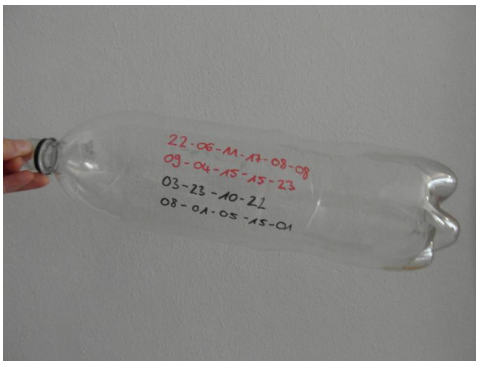
WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
24.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Sąsiedzi i wrogowie



W tej grze terenowej dla nastolatków i młodzieży celem jest przeniesienie zakodowanych wiadomości przez szeregi wroga do własnej bazy i odszyfrowanie ich.

Materiał

- 1 plastikowa butelka lub podobny przedmiot na gracza
- Trwały długopis foliowy w kolorach kodu (1 zestaw na grupę)
- Taśma barierowa
- 1 koperta na grupę, każda zawierająca 2 kody i tabelę
- papier i długopisy na grupę do dekodowania
- Oznaczenie graczy (wstążki)
- Kolory kodów odpowiadają kolorom grup
- Alkohol do usuwania wiadomości na butelkach
- Oznaczenie dla baz

Alternatywa:

Papierowe karteczki zamiast plastikowych butelek (tańsze!). W przypadku grup liczących 50 lub więcej osób zalecamy grę na papierze. Wiadomości powinny być już wydrukowane i przycięte do odpowiedniego rozmiaru, aby nie trzeba było ich zapisywać na miejscu. Rozszyfrowane wiadomości mogą zostać przyniesione z powrotem do punktu wydawania przez członka personelu i użyte ponownie.

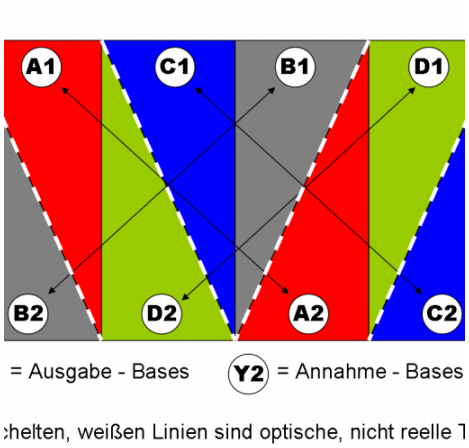
Przygotowanie

- znajdź odpowiednie miejsce do zabawy (odpowiedni będzie płaski, zalesiony obszar z niewielką ilością zarośli)
- Wymyśl wiadomości do rozszyfrowania. Wiadomość składa się z sensownego zdania zawierającego 4 słowa i maksymalnie 7 liter w każdym słowie. Wiadomość jest szyfrowana poprzez przekształcenie liter w dwucyfrowe liczby. (patrz tabela). Wiadomość zawsze składa się z sekwencji liczb zapisanych w dwóch różnych kolorach. Każdemu kolorowi przypisany jest kod. Grupy muszą dowiedzieć się, który kolor należy do którego kodu, aby poprawnie odszyfrować wiadomość.

- Każda grupa ma wspólny kod z każdym z dwóch wrogów.
- Rozszyfruj kod: Kod +11 oznacza na przykład, że litera A, która znajduje się w tabeli A=01, jest przesunięta o 11 liter. à A=12! Słowo "dobry" z tym kodem ma zatem postać 18-32-31.
- Wiadomości można powtarzać.
- Napisz wiadomość na każdej butelce, aby gracze mogli od razu zacząć.
- Przekaż zakodowane wiadomości należące do grup odpowiedzialnym pracownikom w bazach wyjściowych.
- Oznacz pole gry i bazy

Kody (przykład)

