



SUBMITTED BY

MariES

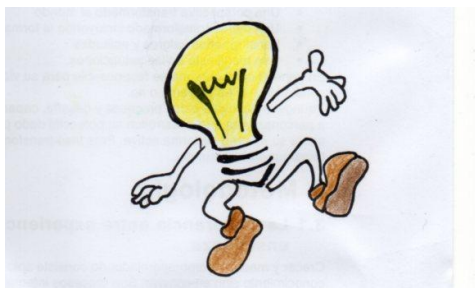
ON

25.01.2013



Keine Stimmen

Ātras kājas un gaiši prāti



Šī spēle nevienam nebūs garlaicīgi. Tā prasa ne tikai fizisko sagatavotību, bet arī loģisko domāšanu.

Barjeras materiāls

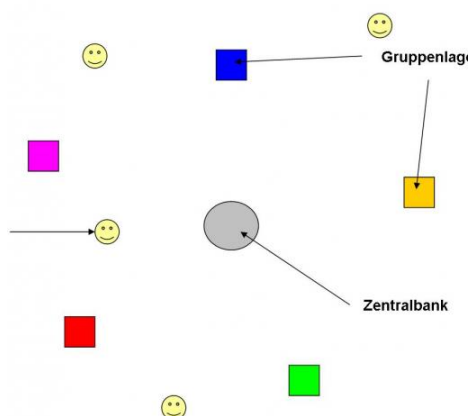
- Barjeras materiāls vietai
- brezenta tents, auklas lietūs gadījumā
- Starta signāls (skaņas signāls, svilpe vai līdzīgs)
- Pirmās palīdzības kastīte
- Spēļu nauda (var izmantot arī vāciņus, korķus u. c.)
- Norādes, vārdu kartītes, mīklu veidlapas (katrai grupai uz krāsainiem papīra gabaliņiem)
- Pildspalvas, dzēšgumijas
- Plastmasas uzmavas papīra lapiņu aizsardzībai
- Maisiņi mobilajām bankām, kuros pārvadāt spēļu naudu
- Plastmasas maciņi mobilajām bankām, kuros pārvadāt pavedienus
- Cena

Sagatavošana

- atrast piemērotu rotaļu vietu (mežu)
- iezīmējiet nometni katrai grupai
- iezīmējiet centrālo banku spēles laukuma vidū
- Izveidojiet pavedienus, vārdu kartītes un mīklu kartītes un izdrukājiet tās uz krāsaina papīra (katrai grupai citu krāsu)

Lejupielādējamie faili

Spēles plāns



Vārda kartes

Namenskaertchen

Spēles mērķis

- Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk atrisināt mīklu. Lai to izdarītu, dalībniekiem ir jāpērk pavedieni, lai atrisinātu mīklu.
- Ir iespējams arī "nopenīt" papildu pavedienus.
- Šajā spēlē atsevišķas grupas var uzvarēt gan ar sportiskiem, gan intelektuāliem sasniegumiem.

Īstenošana

- Dalībnieki tiek sadalīti vienāda lieluma grupās.
- Katrai grupai ir sava nometne. Nometnes ir sagrupētas lielā aplī ap centrālo bankas staciju, kas atrodas centrā.
- Pirms spēles sākuma katrai grupai ir zināms laiks, lai izveidotu savu nometni (ja līst lietuss, uzlieciet brezentu) un izstrādātu stratēģiju.
- Tajā pašā laikā daži darbinieki izklīst mežā kā "mobilās bankas".
- Tiek dots signāls par spēles sākumu.
- Tagad spēlētāju uzdevums ir izņemt naudu no saviem kontiem mobilajās bankās. Naudas summa, ko var izņemt uzreiz, ir ierobežota.
- Lai sasniegtu lielāku summu, ir jāvērsas vairākās bankās.
- No bankām var ne tikai izņemt naudu, bet arī iegādāties būtiskas norādes mīklas risināšanai.
- Tomēr cena par pavedienu ir ievērojami augstāka nekā maksimālā summa, ko var izņemt. Papildu pavediena cena var būt vēl augstāka.
- Tāpēc nauda ir jāvēl, līdz tās ir pietiekami daudz.
- Naudas apmaiņu starp komandas spēlētājiem var veikt tikai bankā vai savā nometnē.
- Grupas jebkurā laikā var mēģināt veikt uzbrukumus vai nokautēt pretinieku spēlētājus.
- Katra grupa saņem kāršu komplektu ar 11 nosaukumiem. Viens no šiem nosaukumiem ir uzdrukāts treknrakstā pa vidu. Šis nosaukums nosaka kartes vērtību.
- Katram spēlētājam vienmēr līdzi ir viena karte. Kartes var apmainīt visās bankās un savā nometnē.

