

Wszystkie pieniądze czy co?



Celem tej gry terenowej jest posiadanie jak największej ilości pieniędzy na koniec gry. Oprócz szybkości, szczęście również odgrywa ważną rolę w pojedynczej walce.

Materiał

- Karteczki z imionami
- 2 flagi na grupę
- Wstążki w różnych kolorach (np. kolorowy papier krepowy, klocki Lego itp.)
- Ściereczki w tym samym kolorze co wstążki
- Pieniądze do gry
- Taśma barierowa do oznaczenia baz grup
- Apteczka pierwszej pomocy

Przygotowanie

- znaleźć odpowiednie miejsce do zabawy (las lub łąka)
- Zaznaczyć bazy i miejsca do przechowywania pieniędzy
- Utwórz lub wydrukuj i wytnij karty z imionami

Wdrożenie

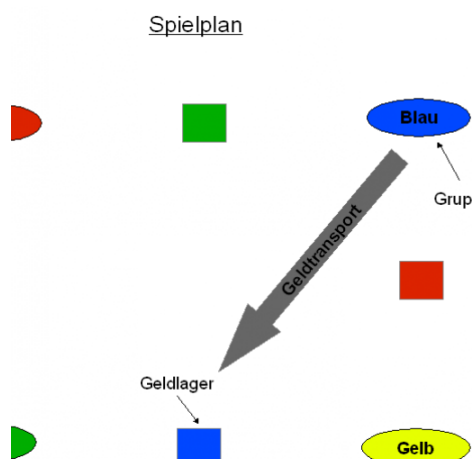
- Uczestnicy są podzieleni na grupy równej wielkości (co najmniej 2).

- Każda grupa ma bazę grupy i magazyn pieniędzy.
- W każdym magazynie pieniędzy znajduje się 3500 € (10s, 20s, 50s). Tylko członkowie grupy mogą wchodzić do skarbca. Jesteś tam bezpieczny i nie możesz zostać strącony, tak jak w każdej bazie.
- Banknoty są teraz przenoszone z magazynu pieniędzy do odpowiedniej bazy.
- Każdy gracz może mieć przy sobie maksymalnie 2 banknoty (niezależnie od kwoty). Jednak po strąceniu innego gracza może on również przetransportować 4 lub 6 banknotów (z 2 przeciwnymi paskami życia) wraz z paskiem życia przeciwnika. Jeśli po strąceniu gracz ma 2 paski życia, nie może strącić nikogo innego i musi wrócić do swojej bazy, ale sam może zostać strącony.
- Jeśli gracz dotrze do swojej bazy, musi oddać swoje pieniądze i paski życia przeciwnika. W każdej grupie jest dwa razy więcej pasków życia niż graczy.
- Każdy gracz może mieć przy sobie tylko 1 pasek życia. Jeśli gracz straci swoją, musi natychmiast wrócić do swojej bazy. Nie może opuścić swojej bazy bez nowej wstążki życia (nawet w celu obrony).
- **Knock off (patrz przykład poniżej):** Na początku gry każda grupa otrzymuje talię kart (7 kart) z 7 nazwami. Wszyscy gracze otrzymują jedną kartę. **Środkowa obramowana** nazwa jest twoją własną. Imiona nad tobą są wyższe/silniejsze, imiona pod tobą są niższe/słabsze niż twoje własne imię. Jeśli dwóch graczy z różnych grup spotka się (poprzez potrącenie się nawzajem, jak w grze w berka), porównają swoje karty. Zwycięzcą "walki" jest gracz, którego imię znajduje się na górze. Przegrany musi oddać mu swoje pieniądze i wstążkę życia. Obaj muszą wrócić do swoich baz, ale nadal mogą zostać strąceni. Jeśli imiona są takie same, nikt nie wygrywa i obaj idą w swoją stronę. Karty z imionami można wymienić w bazie. Pozostałe karty, jeśli są dostępne, również się tam znajdują.
- **Kradzież flag:** W bazie każdej grupy znajdują się 2 flagi, które na koniec gry są warte 500 €. Celem każdej grupy jest ochrona własnych flag i jednoczesna kradzież flag z baz grup przeciwnych. Jednak flagi można ukraść tylko wtedy, gdy flagi przeciwnika nie są zablokowane. Taka blokada jest symulowana przez tkaninę w kolorze drużyny, która jest przywiązana do flag. Blokada bazy przeciwnika może zostać zniesiona poprzez odkupienie własnych tasiemek życia, które zostały skradzione tej grupie (40 € za sztukę). Jeśli gracz posiada więcej niż jedną wstążkę życia po darmowym zakupie, baza przeciwnika, z której zakupiono wstążki życia, nie może zostać najechana przez grupę tego gracza, dopóki ten gracz nie znajdzie się w swojej bazie. Tkanina blokująca musi zostać usunięta po wykupieniu wszystkich wstążek jednego koloru. Pozostawia to bazę bez ochrony i flagi mogą zostać skradzione. Kradzieży flag

można zapobiec, odrzucając intruza, zanim dotknie on bariery bazy. Intruz jest uważany za bezpiecznego, gdy dotknie bariery bazy. Złodziej flag może zostać ponownie strącony w drodze do swojej bazy.

- **Darmowa przepustka (patrz przykład poniżej):** Jeśli wszystkim graczom w grupie skończą się wstążki życia, mogą użyć carte blanche **raz**, aby otrzymać 3 wstążki życia własnego koloru od innych grup za darmo. Można jej jednak użyć w dowolnym momencie (nawet jeśli pozostały jeszcze jakieś paski).
- **Koniec gry:** Gra kończy się po około 30-45 minutach, pieniądze każdej grupy są podliczane i wyłaniany jest zwycięzca.

Możliwy plan gry



Możliwy plan gry

Carte blanche

Carte blanche

Przykład kart imiennych

Przykład kart imiennych

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding
- wymienione zdjęcia/pliki: Theresa Kluding