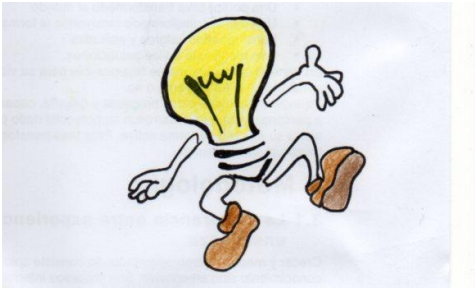
SOUMIS PAR
MariES

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Des pieds rapides et des esprits brillants



Avec ce jeu de terrain, personne ne s'ennuie. Il faut non seulement être en forme, mais aussi faire preuve de logique.

Matériau de barrière

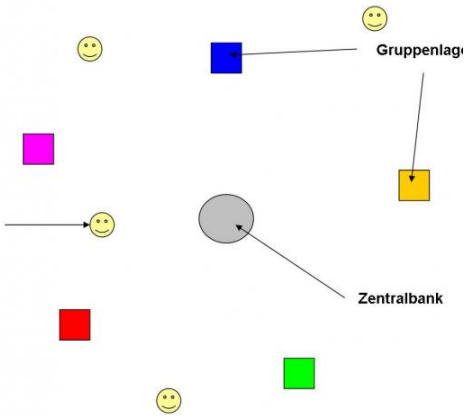
- Matériel de barrière pour le site
- tarpaulins, cordes en cas de pluie
- Signal de départ (corne, sifflet ou similaire)
- Boîte de premiers secours
- Play money (lids, corks, etc. peuvent aussi être utilisés ici)
- Clues, cartes de nom, formes de puzzle (sur des morceaux de papier colorés pour chaque groupe)
- Stylos, crayons à papier
- Manchons en plastique pour protéger les glissières de papier
- Sacs pour banques mobiles dans lesquels transporter l'argent du jeu
- Manches en plastique pour les banques mobiles dans lesquelles ils transportent les indices
- Prix

Préparation

- trouver une zone de jeu appropriée (forêt)
- marquer un camp pour chaque groupe
- Marquer le banc central au milieu du terrain de jeu
- Créez des indices, des cartes de nom et des cartes d'énigme et imprimez-les sur du papier coloré (une couleur différente pour chaque groupe)

Fichiers à télécharger

Plan de jeu



Cartes de nom

Porte-noms

Objectif du jeu

- L'objectif du jeu est de résoudre un puzzle le plus rapidement possible. Pour ce faire, les participants doivent acheter des indices pour résoudre le puzzle.
- Il est également possible de "gagner" des indices supplémentaires.
- Dans ce jeu, les groupes individuels peuvent gagner grâce à leurs performances sportives et intellectuelles.

Mise en œuvre

- Les participants sont divisés en groupes de taille égale.
- Chaque groupe a un camp. Les camps sont regroupés en un grand cercle autour de la station de la banque centrale, qui se trouve au centre.
- Avant que le jeu ne commence, chaque groupe a le temps d'installer son camp (s'il pleut, mettez un tarpaulin) et de définir une stratégie.
- En même temps, certains membres du personnel se répandent dans la forêt comme des "banques mobiles".
- Le début du jeu est signalé.
- La tâche des joueurs est maintenant de retirer de l'argent de leurs comptes dans les banques mobiles. La quantité d'argent qui peut être retirée en une seule fois est limitée.
- Pour obtenir une somme plus importante, il faut s'adresser à plusieurs banques.
- Non seulement vous pouvez retirer de l'argent des banques, mais vous pouvez également acheter des indices cruciaux pour le puzzle.
- Toutefois, le prix de l'indice est nettement plus élevé que le montant maximal qui peut être retiré. Le prix d'un indice supplémentaire peut être encore plus élevé.
- L'argent doit donc être collecté jusqu'à ce qu'il y en ait suffisamment.
- L'argent ne peut être échangé qu'entre les joueurs d'une même équipe, à une banque ou dans leur propre camp.
- Les groupes peuvent tenter de raider ou de neutraliser les joueurs adverses à tout moment.

- Chaque groupe reçoit un jeu de cartes sur lesquelles figurent 11 noms. L'un de ces noms est imprimé en gras au milieu. Ce nom détermine la valeur de la carte.
- Chaque joueur porte toujours une carte avec lui. Les cartes peuvent être échangées dans toutes les banques et dans votre propre camp.
- S'il y a un vol, les cartes des deux joueurs sont comparées l'une à l'autre. Le nom le mieux classé l'emporte toujours sur le nom le moins bien classé.
- S'il y a un tirage au sort, les adversaires se partagent sans autre conséquence. Sinon, le gagnant prend tout l'argent du perdant. Les indices ne sont pas échangés !
- Un raid n'est pas autorisé dans les endroits suivants : dans un rayon de 5 m 1. autour des banques mobiles et de la banque centrale 2. autour des camps de groupe et 3. autour de deux joueurs en duel qui viennent de se mettre KO l'un l'autre.

En général:

- Un joueur porte soit de l'argent, soit un indice.
- Si les joueurs viennent de retirer de l'argent d'une banque, ils ne peuvent pas immédiatement y acheter une clue. Ils doivent aller dans une autre banque pour le faire.
- La solution à l'énigme est remise à la banque centrale. Le premier joueur à donner la solution correcte gagne.

Fin de la partie:

- Le jeu se termine dès qu'un groupe a remis à la banque centrale la solution correcte à l'énigme.
- Si le jeu se termine tôt, le nombre de solutions correctes sur la feuille de solutions est compté.

Instructions pour résoudre le puzzle

- Les indices individuels peuvent être saisis directement dans le diagramme : Un "OUI" défini peut être saisi comme un signe plus dans la case correspondante, un "NON" défini comme un signe moins.
- D'autres informations peuvent ensuite être déduites logiquement de ces informations. Par exemple, un signe plus dans une colonne ou une ligne signifie que toutes les autres cases de la même colonne/ligne peuvent être marquées d'un signe moins, car une seule combinaison est possible dans chaque cas. Cela signifie que si x=y s'applique, alors x=z ne peut pas s'appliquer en même temps.
- Toutes les informations peuvent être déduites logiquement, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de deviner à tout moment.
- Le puzzle peut être résolu avec les indices seuls. Toutefois, les indices supplémentaires peuvent le rendre plus facile à résoudre. Chacun d'entre eux donne une solution positive dans une case.
- En principe, bien sûr, n'importe quel puzzle peut être combiné avec un jeu de terrain de cette manière.

Preuve de la source

- Image de couverture : MariES
- listed files : MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Кръстопът
Pensée logique
Физическа подготовка
Défi
Stratégie

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/des-pieds-rapides-et-des-esprits-brillants