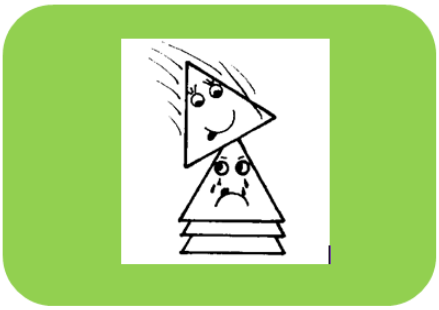
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
01.07.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Prindeți pălăria



Ideea vine de la jocul "Prinde pălăria", un joc de teren special.

Prinde pălăria - ca un joc off-road

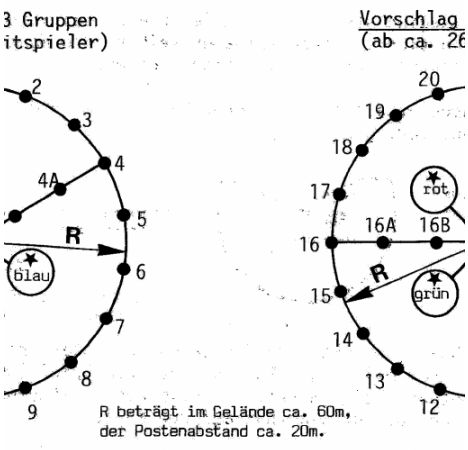
+ Poate fi jucat în timpul zilei
+ Nimeni nu trebuie să se ascundă
+ Nu trebuie să fie doborâtă, capturată sau ceva similar
+ Sunt necesare viteză și acțiune tactică
+ Nimic nu funcționează fără cooperarea în grup
- Sunt necesare planuri de joc elaborate (dar pot fi împrumutate)
- Set de reguli oarecum complicate

Cu siguranță puteți pune jocul în valoare la următoarea SOLA sau într-una din după-amiezele următoare. - Descrierile de mai jos sunt scrise în așa fel încât oricine să poată intra în joc. Totuși, dacă știți deja jocul de societate, vă va fi mult mai ușor.

1. **Punctul de plecare și obiectivul**
Fiecare grup are 10 pălării. Scopul este de a captura cât mai multe pălării de la celelalte grupuri (a se vedea punctul 5 pentru regulile jocului).

2. **Teren**
Este necesară o pădure (dacă este posibil nesupravegheată), cu dimensiunea minimă de aproximativ 120 x 120 m.

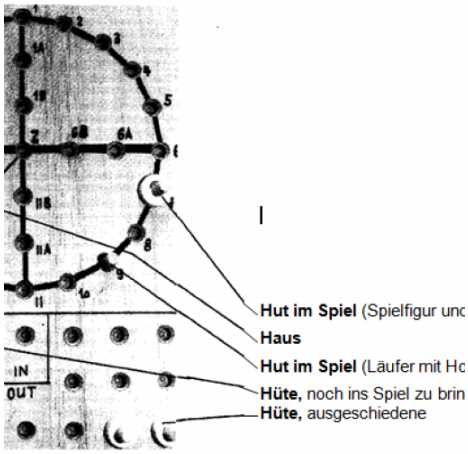
3. Teren de joacă
În pădure, terenurile de joacă sunt marcate ca posturi. Sunt recomandate benzile cu stâlpi de orientare sau foile A4 fixate cu știfturi. De asemenea, acestea trebuie să fie numerotate pentru a evita confuziile.



Casele sunt situate în apropierea postului Z=Centru. Grupurile se așează suficient de departe unul de altul pentru a putea juca nestingherite.

4. Planul de joc

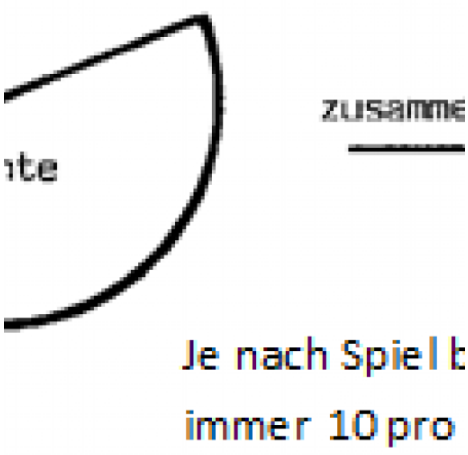
Un plan de joc (de exemplu, din lemn) aparține fiecărei "case". Pe acesta este reprezentată schema de joc din pădure. Cu ajutorul pieselor de joc (= șuruburi de lemn) se marchează amplasarea jucătorilor la diferitele posturi. Un inel de lemn se află deasupra fiecărei piese de joc. Deoarece producerea a 3 sau 4 planuri de joc consumă destul de mult timp, acestea pot fi împrumutate (adresa la sfârșit)



