INGEDIEND DOOR
Hesi07

ON
25-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Allemaal geld of wat?



Het doel van dit terreinspel is om aan het einde van het spel zoveel mogelijk geld te hebben. Naast snelheid speelt ook geluk een belangrijke rol in de enkele gevechten.

Materiaal

- Naamkaartjes
- 2 vlaggen per groep
- Linten in verschillende kleuren (bijv. gekleurd crêpepapier, Legoblokjes, enz.)
- Doeken in dezelfde kleur als de linten
- Speelgeld
- Afzetlint om de groepsbases te markeren
- EHBO-doos

Voorbereiding

- zoek een geschikte speelplek (bos of weiland)
- Markeer de basis en opbergplekken voor geld

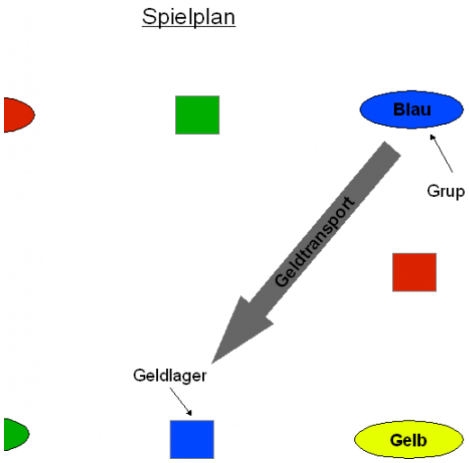
- Maak of print naamkaartjes en knip ze uit

Uitvoering

- De deelnemers worden verdeeld in groepen van gelijke grootte (minstens 2).
- Elke groep heeft een groepsbasis en een geldwinkel.
- In elke geldwinkel zit €3500 (10s, 20s, 50s). Alleen de leden van een groep mogen het geldpakhuis betreden. Je bent er veilig en kunt er niet worden weggeslagen, net als in elke basis.
- Biljetten worden nu van het geldpakhuis naar de bijbehorende basis getransporteerd.

- Elke speler mag maximaal 2 biljetten dragen (ongeacht het bedrag). Maar nadat hij een andere speler heeft uitgeschakeld, mag hij ook 4 of 6 biljetten (met 2 tegengestelde levenslinten) met het levenslint van de tegenstander meenemen. Als een speler 2 levenslinten heeft nadat hij is afgeslagen, mag hij niemand meer afslaan en moet hij terugkeren naar zijn basis, maar hij mag wel zelf worden afgeslagen.
- Als een speler zijn basis bereikt, moet hij zijn geld en de levenslinten van de tegenstander afgeven. Er zijn twee keer zoveel levenslinten per groep als er spelers zijn.
- Elke speler mag maar 1 van zijn eigen levenslinten bij zich dragen. Als een speler zijn lintje verliest, moet hij onmiddellijk terugkeren naar zijn basis. Ze mogen hun basis niet verlaten zonder een nieuw levenslint (zelfs niet om te verdedigen).
- **Knock off (zie voorbeeld hieronder):** Elke groep krijgt aan het begin van het spel een stapel kaarten (7 kaarten) met 7 namen. Alle spelers krijgen één kaart. De **middelste** naam is je eigen naam. De namen boven je zijn hoger/sterker, de namen onder je zijn lager/zwakker dan je eigen naam. Als twee spelers uit verschillende groepen elkaar tegenkomen (door elkaar af te maken zoals bij een tikspel), vergelijken ze hun kaarten. De winnaar van het "gevecht" is de speler wiens naam bovenaan staat. De verliezer moet hem zijn geld en levenslint geven. Beiden moeten terugkeren naar hun respectievelijke honk, maar kunnen nog steeds worden uitgeschakeld. Als de namen hetzelfde zijn, wint niemand en gaan beiden hun eigen weg. De naamkaartjes kunnen worden geruild in de basis. De overgebleven kaarten, indien beschikbaar, liggen daar ook.
- **Vlaggenroof:** Er zijn 2 vlaggen in de basis van elke groep, die €500 waard zijn aan het einde van het spel. Het doel van elke groep is om hun eigen vlaggen te beschermen en tegelijkertijd vlaggen te stelen van de honken van de tegenstanders. Vlaggen kunnen echter alleen gestolen worden als de vlaggen van de tegenstander niet geblokkeerd zijn. Zo'n blokkade wordt gesimboliseerd door een doek in de eigen kleur van het team, dat aan de vlaggen wordt vastgebonden. De blokkade van een basis van de tegenstander kan worden opgeheven door je eigen levenslinten die van deze groep zijn gestolen terug te kopen (€40 per stuk). Als een speler meer dan één levenslint heeft na een gratis aankoop, mag de basis van de tegenstander waar de levenslint(en) zijn gekocht niet worden overvallen door de groep van die speler totdat die speler in zijn basis is. Het blokkadedoek moet worden verwijderd zodra alle linten van één kleur zijn teruggekocht. Hierdoor blijft de basis onbeschermd en kunnen de vlaggen worden gestolen. Vlaggenroof kan worden voorkomen door de indringer uit te schakelen voordat hij de basisbarrière raakt. De indringer wordt als veilig beschouwd als hij de basisbarrière raakt. De vlaggendief kan op weg naar zijn eigen honk opnieuw worden uitgeschakeld.
- **Vrije doorloop (zie voorbeeld hieronder):** Als alle spelers in een groep geen levenslinten meer hebben, kunnen ze de carte blanche **één keer** gebruiken om gratis 3 levenslinten van hun eigen kleur te krijgen van de andere groepen. Het kan echter ook op elk moment worden gebruikt (zelfs als er nog linten over zijn).
- **Einde van het spel:** Het spel eindigt na ongeveer 30-45 minuten, het geld van elke groep wordt geteld en er wordt een winnaar gekozen.

Mogelijk spelplan



Mogelijk spelplan

Carte blanche

Carte blanche

Voorbeeld van naamkaartjes

Voorbeeld van naamkaartjes

Bewijs van bron

- Foto omslag: Theresa Kluding
- vermelde foto's/bestanden: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Strategie
Късмет
Snelheid
Ґelandspel
Wedstrijd

Leeftijd
13–16 jaar
vanaf 16 jaar

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/allemaal-geld-wat