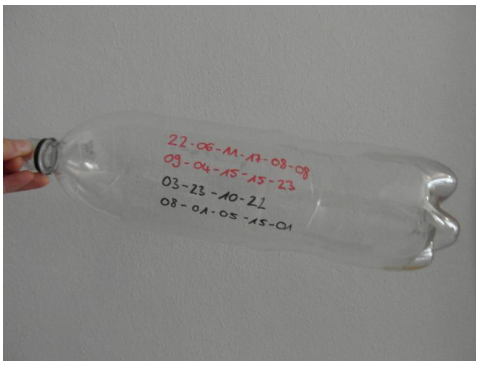
BEKÜLDŐ
MariES

ON
2013.01.24

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Szomszédok és ellenségek




Ebben a tizenéveseknek és fiataloknak szóló terepjátékban a cél az, hogy az ellenség sorain keresztül kódolt üzeneteket juttass a saját bázisodra, és dekódold azokat.

## Anyag

- 1 műanyag palack vagy hasonló játékosonként
- Tartós fóliatoll kódszínekben (1 készlet csoportonként)
- Akadályszalag
- csoportonként 1 boríték, amely 2 kódot és egy táblázatot tartalmaz
- papír és tollak csoportonként a dekódoláshoz
- Játékosok megjelölése (szalagok)
- A kódok színei megfelelnek a csoportok színeinek
- Alkohol az üvegeken lévő üzenetek eltávolításához
- Jelölés az alapokhoz

**Alternatív megoldás**:

Papírcédulák a műanyag palackok helyett (olcsóbb!). Legalább 50 fős csoportoknak javasoljuk, hogy a játékot papírral játsszák. Az üzeneteket már ki kell nyomtatni és méretre vágni, hogy ne kelljen a helyszínen felírni őket. A megfejtett üzeneteket a személyzet egyik tagja visszaviheti a kiadó állomásra, és újra felhasználhatja.

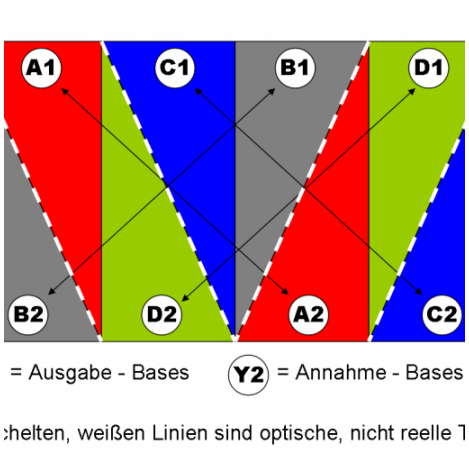
## Előkészítés

- keressünk egy megfelelő játszóhelyet (egy sík, erdős terület kevés aljnövényzettel alkalmas)
- Gondolkodjatok a megfejtendő üzeneteken. Az üzenet egy értelmes mondatból áll, 4 szóból és szavanként legfeljebb 7 betűből. Az üzenetet úgy kódoljuk, hogy a betűket kétjegyű számokká alakítjuk. (lásd a táblázatot). Az üzenet mindig két különböző színnel írt számsorozatból áll. Minden színhez egy kód tartozik. A csoportoknak meg kell találniuk, hogy melyik szín melyik kódhoz tartozik, hogy helyesen dekódolják az üzenetet.
- Minden csoportnak van egy közös kódja a két ellenséggel.

- Találjátok ki a kódot: A +11-es kód azt jelenti, hogy például az A betű, amely az A=01-es táblázatban szerepel, 11 betűvel eltolva van. à A=12! A "jó" szó ezzel a kóddal tehát 18-32-31.
- Az üzenetek megismételhetők.
- Írjatok minden üvegre egy üzenetet, hogy a játékosok azonnal elkezdhessék.
- A csoportokhoz tartozó kódolt üzeneteket adjátok át a kimeneti bázisok felelős munkatársainak.
- Jelölje meg a játékteret és a bázisokat