5.**reguli de joc / procedură**

Punctul de plecare: Înainte de începerea jocului, toți jucătorii se aliniază la casa lor. Ei se organizează în sarcinile lor. Aveți nevoie de un arbitru pentru fiecare casă, de exemplu un lider. Fiecare grup primește 10 pălării de culoarea lor. Acestea sunt confecționate din carton de gât colorat.

&gt



Start:

Înainte de start, fiecare grup trimite un prim jucător cu prima pălărie la orice post. Pe tabla de joc, acesta este marcat cu o cifră corespunzătoare. Ajungând la post, acest jucător își pune pălăria pe cap într-o poziție bine vizibilă. După start, zarurile sunt aruncate clar, de exemplu cu pahare, și desenate pe tabla de joc. Atât timp cât există pălării în casă, grupul este liber să trimită o pălărie nouă în teren după fiecare aruncare de zaruri sau să mute o pălărie în teren. Cu toate acestea, pentru fiecare aruncare de zaruri, o pălărie trebuie să fie mutată cu numărul aruncat. De la casă la centru sau înapoi contează un ochi aruncat. Întotdeauna trebuie să existe cel puțin 1 pălărie (mai provocator este 2 sau 3 pălării) în câmp. După ce ultima se întoarce, următoarea trebuie să fie imediat în câmp.

Mutarea pălăriei

Dacă un grup decide să mute pălăria jucătorului A în câmp pentru un număr aruncat, mutarea se face pe tabla de joc. Nu există niciodată doi jucători pe același pătrat. Apoi, un coleg, jucătorul B, sare din casă la jucătorul A cu inelul de lemn și amândoi aleargă la noul post (funcția de control). Acolo, jucătorul A îi dă pălăria jucătorului B, iar A se întoarce la casă cu inelul de lemn. În acest fel, toată lumea se întoarce încă o dată. De la plecarea jucătorului B și până la întoarcerea lui A, adică atât timp cât inelul de lemn este pe drum, această pălărie nu poate fi mutată pe tabla de joc.

Până când A se află la B (atingând), A poate fi apucat.

Prindeți pălăria

Dacă jucătorul din grupa I ajunge într-un pătrat deja ocupat de unul din grupa II, jucătorul I câștigă toate pălăriile pe care adversarul său le poartă pe cap. El pune pălăriile câștigate sub a sa. - Nu există bănci de odihnă. Jucătorul care pierde aleargă apoi înapoi la casa sa, își informează colegii de joc și scoate piesa de joc de pe tabla de joc. Dacă a fost singura pălărie pe drum din grupul II, continuă imediat aruncarea zarurilor.

Pălării în casă

Scopul este să aduci cât mai multe pălării inamice în propria ta casă. Revenirea este posibilă numai dacă se ajunge la numărul aruncat. Astfel, ochii în exces nu expiră. Odată ajunse în casă, pălăriile străine sunt depuse, iar pălăriile proprii pot fi aduse înapoi în joc. - Un jucător se poate întoarce în casă doar dacă are pălării străine.

Aruncarea zarurilor

Grupurile individuale aruncă zarurile independent, adică de orice număr de ori și nu într-o anumită ordine. Arbitrul supraveghează ca o pălărie să fie mutată per aruncare. - Jocul câștigă automat viteză în timp. Dacă un jucător rămâne mult timp la același post, este mai probabil să fie reperat și prins de ceilalți.

Câștigător

Odată ce un grup rămâne fără pălării, jocul este oprit. Câștigătorul este cel care are cele mai multe pălării străine în casă la acel moment.

Spionaj

Jucătorii care nu au o sarcină pot spiona prin pădure și pot raporta locația altor jucători din casă. Cu toate acestea, strigătul puternic este interzis.

Material / Observații (se află pe documentul atașat = fișier PDF)

Prindeți pălăria

Credite sursă:

Mașină și imagini: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Joc în aer liber
A prinde
Joc
Afară
Meci din faza grupelor

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/prindeti-palaria