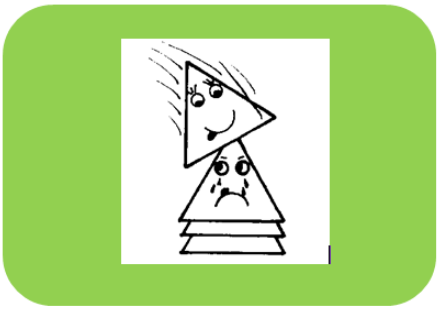
ENVIADO POR
Irmgard

ON
01/07/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pegar o chapéu



A ideia vem do jogo "Catch the Hat", um jogo de terreno especial.

Pegue o chapéu - como um jogo off-road

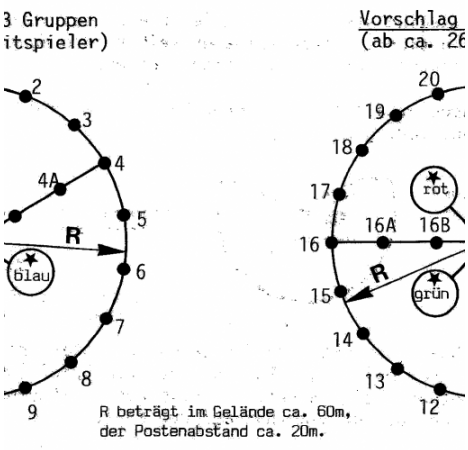
+ Pode ser jogado durante o dia
+ Ninguém precisa se esconder
+ Não há como derrubar, capturar ou algo semelhante
+ São necessárias velocidade e ação tática
+ Nada funciona sem a cooperação do grupo
- São necessários planos de jogo elaborados (mas podem ser emprestados)
- Conjunto de regras um tanto complicado

Certamente você poderá fazer bom uso do jogo na próxima SOLA ou em uma das próximas tardes. - As descrições abaixo foram escritas de forma que qualquer pessoa possa participar. No entanto, se você já conhece o jogo de tabuleiro, isso facilita muito.

1. **Ponto de partida e objetivo**
Cada grupo tem 10 chapéus. O objetivo é capturar o maior número possível de chapéus dos outros grupos (consulte o item 5 para conhecer as regras do jogo).

2. **Terreno**
É necessária uma floresta (se possível não pesquisável), com tamanho mínimo de 120 x 120 m.

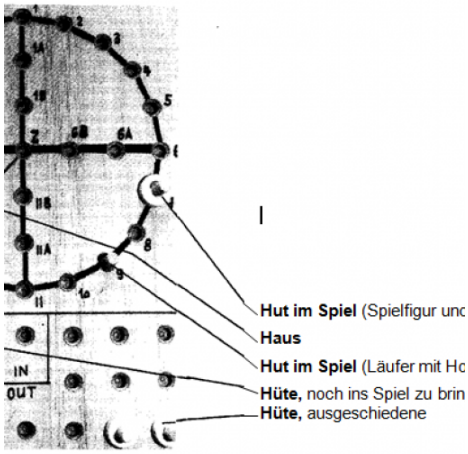
3. Campo de jogos
Na floresta, os campos de jogos são marcados com postes. Recomendam-se fitas de postes de orientação ou folhas A4 fixadas com alfinetes. Eles também devem ser numerados para evitar confusão.



As casas estão localizadas perto do posto Z=Centro. Os grupos se distanciam o suficiente para que possam jogar sem serem perturbados.

4. O plano de jogo

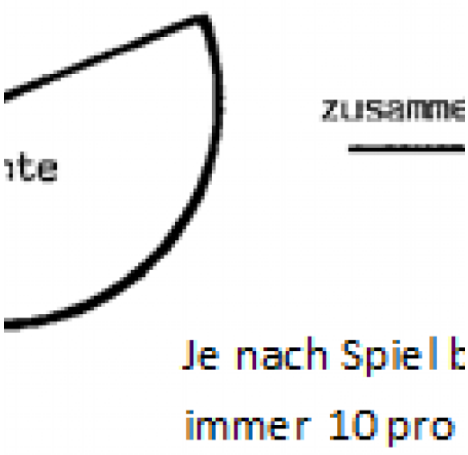
Um plano de jogo (por exemplo, feito de madeira) pertence a cada "casa". Nele, é mostrado o layout do jogo na floresta. Com as peças do jogo (= parafusos de madeira), a localização dos jogadores nos diferentes postos é marcada. Um anel de madeira fica sobre cada peça do jogo. Como a produção de 3 ou 4 planos de jogo consome muito tempo, eles podem ser emprestados (endereço no final)