- Ja notiek laupīšana, abu spēlētāju kartes tiek salīdzinātas savā starpā. Augstāka ranga vārds vienmēr pārspēj zemāka ranga vārdu.
- Ja ir neizšķirts, pretinieki šķiras bez turpmākām sekām. Pretējā gadījumā uzvarētājs paņem visu naudu no zaudētāja. Ar norādēm netiek apmainīts!
- Uzbrukums nav atļauts šādās vietās: 5 m rādiusā 1. ap mobilajām bankām un centrālo banku 2. ap grupu nometnēm un 3. ap diviem duelī iesaistītiem spēlētājiem, kuri tikko viens otru izsītuši.

Vispārīgi:

- Spēlētājs nes vai nu naudu, vai pavedienu.
- Ja spēlētāji tikko ir izņēmuši naudu no bankas, viņi nevar tur uzreiz iegādāties pavedienu. Viņiem ir jādodas uz citu banku, lai to izdarītu.
- Mīklas risinājums tiek nodots centrālajai bankai. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nodod pareizo risinājumu.

Spēles beigas:

- Spēle beidzas, tiklīdz grupa ir nodevusi centrālajai bankai pareizu mīklas risinājumu.
- Ja spēle beidzas ātrāk, tiek saskaitīts pareizo risinājumu skaits uz risinājuma lapas.

Norādījumi, kā atrisināt mīklu

- Atsevišķus pavedienus var ievadīt tieši diagrammā: Noteiktu "JĀ" var ierakstīt kā plus zīmi attiecīgajā lodziņā, noteiktu "NĒ" - kā mīnusa zīmi.
- No šīs informācijas var loģiski secināt turpmāko informāciju. Piemēram, plusa zīme slejā vai rindā nozīmē, ka visus pārējos laukus tajā pašā slejā/ rindā var atzīmēt ar mīnusa zīmi, jo katrā gadījumā ir iespējama tikai viena kombinācija. Tas nozīmē, ka, ja piemēro $x=y$, tad vienlaikus nevar piemērot $x=z$.
- Visu informāciju var secināt loģiski, t. i., nevienā brīdī nav jānojauc.
- Mīklu var atrisināt, izmantojot tikai norādes. Tomēr papildu norādes var atvieglot tās atrisināšanu. Katrs no tiem sniedz pozitīvu risinājumu lodziņā.
- Principā, protams, jebkuru mīklu var šādi apvienot ar reljefa spēli.

Avota apliecinājums

- Vāka attēls: MariES
- uzskaitītie faili: MariES

Weitere Informationen

Kategorijas

[Spēles un aktivitātes](#)

Tags

[Кръстопът](#)

[Loģiskā domāšana](#)

[Fiziskā sagatavotība](#)

[Izaicinājums](#)

[Stratēģija](#)

Vecums

[8-12 gadi](#)

[13-16 gadi](#)

[no 16 gadu vecuma](#)

Dalībnieku skaits

[Dati nav pieejami.](#)

Bībele

[Šī informācija nav norādīta.](#)

Ilgums

[Dati nav pieejami.](#)

Materiāls

[Daudz darba](#)

Failu lejupielāde

[Pieejama failu lejupielāde](#)

KI Generierter Inhalt

[Saturs](#)

[Kategorijas](#)

[Tags](#)

[Vecums](#)

[Dalībnieku skaits](#)

[Bībele](#)

[Ilgums](#)

[Materiāls](#)