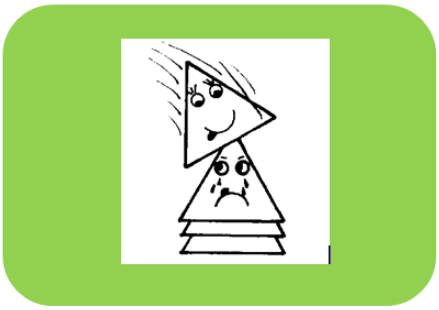
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
01.07.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Хвани шапката



Идеята идва от играта "Хвани шапката" - специална игра с терен.

Хвани шапката - като офроуд игра

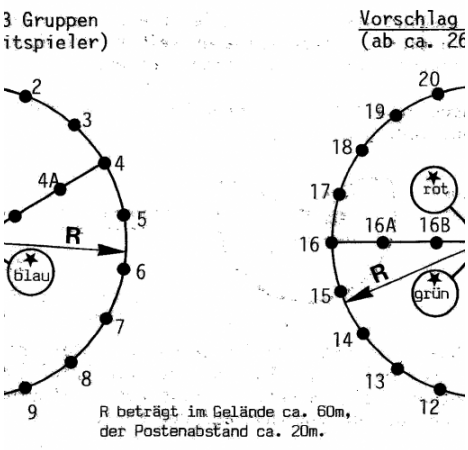
+ Може да се играе през деня
+ Не е необходимо никой да се крие
+ Без сваляне, улавяне или други подобни
+ Необходими са бързина и тактически действия
+ Нищо не върви без сътрудничество в групата
- Необходими са сложни планове за игра (но могат да бъдат взети назаем)
- Донякъде сложен набор от правила

Със сигурност ще можете да използвате играта в следващия СОЛА или в някой от предстоящите следобеди. - Описанията по-долу са написани по такъв начин, че всеки може да се впусне в нея. Ако обаче вече познавате настолната игра, това я прави много по-лесна.

1. **Начална точка и цел**
Всяка група разполага с 10 шапки. Целта е да се завладеят колкото се може повече шапки от другите групи (за правилата на играта вижте точка 5).

2. **Терен**
Необходима е (по възможност непроходима) гора, с минимални размери около 120 x 120 м.

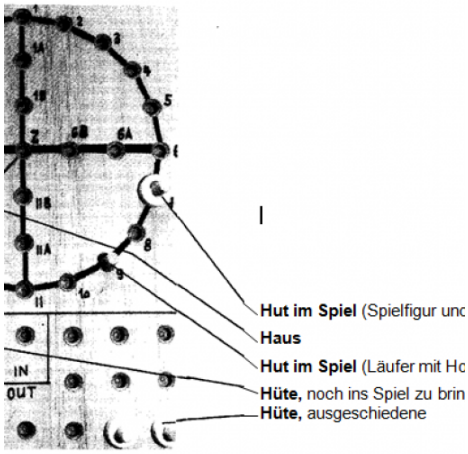
3. Площадка за игра
В гората площадките за игра са обозначени като стълбове. Препоръчват се ленти за стълбове за ориентиране или листове A4, закрепени с щифтове. Те също трябва да бъдат номерирани, за да се избегне объркване.



Къщите се намират в близост до пощата Z=Centre. Групите се разполагат на достатъчно разстояние една от друга, за да могат да играят необезпокоявани.

4. План на играта

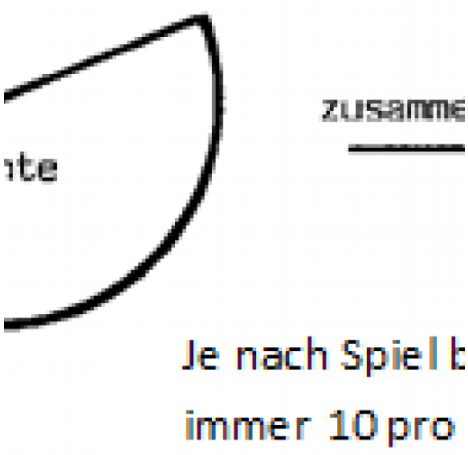
Към всяка "къща" принадлежи план за игра (напр. от дърво). На него е показан планът на играта в гората. С помощта на игрални фигури (= дървени болтчета) върху него се отбелязва разположението на играчите на различните постове. Върху всяка игрова фигура се поставя дървен пръстен. Тъй като изработването на 3 или 4 игрови плана отнема доста време, те могат да бъдат взети назаем (адрес в края)



