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

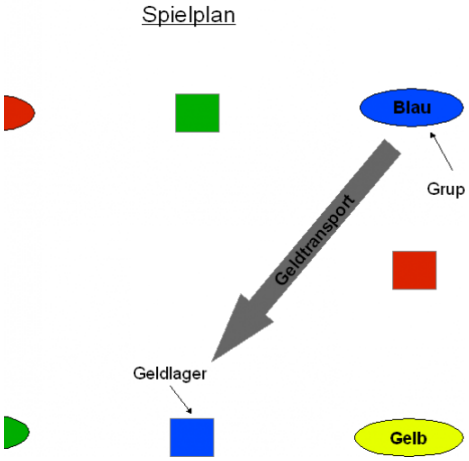
- znajdź odpowiednie miejsce do zabawy (las lub łąka)
- Zaznacz bazy i miejsca do przechowywania pieniędzy
- Utwórz lub wydrukuj i wytnij karty z imionami

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 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

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Strategia
Късмет
Prędkość
Gra Γeland
Konkurs

Wiek
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/wszystkie-pieniadze-czy-co