## Kódok (példa)

## Játékterv




## Végrehajtás

- A résztvevők számától függően csoportokat alakítanak ki (páros számú csoport!)
- A játékteret a csoportok számától függően több részre osztjuk. Ebben a példában 4 csoport, azaz 4 rész van. Minden csoport két kismezőt birtokol, de közöttük mindig van egy ellenséges mező. Minden csoport megosztja két mezőjét egy másik csoporttal. Ezek tehát "szomszédok". A másik két csoport tehát "ellenség".
- **Általában** minden csoport saját magáért játszik, és igyekszik minél több pontot szerezni. Ha akarnak, szövetséget köthetnek a szomszédjaikkal, hogy információt cseréljenek. Dönthetnek úgy is, hogy nem teszik ezt, és elszigetelten játszanak.
- A játék kezdete előtt a csoportok a saját pályájukra mennek a kimeneti bázissal.
- Ott kapnak egy borítékot, amely egy táblázatot és 2 kódot tartalmaz a felelős alkalmazottól. Minden játékos kap egy műanyag palackot is, amelyre a csoport különböző kódolt üzenete van írva. (Figyelem: az üzeneteknek meg kell egyezniük a csoportoknak adott kódokkal!)
- A csoportok most minden játékos kap egy színes szalagot, hogy azonosítani tudja magát. Amit a játékosok először nem tudnak, hogy az ő színük egyben a kód megfelelő színe is. A játék előrehaladtával ez hamar kiderül, és segít a játékosoknak legyőzni a kívánt ellenfeleket.
- A játék kezdetén a játékosok most megpróbálják átlósan az ellenséges mezőn keresztül az elfogadó bázisukra vinni a kódolt üzenetet tartalmazó palackjukat.
- Ha ez sikerül a játékosnak, akkor az adott bázison a kód és a táblázat segítségével megpróbálhatja megfejteni a palackján lévő üzenetet.
- Az üzenet 4 számsorozatból áll, amelyek 2 különböző színnel vannak írva. Az első feladat az, hogy kitaláljátok, melyik kód melyik szín megfejtésére használható.

- A csoportok kapnak papírt és tollat, amivel felírhatják a megfejtett üzeneteket és a számukra fontosnak tűnő információkat.
- A csoport minden helyesen megfejtett üzenetért 10 pontot kap.
- Ha egy üzenetet megfejtettek, azt törlik a palackból, és egy játékos megpróbálja átvinni az ellenséges vonalon a kimeneti bázisra. Ott egy új megfejtendő üzenetet írnak a palackra.
- **Általában a következő érvényes**: A kimeneti bázisnál egy titkosított üzenetet írnak a palackra. A fogadó bázison az üzenetet megfejtik, majd letörlik a palackról.
- Az ellenfél mezején le lehet ütni. Egy játékos csak akkor kaphat el más játékosokat, ha ő maga nem visz semmit! Ha megérint egy ellenfelet, annak át kell adnia a palackját a támadónak. A támadó most a zsákmányt a saját átvételi bázisára viheti, és ellenőrizheti, hogy a csoportkódok valamelyike használható-e az ellenfél üzenetének megfejtésére.
- Ha elfoglaltál egy palackot, akkor az üzenetet egy papírlapra is átviheted, hogy később dekódolhasd. A palackon lévő üzenet törlődik, és most már felhasználható a saját szállításhoz.
- Ha az üzenet megfejtése megtörtént, az üzenet törlődik! Egy palack mindig csak egy kódot hordoz.
- Hogyan jut a csoport az ismeretlen kódhoz? Nem biztos, hogy ellopják, hanem a "szomszédokkal" való tárgyalás útján jutnak hozzá. A többi csoport bázisai tiltott területnek számítanak. A tárgyalások a bázishatáron kívül zajlanak.

## A forrás igazolása

- **Borítókép:** MariES
- **Listázott fájlok:** MariES

### Weitere Informationen

*Kategóriák*
Játékok és foglalkozások

*Címkék*
Ґeland játék
Stratégia
Кодиране
Tim játéka
Kommunikáció

*Kor*
13–16 évesek
16. életév betöltésétől

*A résztvevők száma*
20–30
30 – 100

*Biblia*
Ez az információ hiányzik.

*Anyag*
Rengeteg munka

*Fájl letöltés*
Fájl letöltés elérhető

*KI Generierter Inhalt*
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/szomszedok-es-ellensegek