

Tutti soldi o cosa?



Lo scopo di questo gioco di terreni è quello di avere il maggior numero di soldi possibile alla fine della partita. Oltre alla velocità, anche la fortuna gioca un ruolo importante nel combattimento singolo.

Materiale

- Schede nominative
- 2 bandierine per gruppo
- Nastri di diversi colori (ad es. carta crespata colorata, mattoncini Lego, ecc.)
- Panni dello stesso colore dei nastri
- Denaro per giocare
- Nastro adesivo per delimitare le basi dei gruppi
- Kit di primo soccorso

Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (bosco o prato)
- Segnare le basi e le aree di deposito del denaro
- Creare o stampare e ritagliare i cartoncini con i nomi

Attuazione

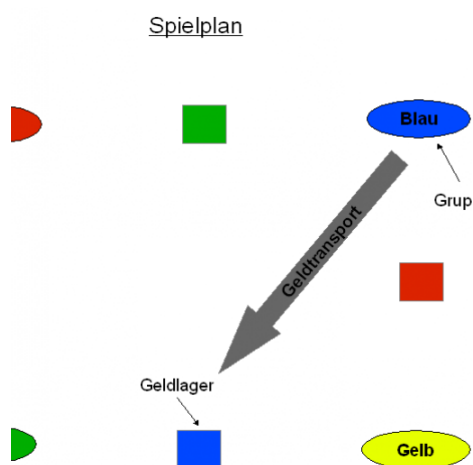
- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni (almeno 2).

- Ogni gruppo ha una base di gruppo e un deposito di denaro.
- In ogni deposito ci sono 3500 euro (10, 20, 50). Solo i membri di un gruppo possono entrare nel deposito di denaro. Lì si è al sicuro e non si può essere abbattuti, proprio come in qualsiasi base.
- Le banconote vengono trasportate dal deposito di denaro alla base corrispondente.
- Ogni giocatore può trasportare un massimo di 2 banconote (indipendentemente dall'importo). Tuttavia, dopo aver eliminato un altro giocatore, può trasportare anche 4 o 6 banconote (con 2 nastri vita avversari) con il nastro vita dell'avversario. Se un giocatore ha 2 nastri vita dopo essere stato eliminato, non può eliminare nessun altro e deve tornare alla sua base, ma può essere eliminato a sua volta.
- Se un giocatore raggiunge la sua base, deve consegnare il suo denaro e i nastri vita dell'avversario. Il numero di nastri vita per gruppo è doppio rispetto a quello dei giocatori.
- Ogni giocatore può portare con sé solo 1 dei propri nastri vita. Se un giocatore perde il suo, deve tornare immediatamente alla sua base. Non può lasciare la propria base senza un nuovo nastro vita (anche per difendersi).
- **Knock off (vedi esempio sotto):** Ogni gruppo riceve un mazzo di carte (7 carte) con 7 nomi all'inizio della partita. Tutti i giocatori ricevono una carta. Il nome **centrale inquadrato** è il proprio. I nomi sopra di voi sono più alti/forti, quelli sotto di voi sono più bassi/deboli del vostro nome. Se due giocatori di gruppi diversi si incontrano (facendosi fuori come in una partita di tag), confrontano le loro carte. Il vincitore della "lotta" è il giocatore il cui nome è in alto. Il perdente deve consegnargli il suo denaro e il nastro della vita. Entrambi devono tornare alle rispettive basi, ma possono ancora essere fatti fuori. Se i nomi sono uguali, nessuno vince ed entrambi prendono strade diverse. Le carte nome possono essere scambiate nella base. Anche le carte rimanenti, se disponibili, sono lì.
- **Furto di bandiere:** nella base di ogni gruppo ci sono 2 bandiere, che valgono 500 euro alla fine del gioco. Lo scopo di ogni gruppo è proteggere le proprie bandiere e allo stesso tempo rubare le bandiere dalle basi dei gruppi avversari. Tuttavia, le bandiere possono essere rubate solo se le bandiere dell'avversario non sono bloccate. Il blocco è rappresentato da un drappo del colore della squadra, che viene legato alle bandiere. Il blocco di una base avversaria può essere tolto riacquistando i propri nastri vita rubati a questo gruppo (40 euro ciascuno). Se un giocatore possiede più di un nastro di vita dopo un acquisto gratuito, la base avversaria da cui sono stati acquistati i nastri di vita non può

essere razziata dal gruppo di quel giocatore finché non si trova nella sua base. Il panno di blocco deve essere rimosso una volta ricomprati tutti i nastri di un colore. Questo lascia la base non protetta e le bandiere possono essere rubate. Il furto delle bandiere può essere evitato mettendo fuori gioco l'intruso prima che tocchi la barriera della base. L'intruso è considerato al sicuro quando tocca la barriera della base. Il ladro di bandierine può essere steso di nuovo mentre si dirige verso la propria base.

- **Passaggio libero (vedi esempio sotto):** Se tutti i giocatori di un gruppo esauriscono i nastri vita, possono usare la carta bianca **una volta** per ottenere gratuitamente 3 nastri vita del proprio colore dagli altri gruppi. Tuttavia, può essere utilizzata in qualsiasi momento (anche se ci sono ancora nastri).
- **Fine del gioco:** il gioco termina dopo circa 30-45 minuti, vengono contati i soldi di ogni gruppo e viene scelto il vincitore.

Possibile piano di gioco



Possibile piano di gioco

Carta bianca

Carta bianca

Esempio di biglietti da visita

Esempio di biglietti da visita

Prova della fonte

- Immagine di copertina: Theresa Kluding
- immagini/file elencati: Theresa Kluding