WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
29.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mission Impossible



W tej nocnej grze terenowej gracze poszukują tajnego agenta. Jest on w posiadaniu bardzo ważnej teczki. Czy znajdziesz informacje potrzebne do wywabienia go z kryjówki?

Materiał

- 2x zestaw drewnianych desek (biały)
- 2 mapy terenu
- Telefon komórkowy
- Kartka papieru z numerem telefonu komórkowego
- Walizka
- Kartka papieru z tajnym kodem (kombinacja numerów teczki)
- Mapy terenu (jedna na grupę)
- Banknoty (50s/100s) ok. 7200 szt
- Taśma odgradzająca do oznaczenia pola, na którym rozmieszczone są kawałki drewna i do oznaczenia miejsc, w których należy znaleźć kawałki mapy
- określenie przedmiotów do zebrania (korki, podkładki pod piwo itp.) i ich wartości

Przygotowanie

- Znajdź teren do gry: Odpowiednia jest duża łąka (900 x 900 metrów) lub obszar zalesiony. Teren może być nierówny lub pagórkowaty. Powinno tam być kilka krzaków lub drzew, w których mogą ukryć się dilerzy lub szpieg.

- Przygotuj drewniane tablice z hasłem: Deski (30 x 15 cm) pomalowane na biało i oznaczone poszczególnymi słowami frazy.

- Rozmieść tablice w niewielkiej części (200 x 200 m) obszaru gry

- Przykładowe hasło: Bo obrzydliwością jest dla Pana, kto błądzi, ale radzi się z prawymi.
- Miejsce, w którym pojawi się tajny agent, jest zaznaczone na 2 mapach. Są one pocięte, a następnie rozmieszczone w terenie w 2-3 miejscach
- Jedna mapa na grupę. Obszar gry i pola, na których należy znaleźć hasło i części mapy, są zaznaczone na tej mapie. Zaznaczone są również miejsca, w których kręcą się diler i szpieg.

- Dla szpiega: kartka papieru z tajnym kodem teczki, prefiksem sieci i numerem telefonu komórkowego (liczba pojedynczych kartek papieru zależy od liczby uczestniczących grup)
- Dla dealerów: wystarczająca ilość pieniędzy (wskazówka: każda grupa musi zarobić około jednej trzeciej całkowitej kwoty)
- Ustal minimalne ceny za kartki z informacjami szpiegowskimi i aktualną maksymalną kwotę pieniędzy do zapłacenia przez szpiegów
- Ustal kwotę pieniędzy, która ma zostać wypłacona agentowi.
- Rozmieść przedmioty do zebrania na całym polu gry.

Role dla pracowników

- 1 szpieg
- co najmniej 3 dealerów
- 1 agent

Pracownicy powinni być ubrani **na czarno**. Liczba pracowników zależy oczywiście od liczby uczestników.

Cel gry

- Celem gry jest wejście w posiadanie teczki tajnego agenta w grupach, początkowo osobno, a później razem.
- W pierwszej fazie grupy grają oddzielnie. Każda grupa stara się zdobyć jak najwięcej informacji.
- Gra jest zaprojektowana w taki sposób, że żadna z grup nie może zdobyć wszystkich informacji razem. Dlatego w drugiej fazie muszą połączyć całą swoją wiedzę, aby osiągnąć cel.
- W tej grze nie ma zwycięzcy ani przegranego.

Realizacja

- Uczestnicy zostają podzieleni na grupy o równej liczebności.
- Każda grupa otrzymuje mapę gry terenowej z zaznaczonymi ważnymi lokalizacjami.
- Każda grupa ma bazę w terenie, gdzie może zbierać zebrane informacje, przedmioty i pieniądze.
- Wszystkie grupy rozpoczynają grę w tym samym czasie.
- W 1. fazie gry gracze starają się zdobyć jak najwięcej informacji.
- Informacje do zdobycia: 1. Numer telefonu komórkowego agenta 2. Kod numeryczny jego teczki 3. Zestaw haseł dla agentów 4. Mapa z lokalizacją agenta
- Ponadto należy zebrać pewną kwotę pieniędzy jako zapłatę dla agenta.
- Szpieg również chce otrzymywać pieniądze za dostarczane informacje. Gracze mogą jednak targować się z nim o cenę. Ustalona jest jednak cena minimalna i maksymalna.
- Jakie informacje przekazuje szpieg? Rozdaje kartki papieru z fragmentami numeru telefonu komórkowego i kodem numerycznym walizki.
- W jaki sposób gracze zdobywają pieniądze? Przedmioty o różnej wartości są rozrzucone po całym obszarze gry. Można je wymienić na pieniądze u krupiera.
- Gracze mogą zbierać tylko jeden przedmiot na raz. Tylko ci, którzy wymieniają przedmioty u dealera, mogą transportować kilka przedmiotów jednocześnie.
- Gracze powinni również szukać części skarbu hasła na oznaczonym polu. Tutaj również można transportować tylko pojedyncze przedmioty.

- W 2-3 miejscach oznaczonych na kartach grup gracze muszą szukać części mapy, która ujawnia lokalizację agenta. Gracz może transportować tylko jeden element na raz.
- Żadna z grup nie może wykonać wszystkich zadań!
- Pierwsza faza kończy się po 1 godzinie. Wszystkie grupy spotykają się w jednym punkcie. Okazuje się, że nikomu nie udało się zdobyć wszystkiego.
- Grupy muszą zatem połączyć siły, aby pomyślnie ukończyć 2. etap. Wszystkie informacje zostają zebrane.
- Uczestnicy otrzymują teraz telefon komórkowy, z którego dzwonią do agenta, używając znalezionego numeru telefonu komórkowego, aby podać mu hasło. Jeśli zdanie jest poprawne, agent udaje się do miejsca zaznaczonego na podzielonej mapie.
- Grupa również się tam udaje. Agent wręcza grupom walizkę za opłatą.
- Na drugą fazę i ocenę pierwszej fazy potrzeba około 30 minut.

Przegląd gry

Przegląd gry

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: MariES
- wymienione pliki: MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Нощна игра
Tajemnica
Zabawa na świeżym powietrzu
Poszukiwanie skarbów
Napięcie

Wiek
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
1–20
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/mission-impossible