ENVIADO POR
Hesi07

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tudo dinheiro ou o quê?



O objetivo desse jogo de terreno é ter o máximo de dinheiro possível no final do jogo. Além da velocidade, a sorte também desempenha um papel importante no combate individual.

Material

- Cartões com nomes
- 2 bandeiras por grupo
- Fitas de cores diferentes (por exemplo, papel crepom colorido, peças de Lego etc.)
- Panos da mesma cor das fitas
- Dinheiro de brincadeira
- Fita de barreira para marcar as bases dos grupos
- Kit de primeiros socorros

Preparação

- encontre uma área de recreação adequada (floresta ou prado)
- Marque as bases e as áreas de armazenamento de dinheiro

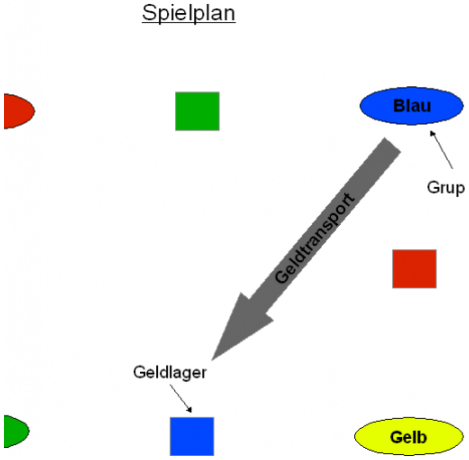
- Crie ou imprima e recorte cartões com nomes

Implementação

- Os participantes são divididos em grupos de igual tamanho (pelo menos 2).
- Cada grupo tem uma base de grupo e um depósito de dinheiro.
- Há 3.500 euros (10s, 20s, 50s) em cada depósito de dinheiro. Somente os membros de um grupo podem entrar na loja de dinheiro. Lá você está seguro e não pode ser derrubado, como em qualquer base.
- As notas são agora transportadas da loja de dinheiro para a base correspondente.

- Cada jogador pode carregar no máximo 2 notas (independentemente do valor). Entretanto, depois de derrubar outro jogador, ele também pode transportar 4 ou 6 notas (com 2 fitas de vida opostas) com a fita de vida do oponente. Se um jogador tiver 2 fitas de vida depois de ser derrubado, ele não poderá derrubar mais ninguém e deverá retornar à sua base, mas poderá ser derrubado.
- Se um jogador chegar à sua base, ele deverá entregar seu dinheiro e as fitas de vida do oponente. O número de fitas de vida por grupo é o dobro do número de jogadores.
- Cada jogador só pode carregar 1 de suas próprias fitas de vida. Se um jogador perder a sua, ele deverá retornar à sua base imediatamente. Ele não pode sair de sua base sem uma nova fita de vida (mesmo para defesa).
- **Knock off (veja o exemplo abaixo):** Cada grupo recebe um baralho de cartas (7 cartas) com 7 nomes no início do jogo. Todos os jogadores recebem uma carta. O nome **do meio emoldurado** é o seu próprio nome. Os nomes acima de você são mais altos/fortes, os nomes abaixo de você são mais baixos/fracos do que seu próprio nome. Se dois jogadores de grupos diferentes se encontrarem (derrubando um ao outro, como em um jogo de pega-pega), eles comparam suas cartas. O vencedor da "luta" é o jogador cujo nome está no topo. O perdedor deve lhe dar o dinheiro e a fita de vida. Ambos devem retornar às suas respectivas bases, mas ainda podem ser derrubados. Se os nomes forem iguais, ninguém vence e ambos seguem caminhos diferentes. As cartas de nome podem ser trocadas na base. As cartas restantes, se disponíveis, também estão lá.
- **Roubo de bandeira:** Há duas bandeiras na base de cada grupo, que valem 500 euros no final do jogo. O objetivo de cada grupo é proteger suas próprias bandeiras e, ao mesmo tempo, roubar as bandeiras das bases dos grupos adversários. Entretanto, as bandeiras só podem ser roubadas se as bandeiras do adversário não estiverem bloqueadas. Esse bloqueio é simbolizado por um pano da cor da própria equipe, que é amarrado às bandeiras. O bloqueio da base de um adversário pode ser levantado comprando de volta suas próprias fitas de vida que foram roubadas desse grupo (40 euros cada). Se um jogador tiver mais de uma fita de vida após uma compra gratuita, a base do adversário da qual as fitas de vida foram compradas não poderá ser invadida pelo grupo desse jogador até que ele esteja em sua base. O pano de bloqueio deve ser removido quando todas as fitas de uma cor tiverem sido compradas de volta. Isso deixa a base desprotegida e as bandeiras podem ser roubadas. O roubo da bandeira pode ser evitado derrubando o invasor antes que ele toque a barreira da base. O invasor é considerado seguro quando toca a barreira da base. O ladrão de bandeiras pode ser derrubado novamente no caminho para sua própria base.
- **Passe livre (veja o exemplo abaixo):** Se todos os jogadores de um grupo ficarem sem fitas de vida, eles poderão usar a carta branca **uma vez** para obter 3 fitas de vida de sua própria cor dos outros grupos gratuitamente. No entanto, ela também pode ser usada a qualquer momento (mesmo se ainda restarem fitas).
- **Fim do jogo:** O jogo termina após aproximadamente 30 a 45 minutos, o dinheiro de cada grupo é contado e um vencedor é escolhido.

Possível plano de jogo



Possível plano de jogo

Carta branca
Carta branca

Exemplo de cartões de nome

Exemplo de cartões de nome

Prova da fonte

- Foto da capa: Theresa Kluding
- fotos/arquivos listados: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Estratégia
Късмет
Velocidade
Ґeland game
Concurso

Idade
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

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/tudo-dinheiro-ou-o-que