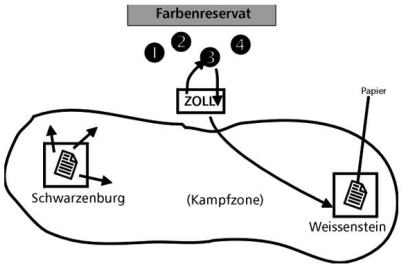


INVIATO DA
Markus.Sigrist

ON
08/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

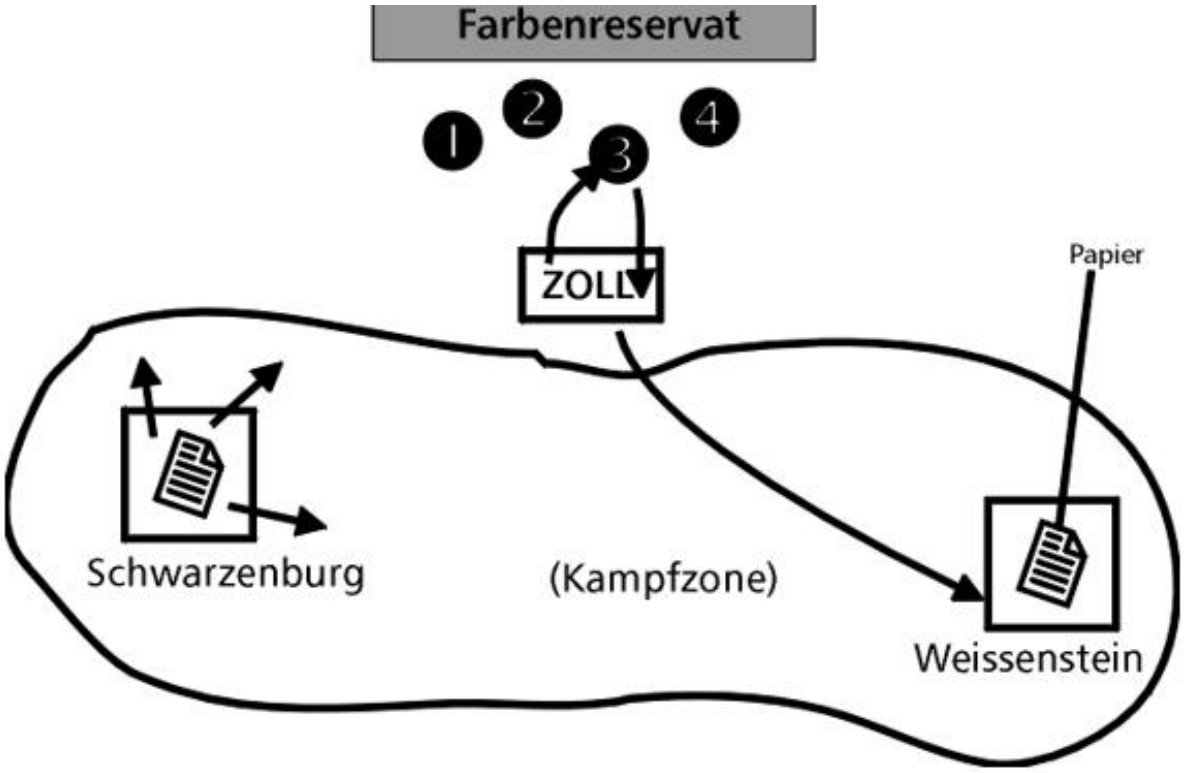
Schwarzenburg e Weissenstein



Giochi di terreno con colori / molti punti colorati

La storia

Gli abitanti di Schwarzenburg vogliono fare un po' di piacere al loro vicino Weissenstein dipingendo punti colorati sulla carta bianca degli abitanti di Weissenstein. Ma i Weissenstein hanno in mente la stessa cosa per gli Schwarzenburger. Entrambi i Paesi difendono quindi il proprio Paese dai portatori di punti colorati del vicino e cercano di portare a quest'ultimo il maggior numero possibile di punti colorati. Prima, però, devono andare a caccia dei puntini colorati in una riserva di barattoli di vernice per dita.