5.**правила на играта / процедура**

Начална точка: Преди началото на играта всички играчи се подреждат в своята къща. Те се организират в своите задачи. Необходим е по един съдия за всяка къща, например водач. Всяка група получава по 10 шапки от своя цвят. Те се изработват от цветен картон за врата.

&gt



Започнете:

Преди началото всяка група изпраща първия играч с първата шапка на всеки пост. На игралното поле той се отбелязва със съответната фигура. Пристигайки на поста, този играч поставя шапката на главата си на ясно видимо място. След старта заровете се хвърлят ясно, например с чашки, и се нанасят върху игралното табло. Докато има шапки в къщичката, групата може да изпраща нова шапка в полето след всяко хвърляне на заровете или да премества шапка в полето. При всяко хвърляне на зарове обаче една шапка трябва да бъде преместена с хвърленото число. От къщата до центъра или обратно се брои едно хвърлено око. В полето винаги трябва да има поне 1 шапка (по-предизвикателно е да има 2 или 3 шапки). След като последната се върне, следващата трябва веднага да е в полето.

Преместване на шапката

Ако групата реши да премести шапката на играч А в полето за хвърлено число, преместването се извършва на игралното поле. Никога двама играчи не се намират на едно и също поле. Тогава съиграч В скача от къщичката на играч А с дървената халка и двамата тичат към новия пост (контролна функция). Там играч А предава шапката на играч Б и А се връща в къщичката с дървения пръстен. По този начин всички се връщат още веднъж. От старта на играч В до завръщането на А, т.е. докато дървеният пръстен е на пътя, тази шапка не може да бъде преместена на игралното поле.

Докато А не се намира при В (докосвайки се), А може да бъде хванат.

Хвани шапката

Ако играч от група I дойде на квадрат, който вече е зает от играч от група II, играч I печели всички шапки, които противникът му носи на главата си. Той поставя спечелените шапки под своята. - Няма пейки за почивка. След това загубилият играч бяга обратно в къщата си, информира съиграчите си и премахва игралната фигура от игралното поле. Ако това е била единствената шапка по пътя от Група II, веднага продължава хвърлянето на заровете.

Шапки в къщата

Целта е да вкарате възможно най-много вражески шапки в собствената си къща. Връщането обратно е възможно само ако се получи с хвърленото число. По този начин излишните очи не

изтичат. Веднъж попаднали в къщата, чуждите шапки се депозират, а собствените могат да бъдат върнати обратно в играта. - Играчът може да се върне в къщата само ако има чужди шапки.

Хвърляне на зарове

Отделните групи хвърлят заровете самостоятелно, т.е. произволен брой пъти и не в определен ред. Съдията следи за преместването на една шапка при всяко хвърляне. - Играта автоматично набира скорост с течение на времето. Ако даден играч остане дълго време на един и същи пост, има по-голяма вероятност да бъде забелязан и хванат от другите.

Победител

След като групата изчерпи шапките си, играта се прекратява. Победител е този, който има най-много чужди шапки в къщата в този момент.

Шпиони

Играчите без задача могат да шпионират из гората и да съобщават за местоположението на други играчи в къщата. Силното викане обаче е забранено.

Материали / забележки (в прикачения документ = PDF файл)

Хвани шапката

Източници:

Автомобил и снимки: Алекс Майер, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Игра на открито
Ловене
Игра
Навън
Мач от груповата фаза

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Много работа

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/khvani-shapkata