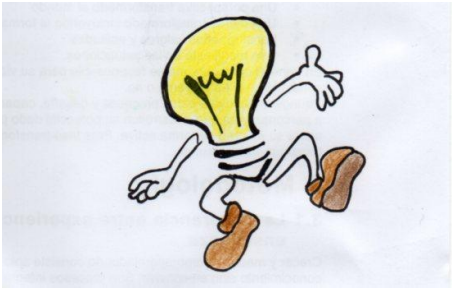
SUBMITTED BY
MariES

ON
25.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Бързи крака и светли умове



Никой няма да се отегчи от тази игра на кръстопът. Тя изисква не само физическа подготовка, но и логическо мислене.

Бариерен материал

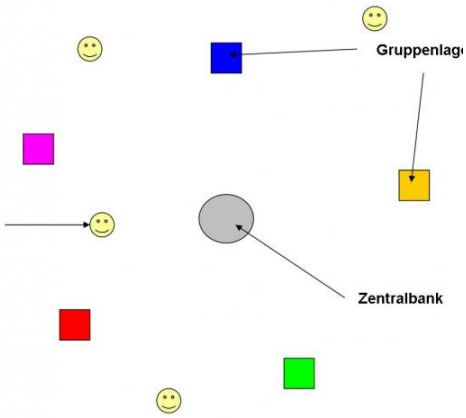
- Бариерен материал за обекта
- брезенти, въжета в случай на дъжд
- Сигнал за старт (клаксон, свирка или други подобни)
- Кутия за първа помощ
- Играли пари (тук могат да се използват и капаци, тапи и др.)
- Указания, картички с имена, формуляри за пъзели (на цветни листове хартия за всяка група)
- Химикалки, гумички
- Пластмасови калъфи за защита на листчетата хартия
- Чанти за мобилни банки, в които да се пренасят парите за игра
- Пластмасови калъфи за мобилните банки, в които да се пренасят уликите
- Цена

Подготовка

- намерете подходящо място за игра (гора)
- маркирайте лагер за всяка група
- Маркирайте централната банка в центъра на игрището
- Създайте улики, карти с имена и карти със загадки и ги отпечатайте на цветна хартия (различен цвят за всяка група)

Файлове за изтегляне

План за игра



Карти с имена
Namenskaertchen

Цел на играта

- Целта на играта е да решите пъзел възможно най-бързо. За целта участниците трябва да купуват улики, за да решат пъзела.
- Възможно е също така да се "печелят" допълнителни улики.
- В тази игра отделните групи могат да спечелят както чрез спортни, така и чрез интелектуални постижения.

Реализация

- Участниците се разделят на еднакви по големина групи.
- Всяка група има лагер. Лагерите са групирани в голям кръг около централната банкова станция, която се намира в центъра.
- Преди да започне играта, всяка група има известно време, за да подреди лагера си (при дъждовно време поставете брезент) и да разработи стратегия.
- В същото време някои от служителите се разпръскват в гората като "мобилни банки".
- Дава се сигнал за началото на играта.
- Сега задачата на играчите е да изтеглят пари от сметките си в мобилните банки. Размерът на парите, които могат да бъдат изтеглени наведнъж, е ограничен.
- За да се достигне по-голяма сума, трябва да се обърнат към няколко банки.
- Можете не само да теглите пари от банките, но и да купувате важни улики за пъзела.
- Цената на уликата обаче е значително по-висока от максималната сума, която може да бъде изтеглена. Цената за допълнителна улика може да бъде още по-висока.
- Затова парите трябва да се събират, докато се съберат достатъчно.
- Парите могат да се разменят само между играчите от даден отбор в банка или в собствения им лагер.
- Групите могат да се опитват да нахлуват или да свалят противниковите играчи по всяко време.

- Всяка група получава комплект карти с 11 имена върху тях. Едно от тези имена е отпечатано с удебелен шрифт в центъра. Това име определя стойността на картата.
- Всеки играч винаги носи по една карта със себе си. Картите могат да се разменят във всички банки и в собствения ви лагер.
- Ако има грабеж, картите на двамата играчи се сравняват помежду си. Името с по-висок ранг винаги побеждава това с по-нисък ранг.
- Ако има равенство, опонентите се разделят без по-нататъшни последствия. В противен случай победителят взема всички пари от загубилия. Клюки не се разменят!
- Не се разрешава нахлуване на следните места: В радиус от 5 метра: 1. около мобилните банки и централната банка; 2. около груповите лагери; 3. около двама играчи в дуел, които току-що са се сбили.

Общото правило е:

- Играчът носи или пари, или улика.
- Ако играчите току-що са изтеглили пари от банка, те не могат веднага да си купят улика от нея. За да го направят, те трябва да отидат в друга банка.
- Решението на загадката се предава в централната банка. Първият играч, който предаде правилното решение, печели.

Край на играта:

- Играта приключва, след като една от групите предаде правилното решение на загадката в централната банка.
- Ако играта приключи преждевременно, се отчита броят на верните решения на листа с решенията.

Инструкции за решаване на пъзела

- Отделните улики могат да се въвеждат директно в диаграмата: Определено "ДА" може да се въведе като знак плюс в съответното поле, а определено "НЕ" - като знак минус.
- След това от тази информация може логично да се извлече допълнителна информация. Например знак "плюс" в колона или ред означава, че всички други полета в същата колона/ред могат да бъдат отбелязани със знак "минус", тъй като във всеки случай е възможна само една комбинация. Това означава, че ако се прилага x=y, то x=z не може да се прилага едновременно.
- Цялата информация може да бъде изведена логически, т.е. не е необходимо да гадаете в нито един момент.
- Пъзелът може да бъде решен само с помощта на подсказките. Допълнителните подсказки обаче могат да улеснят решаването му. Всяка от тях дава положително решение в едно поле.
- По принцип, разбира се, всеки пъзел може да се комбинира с игра на терен по този начин.

Доказателство за източник

- Снимка на корицата: MariES
- изброени файлове: MariES

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Кръстопът
Логическо мислене
Физическа подготовка
Предизвикателство
Стратегия

Възраст
8–12 години
13–16 години
от 16-годишна възраст

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Много работа

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/brzi-kraka-i-svetli-umove