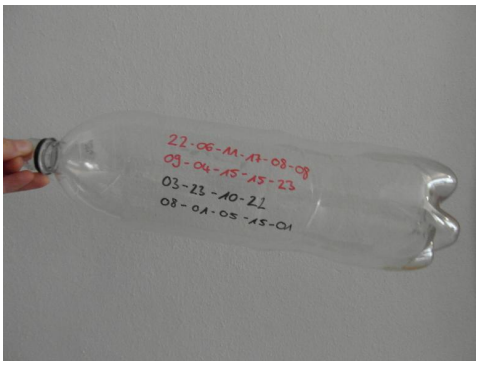
SUBMITTED BY
MariES

ON
24.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Съседи и врагове



В тази теренна игра за тийнейджъри и младежи целта е да пренесете кодирани съобщения през вражеските редици до собствената си база и да ги разкодирате.

## Материал

- 1 пластмасова бутилка или подобна на нея на играч
- Перманентна химикалка с кодови цветове (1 комплект на група)
- Бариерна лента
- по 1 плик на група, всеки съдържащ 2 кода и таблица
- хартия и химикалки на група за декодиране
- Маркиране на играчите (лентички)
- Цветовете на кодовете съответстват на цветовете на групите
- Спирт за премахване на съобщенията върху бутилките
- Маркиране на базите

**Алтернатива:**

Хартиени листчета вместо пластмасови бутилки (по-евтино!). За групи от 50 или повече души препоръчваме да играете играта с хартиени листчета. Посланията трябва вече да са разпечатани и изрязани по размер, за да не се налага да се записват на място. Дешифрираните съобщения могат да бъдат върнати в пункта за издаване от член на персонала и да бъдат използвани отново.

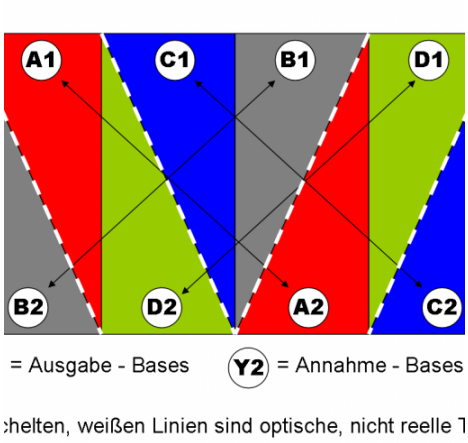
## Подготовка

- намерете подходяща площадка за игра (подходяща е равна гориста местност с малко подраст)
- Помислете за съобщения, които да разкодирате. Съобщението се състои от смислено изречение с 4 думи и максимум 7 букви на дума. Съобщението се криптира, като буквите се превръщат в двуцифрени числа. (вж. таблицата). Съобщението винаги се състои от последователност от числа, изписани в два различни цвята. На всеки цвят се присвоява код. Групите трябва да открият кой цвят на кой код принадлежи, за да декодират правилно

съобщението.
- Всяка група има общ код с всеки от двамата врагове.
- Помислете за кода: Кодът +11 означава например, че буквата A, която е в таблицата A=01, е изместена с 11 букви. à A=12! Следователно думата "добър" с този код е 18-32-31.
- Съобщенията могат да се повтарят.
- Напишете по едно съобщение върху всяка бутилка, за да могат играчите да започнат веднага.
- Дайте кодираните съобщения, принадлежащи на групите, на отговорните служители в изходните бази.
- Маркирайте игралното поле и базите

## Кодове (пример)

## План за игра




chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

## Реализация

- Групите се формират в зависимост от броя на участниците (четен брой групи!)
- Игралното поле се разделя на няколко части в зависимост от броя на групите. В този пример има 4 групи, т.е. 4 части. Всяка група притежава две от малките полета, но между тях винаги има вражеско поле. Всяка група споделя своите две полета с друга група. Следователно те са "съседи". Следователно другите две групи са "врагове".
- **По принцип** всяка група играе за себе си и се опитва да спечели възможно най-много точки. Ако желаят, те могат да сключват съюзи със своите "Съседи", за да обменят информация. Те могат също така да решат да не го правят и да играят изолирано.
- Преди началото на играта всяка от групите отива на своето поле с изходна база.
- Там те получават от отговорния служител плик, съдържащ таблица и 2 кода. Всеки играч получава и пластмасова бутилка, върху която е написано различно кодирано съобщение от групата. (Моля, обърнете внимание: съобщенията трябва да съвпадат с кодовете, дадени на групите!)
- Сега групите получават цветна лента за всеки играч, за да ги идентифицират. Това, което играчите първоначално не знаят, е, че техният цвят е и съответният цвят на кода. С напредването на играта това скоро ще стане ясно и ще помогне на играчите да победят желаните противници.

- В началото на играта играчите сега се опитват да пренесат своята бутилка с кодирано съобщение по диагонал през вражеското поле до приемната си база.
- Ако играчът успее, той може да се опита да разкодира съобщението върху своята бутилка във въпросната база, като използва кода и таблицата.
- Съобщението се състои от 4 последователности от числа, изписани в 2 различни цвята. Първата задача е да се открие кой код може да се използва за разшифроване на кой цвят.
- На групите се дават хартия и химикалки, с които да запишат дешифрираните съобщения и информацията, която им се струва важна.
- Групата получава по 10 точки за всяко правилно дешифрирано съобщение.
- След като съобщението е дешифрирано, то се изтрива от бутилката и един от играчите се опитва да го пренесе през вражеската линия до изходната база. Там върху бутилката се изписва ново съобщение, което трябва да бъде декодирано.
- **Като цяло се прилага следното**: В изходната база върху бутилката се записва криптирано съобщение. В приемната база съобщението се декриптира и след това се изтрива от бутилката.
- Може да бъде изтрита в полето на противника. Играчът може да хване други играчи само ако самият той не носи нищо! Ако докоснете противник, той трябва да предаде бутилката си на нападателя. Сега нападателят може да отнесе плячката си в собствената си база за приемане и да провери дали някой от груповите кодове може да се използва за декодиране на съобщението на противника.
- Ако сте пленили бутилка, можете също така да прехвърлите съобщението на лист хартия, за да бъде декодирано по-късно. Съобщението върху бутилката се изтрива и сега може да се използва за собственото ви транспортиране.
- След като съобщението бъде декодирано, то се изтрива! Бутилката винаги носи само един код.
- Как групата получава неизвестния код? Той не трябва да бъде откраднат, а се получава чрез договаряне със "съседите". Базите на другите групи са забранени за посещение. Преговорите се водят извън границите на базата.

## Доказателство за източник

- **Снимка на корицата:** MariES
- **Посочени файлове:** MariES

## Weitere Informationen

*Категории*
Игри и занимания

*Етикети*
Игра на земя
Стратегия
Кодиране
Тимова игра
Комуникация

*Възраст*
13–16 години
от 16-годишна възраст

*Брой участници*
20–30
30 – 100

*Библията*
Липсва тази информация.

*Материал*
Много работа

*Изтегляне на файлове*
Изтегляне на файлове

*KI Generierter Inhalt*
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/ssedi-i-vragove