5.**regras do jogo / procedimento**

Ponto de partida: Antes do início do jogo, todos os jogadores se alinham em suas casas. Eles se organizam em suas tarefas. Você precisa de um árbitro por casa, por exemplo, um líder. Cada grupo recebe 10 chapéus de sua cor. Eles são feitos de papelão colorido para pescoço.

&gt



Início:

Antes do início, cada grupo envia um primeiro jogador com o primeiro chapéu para qualquer posto. No tabuleiro de jogo, ele é marcado com uma figura correspondente. Ao chegar ao posto, esse jogador coloca o chapéu na cabeça em uma posição claramente visível. Após o início, os dados são lançados de forma clara, por exemplo, com copos, e desenhados no tabuleiro de jogo. Enquanto houver chapéus na casa, o grupo poderá enviar um novo chapéu para o campo após cada lançamento dos dados ou mover um chapéu no campo. Entretanto, para cada lançamento de dados, um chapéu deve ser movido de acordo com o número lançado. Da casa para o centro ou para trás, conta-se um olho rolado. Sempre deve haver pelo menos um chapéu (o mais desafiador são 2 ou 3 chapéus) no campo. Depois que o último voltar, o próximo deve estar no campo imediatamente.

Mover o chapéu

Se um grupo decidir mover o chapéu do Jogador A no campo para um número rolado, o movimento é feito no tabuleiro de jogo. Nunca há dois jogadores na mesma casa. Em seguida, um colega do jogador B pula da casa para o jogador A com o anel de madeira e ambos correm para o novo posto (função de controle). Lá, o jogador A entrega o chapéu ao jogador B e A volta para a casa com o anel de madeira. Dessa forma, todos voltam mais uma vez. Desde o início do jogador B até o retorno de A, ou seja, enquanto o anel de madeira estiver no caminho, esse chapéu não poderá ser movido no tabuleiro de jogo.

Até que A esteja em B (tocando), A pode ser agarrado.

Pegar o chapéu

Se o jogador do grupo I chegar a uma casa já ocupada por um jogador do grupo II, o jogador I ganha todos os chapéus que seu oponente estiver usando na cabeça. Ele coloca os chapéus ganhos embaixo do seu próprio chapéu. - Não há bancos de descanso. O jogador perdedor corre de volta para sua casa, informa os outros jogadores e remove a peça do jogo do tabuleiro. Se esse for o único chapéu do Grupo II que estiver a caminho, continue a rolar os dados imediatamente.

Chapéus na casa

O objetivo é colocar o maior número possível de chapéus inimigos em sua própria casa. O retorno só é possível se ele corresponder ao número rolado. Portanto, os olhos em excesso não expiram. Uma vez

na casa, os chapéus estrangeiros são depositados e os chapéus próprios podem ser trazidos de volta ao jogo. - Um jogador só pode voltar para a casa se tiver chapéus estrangeiros.

Jogando os dados

Os grupos individuais lançam os dados de forma independente, ou seja, qualquer número de vezes e não em uma ordem específica. O árbitro supervisiona a movimentação de um chapéu por jogada. - O jogo ganha velocidade automaticamente com o tempo. Se um jogador permanecer no mesmo posto por muito tempo, é mais provável que ele seja visto e pego pelos outros.

Vencedor

Quando um grupo fica sem chapéus, o jogo é interrompido. O vencedor é aquele que tiver o maior número de chapéus estrangeiros na casa naquele momento.

Espiões

Os jogadores sem uma tarefa podem espionar a floresta e informar a localização de outros jogadores na casa. No entanto, é proibido gritar alto.

Material / Observações (está no documento anexo = arquivo PDF)

Pegar o chapéu

Créditos da fonte:

Carro e imagens: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre
Pegar
Jogo
Lá fora
Jogo da fase de grupos

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/pegar-o-chapeu