PATEIKĖ
Hesi07

ON
2013-01-25

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Visi pinigai ar kas?



Šio vietovės žaidimo tikslas - žaidimo pabaigoje turėti kuo daugiau pinigų. Be greičio, sėkmė taip pat vaidina svarbų vaidmenį vienoje kovoje.

Medžiaga

- Vardo kortelės
- 2 vėliavėlės kiekvienai grupei
- Įvairių spalvų juostelės (pvz., spalvotas krepinis popierius, Lego kaladėlės ir pan.)
- Tokios pat spalvos, kaip ir juostelės, skudurėliai
- Žaidimo pinigai
- Barjerinė juosta grupių bazėms pažymėti
- Pirmosios pagalbos rinkinys

Paruošimas

- suraskite tinkamą žaidimų vietą (mišką ar pievą)
- Pažymėkite pagrindus ir pinigų laikymo vietas

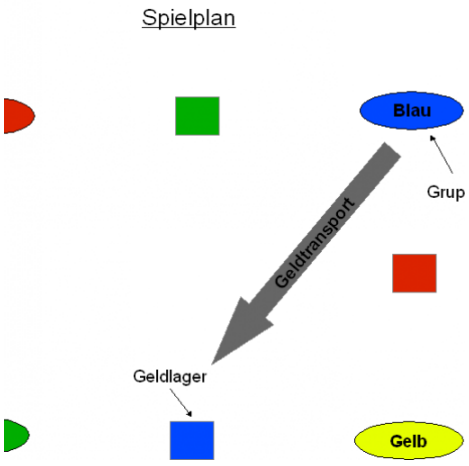
- Sukurkite arba atsispausdinkite ir iškirpkite vardų korteles

Įgyvendinimas

- Dalyviai suskirstomi į vienodo dydžio grupes (bent po 2).
- Kiekviena grupė turi grupės bazę ir pinigų saugyklą.
- Kiekvienoje pinigų saugykloje yra 3500 eurų (10, 20, 50). Į pinigų saugyklą gali įeiti tik grupės nariai. Joje esate saugūs ir negalite būti nukauti, kaip ir bet kurioje bazėje.
- Dabar sąskaitos iš pinigų saugyklos pernešamos į atitinkamą bazę.

- Kiekvienas žaidėjas gali neštis ne daugiau kaip 2 banknotus (nepriklausomai nuo sumos). Tačiau nukovęs kitą žaidėją, jis taip pat gali gabenti 4 arba 6 banknotus (su 2 priešininko gyvybės juostelėmis) su priešininko gyvybės juostele. Jei nukautas žaidėjas turi 2 gyvybės juosteles, jis negali nukauti kito žaidėjo ir turi grįžti į savo bazę, tačiau gali būti nukautas pats.
- Jei žaidėjas pasiekia savo bazę, jis turi atiduoti savo pinigus ir priešininko gyvybės juosteles. Vienoje grupėje yra dvigubai daugiau gyvybės juostelių nei žaidėjų.
- Kiekvienas žaidėjas gali turėti tik po 1 savo gyvybės juostelę. Jei žaidėjas praranda savąją, jis turi nedelsdamas grįžti į savo bazę. Jie negali palikti savo bazės be naujos gyvybės juostelės (net ir gynybai).
- **Nukauti (žr. pavyzdį toliau):** Žaidimo pradžioje kiekviena grupė gauna kortų kaladę (7 korteles) su 7 pavadinimais. Visi žaidėjai gauna po vieną kortelę. **Vidurinis įrėmintas** vardas yra jūsų paties. Virš jūsų esantys vardai yra aukštesni / stipresni, žemiau esantys - žemesni / silpnesni už jūsų vardą. Jei du žaidėjai iš skirtingų grupių susitinka (nukabindami vienas kitą, kaip žaidžiant žaidimą "tag"), jie palygina savo korteles. "Kovos" nugalėtoju tampa žaidėjas, kurio vardas yra viršuje. Pralaimėjęs turi atiduoti jam savo pinigus ir gyvybės juostelę. Abu turi grįžti į savo bazes, bet vis tiek gali būti nukauti. Jei vardai sutampa, niekas nenugali ir abu eina savo keliais. Vardų kortelėmis galima apsikeisti bazėje. Likusios kortelės, jei jų yra, taip pat yra ten pat.
- **Vėliavų vagystė:** kiekvienos grupės bazėje yra po 2 vėliavas, kurios žaidimo pabaigoje vertos 500 eurų. Kiekvienos grupės tikslas - apsaugoti savo vėliavas ir tuo pačiu metu pavogti vėliavas iš priešingų grupių bazių. Tačiau vėliavas galima pavogti tik tuo atveju, jei priešininko vėliavos nėra užblokuotos. Tokią blokadą simbolizuoja prie vėliavų pririštas savo komandos spalvos audeklas. Priešininko bazės blokadą galima panaikinti išpirkus savo gyvybės juosteles, kurios buvo pavogtos iš šios grupės (po 40 €). Jei po nemokamo pirkimo žaidėjas turi daugiau nei vieną gyvybės juostelę, priešininko bazė, iš kurios buvo nupirkta gyvybės juostelė (-ės), negali būti užpulta to žaidėjo grupės, kol šis žaidėjas nėra savo bazėje. Blokados audeklas turi būti nuimtas, kai išpirkti visi vienos spalvos kaspinai. Taip bazė lieka neapsaugota ir vėliavos gali būti pavogtos. Vėliavų vagystei galima užkirsti kelią nukaunant įsibrovėlį prieš jam paliečiant bazės užtvarą. Įsilaužėlis laikomas saugiu, kai paliečia bazės užtvarą. Vėliavų vagis gali būti vėl nukautas pakeliui į savo bazę.
- **Laisvas perėjimas (žr. pavyzdį toliau):** Jei visiems grupės žaidėjams pritrūksta gyvybės juostelių, jie gali **vieną kartą** pasinaudoti "carte blanche" ir nemokamai gauti 3 savo spalvos gyvybės juosteles iš kitų grupių. Tačiau ją taip pat galima panaudoti bet kada (net jei dar liko kaspinėlių).
- **Žaidimo pabaiga:** Žaidimas baigiasi maždaug po 30-45 minučių, suskaičiuojami kiekvienos grupės pinigai ir išrenkamas nugalėtojas.

Galimas žaidimo planas



Galimas žaidimo planas

"Carte blanche
"Carte blanche

Pavadinimų kortelių pavyzdys

Pavadinimų kortelių pavyzdys

Šaltinio įrodymas

- Viršelio nuotrauka: Theresa Kluding
- išvardytos nuotraukos ir (arba) failai: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Strategija
Късмет
Greitis
Žemės žaidimas
Konkursas

Amžius
13–16 metų
nuo 16 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/visi-pinigai-ar-kas