



Taktiikkaleikit ja -pelit

ROSVOT JA POLIISIT ● ● ●

Pelaajat jaetaan pelaajat poliiseihin ja rosvoihin, niin että pelaajia on molempia tasan. Poliisit ottavat rosvoja kiinni ja toimittavat vankilaan. Rosvot voivat pelastaa toisiaan vankilasta koskettamalla tai esim.läpsyllä. Peli päättyy joko siihen, että poliisit saavat kaikki roistot kiinni tai kun sovittu aika loppuu. Tämän jälkeen voidaan vaihtaa rooleja. Muunnoksena rosvot muuttuvat kiinni otettaessa poliiseiksi ja peli päättyy kun kaikki ovat poliiseja.

RYÖSTÄJÄT JA SUOJELIJAT ● ● ●

Sali jaetaan kolmeen osaan. Keskellä on suojelijoiden alue, missä ryöstettävät aarteet esim. pikku tötsät/hernepussit tm sijaitsevat. Kaksi muuta joukkuetta lähtevät omista salin päädyistä ryöstöretkelle. Kun he tulevat suojelijoiden alueelle, suojelijat saavat koskettamalla ottaa ryöstäjän kiinni. Tällöin ryöstäjä palaa omaan päähänsä salia laskee ääneen kymmeneen ja palaa takaisin peliin. Jos ryöstäjä kuitenkin pääsee suojelijoiden alueelta varastamaan aarteen ja viemään sen omaan päähänsä ilman että häneen kosketaan tuo hän joukkueelleen pisteen. Lopussa lasketaan kumpi joukkueista on kerännyt enemmän pisteitä. Jokainen joukkue käy vuorollaan suojelijaroolissa.

TIMANTINRYÖSTÖ ● ● ●

Kaksi joukkuetta pelaavastakkain. Pelialue on jaettu kahtia ja kummallakin joukkueella on oma alueensa, jossa on turvassa. Pelialueen päädyissä on timantteja joita varastetaan vastapuolelta ja jossa on turva-alue.

Vastapelaajia voi ottaa kiinni omalla puolella kenttää ja viedä vankilaan.

Jos pääsee vastustajien ohi turva-alueelle, voi valita ottaako yhden timantin vai pelastaako yhden oman puolen pelaajan ja saa vapaa-pääsyn omalle puolelle kenttää. Timantti kädessä ei voi ottaa muita kiinni tai pelastaa muita vankilasta. Vankilasta pois päästessä, pitää tulla ensin omalle pelialueelle.

LIPUNRYÖSTÖ ●●●

Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen ja kummallekin joukkueelle annetaan oma lippu suojeltavaksi. Kenttä jaetaan kahtia, jolloin oma puolisko on turva-alue ja vastustajan puolella saa vastustaja ottaa kiinni.

Tarkoituksena on löytää ja ryöstää vastustajan lippu omalle kenttäpuoliskolle. Pelin alussa kumpikin joukkue piilottaa oman lippunsa omalle kenttäpuoliskolle. Tämän jälkeen yritetään löytää vastustajan lippu ja kuljettaa se omalle kenttäpuoliskolle ennen kuin vastustaja tekee saman.

Omalla kenttäpuoliskolla voidaan ottaa vastustajia kiinni koskettamalla. Tällöin vastustaja joutuu vankilaan, josta hänet voidaan pelastaa koskettamalla takaisin peliin. Pelin voittaa joukkue, joka on saanut kuljetettua lipun omalle kenttäpuoliskolleen.

Eri variaatioita:

- Salissa pelatessa on hankala piilottaa lippua, joten voidaan luoda turva-alue (esim. koriksen 3sek alue), jonne lippu laitetaan ja johon voi mennä ainoastaan ryöstöä yrittävän joukkueen pelaajat. Täältä voidaan pyrkiä omalle puolelle kenttää, kuten normaalipelissäkin.
- Salissa lippu on lattialla ja puolustajien tulee olla esim. kahden metrin päässä lipusta.
- On tärkeää sopia seuraavista säännöistä: Mitä lipulle tehdään, mikäli ryöstäjä on lippu kädessä ja jää vangiksi? Palautetaanko lippu aloituspaikkaan (toimii tuossa ekassa muokatussa versiossa) vai jätetäänkö siihen paikkaan, missä jäi kiinni
- Sopia, mitä pelastetulle pelaajalle tapahtuu, onko vapaa kulku omalle puolelle ja saako lähteä suoraan ryöstämään lippua