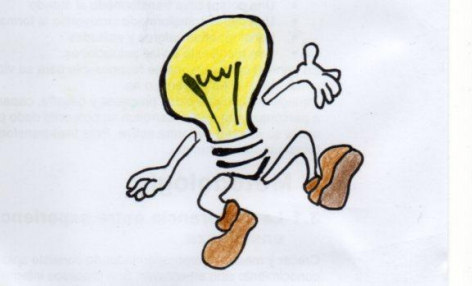
BEKÜLDŐ
MariES

ON
2013.01.25

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gyors lábak és okos elmék



Senki sem fog unatkozni ezzel az országjáró játékkal. Nemcsak kondíciót, hanem logikus gondolkodást is igényel.

Akadályanyag

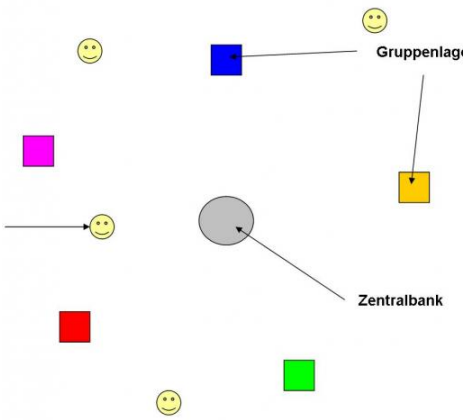
- A telephelyre vonatkozó korlátozó anyag
- ponyvák, zsinórok eső esetén
- Rajtjelzés (kürt, síp vagy hasonló)
- Elsősegélydoboz
- Játékpénz (fedelek, dugók stb. itt is felhasználhatók)
- Nyomok, névkártyák, rejtvénylapok (csoportonként színes papírlapokon)
- Tollak, radírok
- Műanyaghüvelyek a papírlapok védelmére
- Mobil bankok számára készült táskák, amelyekben a játékpénzt szállítani lehet
- Műanyaghüvelyek a mobil bankok számára, amelyekben a nyomokat szállítják
- Ár

Előkészítés

- keressünk egy megfelelő játszóhelyet (erdő)
- minden csoport számára jelöljünk ki egy tábort
- Jelöljétek ki a központi padot a játéktér közepén
- Készítsetek nyomokat, névkártyákat és rejtvénykártyákat, és nyomtassátok ki őket színes papírra (minden csoportnak más színűt)

Letölthető fájlok

Játékterv



Névkártyák
Namenskaertchen

A játék célja

- A játék célja, hogy minél gyorsabban megoldj egy rejtvényt. Ehhez a résztvevőknek meg kell vásárolniük a rejtvény megoldásához szükséges nyomokat.
- Lehetőség van további nyomok "megszerzésére" is.
- Ebben a játékban az egyes csoportok sportos és szellemi teljesítményekkel egyaránt nyerhetnek.

Végrehajtás

- A résztvevőket egyenlő méretű csoportokra osztjuk.
- Minden csoportnak van egy tábora. A táborok egy nagy körbe csoportosulnak a központi bankállomás körül, amely a központban található.
- A játék kezdete előtt minden csoportnak van egy kis ideje arra, hogy felállítsa a táborát (ha esik az eső, tegyen fel egy ponyvát) és kidolgozza a stratégiáját.
- Ezzel egy időben a személyzet egy része "mobil bankként" szétszóródik az erdőben.
- A játék kezdetét jelzik.
- A játékosok feladata most az, hogy pénzt vegyenek fel a mobil bankoknál lévő számláikról. Az egyszerre felvehető pénzösszeg korlátozott.
- Nagyobb összeg eléréséhez több bankot kell felkeresni.
- A bankokból nem csak pénzt lehet felvenni, hanem a rejtvény megoldásához elengedhetetlenül fontos nyomokat is lehet vásárolni.
- A nyomok ára azonban lényegesen magasabb, mint a maximálisan felvehető összeg. Egy további nyom ára még magasabb lehet.
- A pénzt tehát addig kell gyűjteni, amíg nem áll rendelkezésre elegendő.
- Pénzt csak egy csapat játékosai között lehet cserélni egy bankban vagy a saját táborukban.
- A csapatok bármikor megpróbálhatnak rajtaütni vagy kiütni az ellenfél játékosait.
- Minden csoport kap egy kártyakészletet, amelyen 11 név szerepel. Ezek közül az egyik név félkövér betűvel van középre nyomtatva. Ez a név határozza meg a kártya értékét.

- Minden játékos mindig egy kártyát tart magánál. A kártyákat minden bankban és a saját táborban is lehet cserélni.
- Ha rablás történik, a két játékos kártyáit összehasonlítják egymással. A magasabb rangú név mindig legyőzi az alacsonyabb rangú nevet.
- Döntetlen esetén az ellenfelek további következmények nélkül elválnak. Ellenkező esetben a győztes elveszi az összes pénzt a vesztesétől. A nyomok nem cserélődnek!
- A következő helyeken nem szabad rajtaütni: 5 m-es körzetben 1. a mobilbankok és a központi bank körül 2. a csoporttáborok körül és 3. két párbajozó játékos körül, akik éppen kiütötték egymást.

Általánosságban:

- Egy játékos vagy pénzt vagy nyomot hordoz magánál.
- Ha a játékosok épp most vettek fel pénzt egy bankból, nem tudnak ott azonnal nyomot venni. Ehhez egy másik bankba kell menniük.
- A rejtvény megoldását a központi bankban adják le. Az a játékos nyer, aki először adja le a helyes megoldást.

A játék vége:

- A játék véget ér, amint egy csoport leadta a rejtvény helyes megoldását a központi bankban.
- Ha a játék hamarabb ér véget, a megoldó lapon lévő helyes megoldások számát számoljuk.

Útmutató a rejtvény megoldásához

- Az egyes nyomokat közvetlenül a diagramba lehet beírni: A határozott "IGEN"-t plusz jelként, a határozott "NEM"-et mínusz jelként lehet beírni a megfelelő mezőbe.
- A további információk logikusan kikövetkeztethetők ezekből az információkból. Például egy pluszjel egy oszlopban vagy sorban azt jelenti, hogy ugyanabban az oszlopban/sorban az összes többi négyzetet mínuszjellel lehet jelölni, mivel minden esetben csak egy kombináció lehetséges. Ez azt jelenti, hogy ha x=y érvényes, akkor x=z nem érvényesülhet egyszerre.
- Minden információ logikusan levezethető, azaz nem kell találgatni egyik ponton sem.
- A rejtvényt csak a nyomok segítségével lehet megoldani. A kiegészítő tippek azonban megkönnyíthetik a megfejtést. Ezek mindegyike egy-egy pozitív megoldást ad egy-egy dobozban.
- Elvileg persze bármilyen rejtvény kombinálható ilyen módon terepjátékkal.

A forrás igazolása

- Borítókép: MariES
- felsorolt fájlok: MariES

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Кръстопът
Logikus gondolkodás
Физическа подготовка
Kihívás
Stratégia

Kor
8–12 évesek
13–16 évesek
16. életév betöltésétől

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/gyors-labak-es-okos-elmek