Il gioco

- I giocatori di un paese si dividono in due gruppi, uno dei quali sorveglia il paese e l'altro prende un dito pieno di colore dalla riserva dei colori. Cercano quindi di far cadere il colore sulla carta del gruppo avversario.
- Per accedere alla riserva di colore, ogni giocatore deve passare la dogana. Alla dogana deve consegnare il passaporto. Riceve due rondos (= dischi di legno rotondi che fungono da punti), uno nero e uno bianco. I doganieri annotano l'ora in cui il giocatore esce dalla dogana.
- Ora il giocatore va nella riserva e cerca un barattolo di vernice per dita (= scala). Quando ha trovato un barattolo, gli dà i due rondò e il barattolo fa il gioco "in quale mano è quale rondò" con il cacciatore di colori. Se il giocatore indovina, può prendere il colore dal barattolo con l'indice destro (solo il colore sufficiente per fare un punto). Se il giocatore non ha indovinato, deve cercare un altro barattolo.
- Quando il giocatore ha il colore sul dito, torna alla dogana. Lì consegna di nuovo i due rondò e porta con sé il passaporto. I doganieri annotano l'ora in cui il giocatore lascia nuovamente la riserva. Il tempo di permanenza nella riserva può essere calcolato in base all'ora di entrata e all'ora di uscita. I tempi di permanenza vengono sommati alla fine per entrambi i gruppi.
- Il giocatore deve ora combattere per entrare nel Paese avversario. Se ci riesce, può disegnare un (solo un) punto sulla carta (con il dito colorato). Il tutto è supervisionato da un giocatore del gruppo avversario. In seguito, deve pulire il dito colorato su uno straccio (alla dogana). Tuttavia, se non riesce a superare le difese dell'avversario, deve tornare alla dogana, pulirsi il dito e prendere un nuovo filo di lana.
- Il combattimento (lotta con il nastro) avviene solo intorno alla terra. L'area intorno alla dogana e la riserva di colore sono zone libere da combattimenti.

- Punteggio: ogni punto colorato sulla carta conta come un punto dell'avversario (ad esempio, un punto colorato sulla carta dei bianchi conta come un punto di gioco dei neri). I tempi di permanenza accumulati contano come punti gioco del gruppo avversario. La scala dei punti/tempo deve essere adattata (ad esempio, 5 minuti = 1 punto).

Postazioni/scale (vedi schizzo)

N. 1,2,3,4:

Quattro leader con vernice a dita che si spostano nella riserva di colore e hanno sempre con sé un barattolo di vernice a dita. Fanno il gioco del "in quale mano è il rondò" con ogni giocatore che si avvicina a loro.

Pollici:

Tre leader che controllano i passaggi, distribuiscono i rondò e registrano il tempo. I giocatori ricevono anche nastri di lana nuova alla dogana.

Schwarzenburg:

Schwarzenburg con carta a punti colorati (cerchio segnato con nastro adesivo, carta nera al centro)

Weissenstein:

Terra dei Weissenstein con carta a punti colorati (cerchio segnato con nastro adesivo, carta bianca al centro)

Passo :

Ogni giocatore ha un pass con la sua nazionalità (Schwarzenburger o Weissensteiner)

Nastro di lana:

Ogni giocatore ha un filo di lana intorno al braccio sinistro. Il filo di lana conta come una vita.

Zona di combattimento:

La spoliazione dei nastri è consentita solo nei dintorni dei due Paesi. Quindi non a Schwarzenburg o a Weissenstein, e nemmeno alla dogana o alla riserva di colore

Materiale

- Nastro adesivo
- Cartone/carta (nero, bianco)
- Rondò (nero, bianco)
- Colori a dita (almeno 4 barattoli)
- Stracci
- Fili di lana
- Passaporti
- Utensili per scrivere
- Calcolatrice

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto
Colori
Gioco
All'aperto
Gruppo giovanile

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/schwarzenburg-e-weissenstein