Plan gry



Wdrożenie

- Grupy są tworzone w zależności od liczby uczestników (parzysta liczba grup!)
- Pole gry jest podzielone na kilka części w zależności od liczby grup. W tym przykładzie są 4 grupy, czyli 4 części. Każda grupa posiada dwa małe pola, ale między nimi zawsze znajduje się pole przeciwnika. Każda grupa dzieli swoje dwa pola z inną grupą. Są więc "sąsiadami". Pozostałe dwie grupy są zatem "wrogami".
- **Ogólnie rzecz biorąc,** każda grupa gra dla siebie i stara się zdobyć jak najwięcej punktów. W razie potrzeby mogą zawierać sojusze ze swoimi sąsiadami w celu wymiany informacji. Mogą też tego nie robić i grać w izolacji.
- Przed rozpoczęciem gry każda grupa udaje się na swoje pole z bazą wyjściową.
- Tam otrzymują kopertę zawierającą tabelę i 2 kody od odpowiedzialnego pracownika. Każdy gracz otrzymuje również plastikową butelkę z inną zakodowaną wiadomością od grupy. (Uwaga: wiadomości muszą być zgodne z kodami przekazanymi grupom!)
- Grupy otrzymują teraz kolorowe wstążki dla każdego gracza w celu ich identyfikacji. Na początku gracze nie wiedzą, że ich kolor odpowiada również kolorowi kodu. W miarę postępów w grze szybko stanie się to oczywiste i pomoże graczom pokonać pożądanych przeciwników.
- Na początku gry gracze starają się teraz przenieść swoją butelkę z zakodowaną wiadomością po przekątnej przez pole wroga do swojej bazy akceptacji.
- Jeśli graczowi się to uda, może spróbować odszyfrować wiadomość na swojej butelce w danej bazie, korzystając z kodu i tabeli.

- Wiadomość składa się z 4 sekwencji liczb zapisanych w 2 różnych kolorach. Pierwszym zadaniem jest ustalenie, który kod może być użyty do rozszyfrowania którego koloru.
- Grupy otrzymują papier i długopisy, za pomocą których mogą zapisywać rozszyfrowane wiadomości i informacje, które wydają im się ważne.
- Grupa otrzymuje 10 punktów za każdą poprawnie rozszyfrowaną wiadomość.
- Po rozszyfrowaniu wiadomości jest ona usuwana z butelki, a gracz próbuje przenieść ją przez linię wroga do bazy wyjściowej. Tam na butelce zapisywana jest nowa wiadomość do rozszyfrowania.
- **Ogólnie obowiązuje następująca** zasada: zaszyfrowana wiadomość jest zapisywana na butelce w bazie wyjściowej. W bazie odbiorczej wiadomość jest odszyfrowywana, a następnie ścierana z butelki.
- Gracz może zostać strącony z pola przeciwnika. Gracz może łapać innych graczy tylko wtedy, gdy sam niczego nie niesie! Jeśli dotkniesz przeciwnika, musi on oddać swoją butelkę atakującemu. Atakujący może teraz zabrać swój łup do własnej bazy akceptacji i sprawdzić, czy jeden z kodów grupowych może zostać użyty do odszyfrowania wiadomości przeciwnika.
- Jeśli przejąłeś butelkę, możesz również przenieść wiadomość na kartkę papieru, aby później ją odkodować. Wiadomość na butelce zostaje usunięta i może być teraz wykorzystana do własnego transportu.
- Po rozszyfrowaniu wiadomość jest usuwana! Butelka zawiera tylko jeden kod.
- W jaki sposób grupa może zdobyć nieznany kod? Nie można go ukraść, ale uzyskuje się go poprzez negocjacje z "sąsiadami". Bazy innych grup są niedostępne. Negocjacje odbywają się poza granicami bazy.

Dowód źródła

- **Obrazek na okładce:** MariES
- **Wymienione pliki:** MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Gra Γeland
Strategia
Кодиране
Gra Tima
Komunikacja

Wiek
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/sasiedzi-i-wrogowie