ENVIADO POR
Hesi07

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

¿Todo dinero o qué?



El objetivo de este juego de terreno es tener la mayor cantidad de dinero posible al final de la partida. Además de la velocidad, la suerte también juega un papel importante en el combate individual.

Material

- Tarjetas con nombres
- 2 banderas por grupo
- Cintas de diferentes colores (por ejemplo, papel crepé de colores, ladrillos de Lego, etc.)
- Paños del mismo color que las cintas
- Dinero para jugar
- Cinta adhesiva para marcar las bases de los grupos
- Botiquín de primeros auxilios

Preparación

- buscar una zona de juego adecuada (bosque o pradera)
- Marcar las bases y las zonas para guardar el dinero

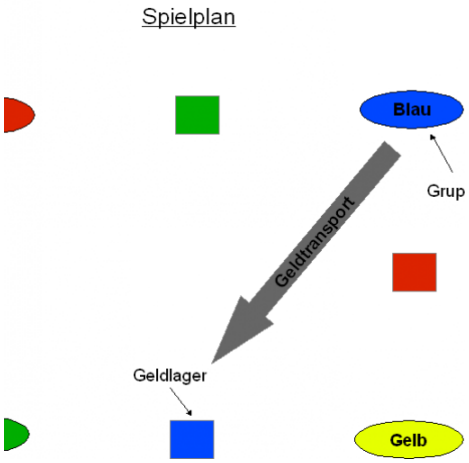
- Crear o imprimir y recortar tarjetas con los nombres

Puesta en práctica

- Los participantes se dividen en grupos de igual tamaño (al menos 2).
- Cada grupo tiene una base de grupo y un almacén de dinero.
- En cada almacén de dinero hay 3500 euros (10, 20, 50). Sólo los miembros de un grupo pueden entrar en el almacén de dinero. Allí están seguros y no pueden ser expulsados, como en cualquier base.
- Los billetes se transportan ahora desde el almacén de dinero a la base correspondiente.

- Cada jugador puede llevar un máximo de 2 billetes (independientemente de la cantidad). Sin embargo, después de haber eliminado a otro jugador, también puede transportar 4 o 6 billetes (con 2 cintas de vida contrarias) con la cinta de vida del adversario. Si un jugador tiene 2 cintas de vida después de ser eliminado, no puede eliminar a nadie más y debe volver a su base, pero puede ser eliminado él mismo.
- Si un jugador llega a su base, debe entregar su dinero y las cintas de vida del adversario. Hay el doble de cintas de vida por grupo que de jugadores.
- Cada jugador sólo puede llevar 1 de sus propias cintas de vida. Si un jugador pierde la suya, debe volver a su base inmediatamente. No puede abandonar su base sin una nueva cinta de vida (ni siquiera para defenderse).
- **Knock off (ver ejemplo más abajo):** Cada grupo recibe un mazo de cartas (7 cartas) con 7 nombres al comienzo de la partida. Todos los jugadores reciben una carta. El nombre **enmarcado en el medio** es el suyo. Los nombres por encima de ti son más altos/fuertes, los nombres por debajo de ti son más bajos/ débiles que tu propio nombre. Si dos jugadores de grupos diferentes se encuentran (golpeándose como en un juego de pillar), comparan sus cartas. El ganador de la "pelea" es el jugador cuyo nombre está arriba. El perdedor debe entregarle su dinero y su cinta de vida. Ambos deben volver a sus respectivas bases, pero aún pueden ser derribados. Si los nombres son iguales, nadie gana y ambos toman caminos separados. Las cartas de nombre pueden intercambiarse en la base. Las cartas restantes, si están disponibles, también están allí.
- **Robo de banderas:** Hay 2 banderas en la base de cada grupo, que valen 500 euros al final de la partida. El objetivo de cada grupo es proteger sus propias banderas y, al mismo tiempo, robar banderas de las bases de los grupos contrarios. Sin embargo, sólo se pueden robar banderas si las del adversario no están bloqueadas. Dicho bloqueo se simboliza con una tela del color del propio equipo, que se ata a las banderas. El bloqueo de la base de un adversario puede levantarse comprando de nuevo las cintas de vida propias que se robaron a este grupo (40 euros cada una). Si un jugador tiene más de una cinta de vida después de una compra gratuita, la base del adversario de la que se compraron la(s) cinta(s) de vida no podrá ser asaltada por el grupo de ese jugador hasta que éste se encuentre en su base. La tela de bloqueo debe retirarse una vez que se hayan vuelto a comprar todas las cintas de un color. Esto deja la base desprotegida y las banderas pueden ser robadas. El robo de banderas puede evitarse derribando al intruso antes de que toque la barrera de la base. El intruso se considera a salvo cuando toca la barrera de la base. El ladrón de banderas puede ser derribado de nuevo de camino a su propia base.
- **Pase libre (ver ejemplo más abajo):** Si todos los jugadores de un grupo se quedan sin cintas de vida, pueden usar la carta blanca **una vez** para conseguir 3 cintas de vida de su propio color de los otros grupos de forma gratuita. Sin embargo, también se puede utilizar en cualquier momento (aunque aún queden cintas).
- **Fin del juego:** El juego termina después de unos 30-45 minutos, se cuenta el dinero de cada grupo y se elige un ganador.

Posible plan de juego



Posible plan de juego

Carta blanca

Carta blanca

Ejemplo de tarjetas con nombre

Ejemplo de tarjetas con nombre

Prueba de origen

- Foto de portada: Theresa Kluding
- imágenes/archivos de la lista: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Estrategia
Късмет
Velocidad
Ґeland juego
Concurso

Edad
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/todo-dinero-o-que