INVIATO DA
Hesi07

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tutti soldi o cosa?



Lo scopo di questo gioco di terreni è quello di avere il maggior numero di soldi possibile alla fine della partita. Oltre alla velocità, anche la fortuna gioca un ruolo importante nel combattimento singolo.

Materiale

- Schede nominative
- 2 bandierine per gruppo
- Nastri di diversi colori (ad es. carta crespa colorata, mattoncini Lego, ecc.)
- Panni dello stesso colore dei nastri
- Denaro per giocare
- Nastro adesivo per delimitare le basi dei gruppi
- Kit di primo soccorso

Preparazione

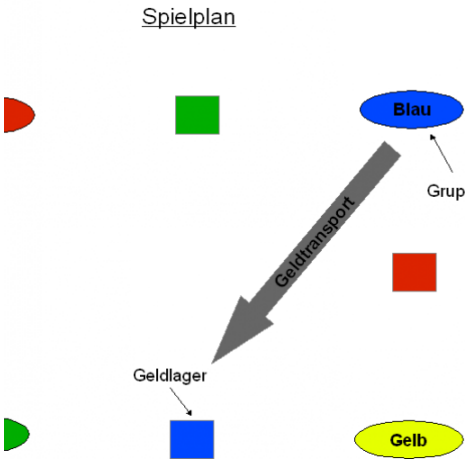
- trovare un'area di gioco adatta (bosco o prato)
- Segnare le basi e le aree di deposito del denaro
- Creare o stampare e ritagliare i cartoncini con i nomi

Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni (almeno 2).
- Ogni gruppo ha una base di gruppo e un deposito di denaro.
- In ogni deposito ci sono 3500 euro (10, 20, 50). Solo i membri di un gruppo possono entrare nel deposito di denaro. Lì si è al sicuro e non si può essere abbattuti, proprio come in qualsiasi base.
- Le banconote vengono trasportate dal deposito di denaro alla base corrispondente.

- Ogni giocatore può trasportare un massimo di 2 banconote (indipendentemente dall'importo). Tuttavia, dopo aver eliminato un altro giocatore, può trasportare anche 4 o 6 banconote (con 2 nastri vita avversari) con il nastro vita dell'avversario. Se un giocatore ha 2 nastri vita dopo essere stato eliminato, non può eliminare nessun altro e deve tornare alla sua base, ma può essere eliminato a sua volta.
- Se un giocatore raggiunge la sua base, deve consegnare il suo denaro e i nastri vita dell'avversario. Il numero di nastri vita per gruppo è doppio rispetto a quello dei giocatori.
- Ogni giocatore può portare con sé solo 1 dei propri nastri vita. Se un giocatore perde il suo, deve tornare immediatamente alla sua base. Non può lasciare la propria base senza un nuovo nastro vita (anche per difendersi).
- **Knock off (vedi esempio sotto):** Ogni gruppo riceve un mazzo di carte (7 carte) con 7 nomi all'inizio della partita. Tutti i giocatori ricevono una carta. Il nome **centrale inquadrato** è il proprio. I nomi sopra di voi sono più alti/forti, quelli sotto di voi sono più bassi/deboli del vostro nome. Se due giocatori di gruppi diversi si incontrano (facendosi fuori come in una partita di tag), confrontano le loro carte. Il vincitore della "lotta" è il giocatore il cui nome è in alto. Il perdente deve consegnargli il suo denaro e il nastro della vita. Entrambi devono tornare alle rispettive basi, ma possono ancora essere fatti fuori. Se i nomi sono uguali, nessuno vince ed entrambi prendono strade diverse. Le carte nome possono essere scambiate nella base. Anche le carte rimanenti, se disponibili, sono lì.
- **Furto di bandiere:** nella base di ogni gruppo ci sono 2 bandiere, che valgono 500 euro alla fine del gioco. Lo scopo di ogni gruppo è proteggere le proprie bandiere e allo stesso tempo rubare le bandiere dalle basi dei gruppi avversari. Tuttavia, le bandiere possono essere rubate solo se le bandiere dell'avversario non sono bloccate. Il blocco è rappresentato da un drappo del colore della squadra, che viene legato alle bandiere. Il blocco di una base avversaria può essere tolto riacquistando i propri nastri vita rubati a questo gruppo (40 euro ciascuno). Se un giocatore possiede più di un nastro di vita dopo un acquisto gratuito, la base avversaria da cui sono stati acquistati i nastri di vita non può essere razziata dal gruppo di quel giocatore finché non si trova nella sua base. Il panno di blocco deve essere rimosso una volta ricomprati tutti i nastri di un colore. Questo lascia la base non protetta e le bandiere possono essere rubate. Il furto delle bandiere può essere evitato mettendo fuori gioco l'intruso prima che tocchi la barriera della base. L'intruso è considerato al sicuro quando tocca la barriera della base. Il ladro di bandierine può essere steso di nuovo mentre si dirige verso la propria base.
- **Passaggio libero (vedi esempio sotto):** Se tutti i giocatori di un gruppo esauriscono i nastri vita, possono usare la carta bianca **una volta** per ottenere gratuitamente 3 nastri vita del proprio colore dagli altri gruppi. Tuttavia, può essere utilizzata in qualsiasi momento (anche se ci sono ancora nastri).
- **Fine del gioco:** il gioco termina dopo circa 30-45 minuti, vengono contati i soldi di ogni gruppo e viene scelto il vincitore.

Possibile piano di gioco



Possibile piano di gioco

Carta bianca

Carta bianca

Esempio di biglietti da visita

Esempio di biglietti da visita

Prova della fonte

- Immagine di copertina: Theresa Kluding
- immagini/file elencati: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Strategia
Късмет
Velocità
Gioco delle terre
Concorso

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

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/tutti-soldi-o-cosa