

Všetky peniaze alebo čo?



Cieľom tejto terénnej hry je mať na konci hry čo najviac peňazí. Okrem rýchlosti hrá v jednotlivých súbojoch dôležitú úlohu aj šťastie.

Materiál

- Menovky
- 2 vlajky na skupinu
- Stužky rôznych farieb (napr. farebný krepový papier, kocky Lego atď.)
- Utierky v rovnakej farbe ako stužky
- Peniaze na hranie
- Bariérová páska na označenie základne skupiny
- Súprava prvej pomoci

Príprava

- nájsť vhodné miesto na hranie (les alebo lúka)
- Označte si základne a miesta na ukladanie peňazí
- Vytvorte alebo vytlačte a vystrihnite kartičky s menami

Implementácia

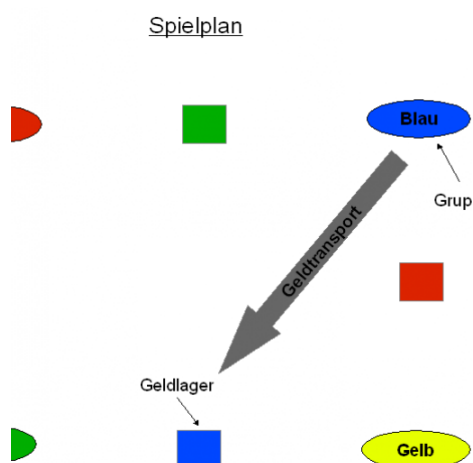
- Účastníci sa rozdelia do rovnako veľkých skupín (minimálne 2).

- Každá skupina má skupinovú základňu a zásobu peňazí.
- V každom peňažnom sklade je 3500 EUR (10, 20, 50). Do peňažného skladu môžu vstupovať len členovia skupiny. Ste tam v bezpečí a nemožno vás z neho vyradiť, rovnako ako v každej základni.
- Bankovky sa teraz prepravujú z peňažného skladu do príslušnej základne.
- Každý hráč môže mať pri sebe maximálne 2 bankovky (bez ohľadu na sumu). Po tom, čo vyradil iného hráča, však môže prepraviť aj 4 alebo 6 bankoviek (s 2 protiľahlými stužkami života) so stužkou života súpera. Ak má hráč po vyradení 2 stužky života, nemôže vyradiť nikoho iného a musí sa vrátiť na svoju základňu, ale môže byť vyradený sám.
- Ak hráč dosiahne svoju základňu, musí odovzdať svoje peniaze a súperove stužky života. V každej skupine je dvakrát toľko stužiek života, ako je hráčov.
- Každý hráč môže mať pri sebe len 1 vlastnú stužku života. Ak hráč stratí svoju, musí sa okamžite vrátiť na svoju základňu. Nesmie opustiť svoju základňu bez novej stužky života (ani na obranu).
- **Vyradenie (pozri príklad nižšie):** Každá skupina dostane na začiatku hry balíček kariet (7 kariet) so 7 menami. Všetci hráči dostanú jednu kartu. **Prostredné zarámované** meno je vaše vlastné. Mená nad vami sú vyššie/silnejšie, mená pod vami sú nižšie/slabšie ako vaše vlastné meno. Ak sa stretnú dvaja hráči z rôznych skupín (vzájomným zrážaním ako pri hre na tagy), porovnajú si svoje karty. Víťazom "súboja" sa stáva hráč, ktorého meno je na vrchu. Porazený mu musí odovzdať svoje peniaze a stužku života. Obaja sa musia vrátiť na svoje základne, ale stále sa môžu zraziť. Ak sú mená rovnaké, nikto nevyhrá a obaja si idú svojou cestou. Kartičky s menami si môžu vymeniť v základni. Tam sa nachádzajú aj zvyšné karty, ak sú k dispozícii.
- **Krádež vlajky :** V základni každej skupiny sú 2 vlajky, ktoré majú na konci hry hodnotu 500 EUR. Cieľom každej skupiny je chrániť vlastné vlajky a zároveň krať vlajky zo základní súperiacich skupín. Vlajky však možno ukradnúť len vtedy, ak nie sú blokované vlajky súpera. Takáto blokáda je symbolizovaná látkou vo farbe vlastného tímu, ktorá je priviazaná k vlajkám. Blokádu súperovej základne je možné zrušiť odkúpením vlastných stužiek života, ktoré boli tejto skupine ukradnuté (40 EUR za kus). Ak má hráč po voľnom nákupe viac ako jednu stužku života, súperovu základňu, z ktorej bola zakúpená stužka (stužky) života, nesmie jeho skupina napadnúť, kým sa tento hráč nenachádza vo svojej základni. Blokovacie plátno musí byť odstránené, akonáhle boli odkúpené všetky stužky jednej farby. Tým zostáva základňa nechránená a vlajky môžu byť ukradnuté. Krádeži vlajky sa dá zabrániť tým, že útočníka zrazíte skôr, ako sa dotkne bariéry základne. Narušiteľ sa považuje za

bezpečného, keď sa dotkne bariéry základne. Zlodej vlajky môže byť opäť vyradený na ceste k vlastnej základni.

- **Voľný priechod (pozri príklad nižšie):** Ak všetkým hráčom v skupine dôjdu stužky života, môžu **raz** použiť carte blanche a bezplatne získať 3 stužky života svojej farby od ostatných skupín. Môže sa však použiť aj kedykoľvek (aj keď ešte zostávajú stužky).
- **Koniec hry:** Hra sa končí približne po 30-45 minútach, spočítajú sa peniaze každej skupiny a vyberie sa víťaz.

Možný herný plán



Možný herný plán

Carte blanche

Carte blanche

Príklad menoviek

Príklad menoviek

Dôkaz o zdroji

- Obrázok na obálke: Theresa Kluding
- uvedené obrázky/files: Theresa Kluding