rögzítésre (lásd a képet).

Számok sorozatai

Számozott mezek



4. Lisztcsapda

- Egy nagyon vicces módszer valakit megérinteni: Tölts meg egy pár áttetsző harisnyát egy kis liszttel.
- A súlyának köszönhetően könnyen eldobható, és lisztfoltot hagy a csapattárs bőrén, akit eltalál, így könnyen látható, hogy valóban eltalálták-e vagy sem.
- A játéktól függően a fogóknak megengedett lehet a csúzli eldobása, vagy esetleg a kezükben kell tartaniuk.

Hivatkozások

- Borítókép: MariES
- Felsorolt fájlok és képek: MariES

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Elkapás

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Nincs

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/fogasi-vagy-levagasi-modszerek