



WYSŁANE PRZEZ

Hesi07

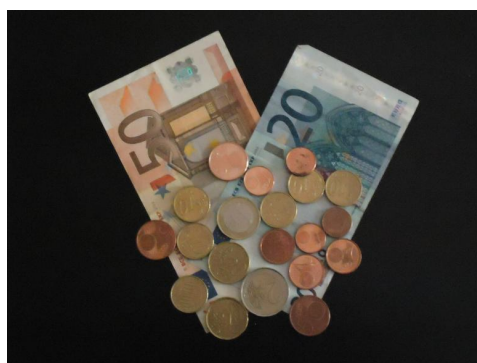
ON

25.01.2013



Keine Stimmen

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

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

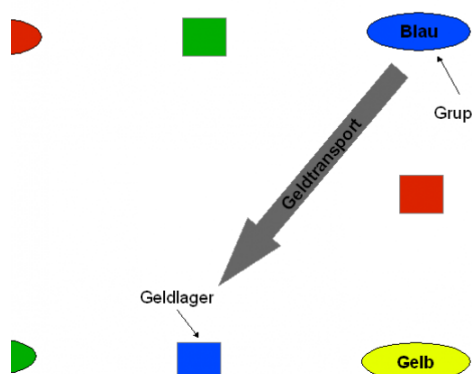
Wdrożenie

- 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 skarbcza. 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. Błokada 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

Spielplan



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

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Strategia

Късмет

Prędkość

Gra Feland

Konkurs

Wiek

13-16 lat

od 16 lat

Liczba uczestników

Brak dostępnych danych.

Biblia

Brakuje tej informacji.

Czas trwania

Brak danych.

Materiał

Dużo pracy

Pobieranie plików

Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Czas trwania

Materiał