BEKÜLDŐ
Fuchs45

ON
2011.11.05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Az Ai bevétele – terepjáték



A játék célja, hogy az ellenfél falát elsőként ledöntsük. Ez úgy történik, hogy áthúzzuk a falon (plakáton) lévő köveket.

A játék adatai

- Korosztály: 6–13
- Résztvevők száma: 10–100 (falanként legalább 5 résztvevő)
- Helyszín: erdő, rét, sportpálya
- Vezetők: csoportonként 1 vezető, falonként 1 vezető, a felszerelésállomáshoz 1–2 vezető, a kockaterülethez 1–2 vezető (a felszerelésállomáshoz és a kockaterülethez szükséges vezetők száma a résztvevők számától függ)
- Időtartam: kb. 1,5 óra

A játék célja

A játék célja, hogy te legyél az első, aki ledönti a falát. Ehhez ki kell húznod a fal (poszter) tégláit.

Előkészítés

- Készítsen falakat (lepedő, papír vagy karton segítségével), és rajzolja meg a falrészeket
- Jelöljük ki a csoportok alapjait (csoportonként egy alap)
- Jelöljük ki az anyagok tárolási területét
- Jelölje ki a kockák számára kijelölt területet
- Készítsen katapultkártyákat (kártyákat, amelyeken egy ókori katapult képe látható)

Történelem

Józsué és emberei elfoglalták Jerikót. Most Ai városán a sor.

Mivel valaki nem követte Józsué utasításait – és végső soron Isten parancsát sem –, a dolog nem sikerült azonnal.

Józsué 7:3–8:24

Néha megpróbáljuk a dolgokat a saját fejünk után intézni, ahelyett, hogy Istenre hallgatnánk.

A várost két oldalról is megtámadták; így „támadják” a különböző csoportok a fal különböző szakaszait.

Hogyan kell játszani

*A falon lévő poszteren szereplő négyzeteket „kövekkel” (jelölőkkel) kell áthúzni.

*Ezeket a köveket (filctollakat vagy más jelölőket) meg kell vásárolni. Pénzt a kockaállomáson kockadobással lehet szerezni. Válassz ki egy játékost egy másik csapatból, és dobjatok egymás ellen. A győztes (az, akinek magasabb a száma) kap egy érmét.

*A pénzt visszavisszük a bázisra.

*Ha elegendő pénzt gyűjtöttetek össze, köveket (filctollakat) vásárolhattok az ellátóboltban.

*Ahhoz, hogy a köveket (filctollakat) a falra „dobd”, szükséged van egy katapultra. Ezt egyszer kell megvásárolni, és nem lehet eltávolítani. A katapult a csoport bázisán marad.

*A köveket filctollak formájában árulják. Egy kő = egy toll. Minden tollért egy keresztet jelölhetsz a falon lévő poszteren. A tollat ezután átadod a falnál álló vezetőnek.

*A csoportoknak lehetőségük van egy (vagy több) engedély megvásárlására, amellyel más, ellenfél játékosokat foghatnak el. Csak az engedéllyel rendelkező játékosok foghatnak el más játékosokat.
*A fogságba ejtés úgy történik, hogy elragadják az ellenfél karjáról a gyapjúzsinórt.
*A fogságba ejtett játékosnak át kell adnia az áruját (kövek = pálcikák) vagy a pénzét a fogvatartójának. A katapultot nem lehet elvenni!

*A fogságba ejtett játékos visszatér a bázisára, és ott új zsinórt kap.

Csapatbázis

Minden csapatnak van egy bázisa (biztonsági zónája). Ott biztonságosan tárolhatjátok a pénzeteket és megszervezhetitek a dolgaitokat. Ott vehetitek át az új karkötőket is. A játék kezdetén a csoportok a bázisaiknál gyülekeznek.

Anyagbolt

Katapult (térkép)

Minden csapatnak szüksége van egy katapultra, amelyből kövekkel támadhatják a falat. Ár: 80

Kövek (jelölők)

Ezek a „lövedékek”. A katapult rendelkezésre állásától kezdve használhatók és megvásárolhatók. A kövekkel lehet a falat támadni. Minden kővel egy mezőt lehet áthúzni. Ár: 4

Engedély más játékosok elfogására (sportjáték-nyakpánt)

Ezzel az engedéllyel a csapatok felhatalmazhatják játékosaikat, hogy elfogják az ellenfeleket és elkobozzák azok javait! Ár: 15

Kockaterület

Hat különböző állomás

1. Aki a legmagasabb összeget dobja = 3 kocka; kétszer dobhat
2. Aki kevesebb pontot dob = 3 kocka; kétszer dob
3. Aki először 6-ost dob = 1 kocka; felváltva dobnak, amíg valaki 6-ost nem dob
4. Aki a legközelebb van a 12-es összeghez = 2 kocka; egyszer dob
5. Aki magasabb összpontszámot dob = 3 kocka; háromszor dobjon
   (a 6-osokat el lehet távolítani)
6. Aki a legalacsonyabb összeget dobja = 3 kocka; 3-szor dobjon
   (az 1-eseket el lehet távolítani)

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat „leütötte” a másik csapat falát, vagy amikor lejár az idő.

Változatok

- Az árak a játék során módosíthatók a játék irányítása érdekében (infláció/defláció a „háború” idején)
- Az ellenfél elfogásának módja megváltoztatható. Ez különösen ajánlott, ha fiatalabb résztvevőkkel játszanak. (Lásd a„Dirty Dishes” nevű szabadtéri játékot– kockás poharak)
- Az ellenfél játékosok elfogására vonatkozó jogosultságok korlátozhatók – akár általánosan (a gyorsabb játékos nyer), akár csoportonként.
- A kockaállomáson két személy is szolgálhat (több vezető), vagy más játékokat is lehet játszani pénzszerzés céljából

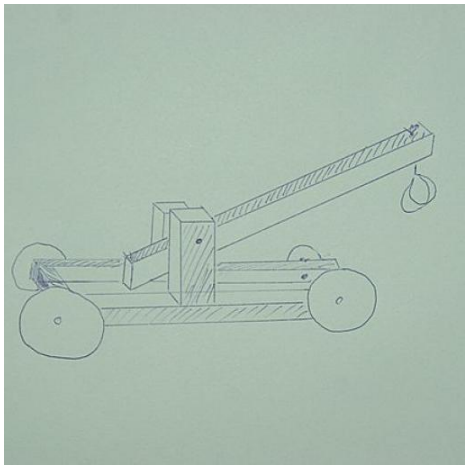
Anyagok

- Madárriasztó szalag az alaphoz, a készlet tárolásához és a kocka területéhez
- Kockák a kockaállomáshoz
- elegendő csap (kő)
- Katapultkártyák (csoportonként egy)
- 20 négyzetből álló falplakát (csoportonként egy fal)

- Sportjáték-szalagok (engedély) a fogócska játékhoz
- Gyapjúzsinórok (lehetőleg egy gombolyag gyapjú csoportonként)
- „Érmék” vagy játékpénz

A mérkőzés összefoglalása

Képek





Képek és játékok forrásai

Minden kép © Raphi D.; ifjúsági lelkipásztori célokra szabadon felhasználható.

Ezt a játékot a Waldmann Ifjúsági Csoport (Besj 45. régió) fejlesztette ki a 2007-es Regionális Pfi-la rendezvényre.

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Játék

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
1–20

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/az-ai-bevetele-terepjatek