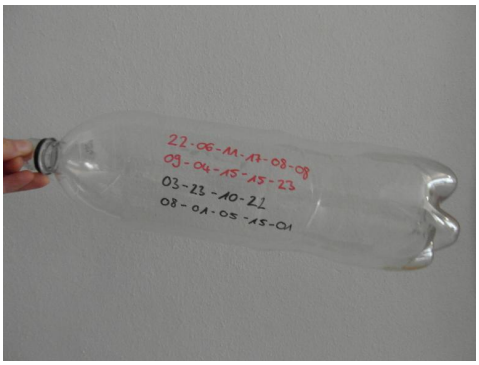
ENVIADO POR
MariES

ON
24/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Vizinhos e inimigos




Nesse jogo de terreno para adolescentes e jovens, o objetivo é levar mensagens codificadas através das fileiras inimigas até sua própria base e decodificá-las.

## Material

- 1 garrafa plástica ou similar por jogador
- Caneta permanente de papel alumínio nas cores do código (1 conjunto por grupo)
- Fita de barreira
- 1 envelope por grupo, cada um contendo 2 códigos e uma tabela
- papel e canetas por grupo para decodificação
- Marcar os jogadores (fitas)
- As cores dos códigos correspondem às cores dos grupos
- Álcool para remover as mensagens das garrafas
- Marcação para as bases

**Alternativa**:

Fichas de papel em vez de garrafas plásticas (mais baratas!). Para grupos de 50 pessoas ou mais, recomendamos jogar o jogo com papel. As mensagens já devem ter sido impressas e cortadas no tamanho certo para que não seja necessário escrevê-las na hora. As mensagens decodificadas podem ser levadas de volta à estação de emissão por um membro da equipe e usadas novamente.

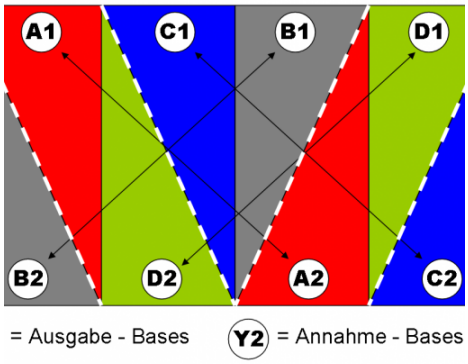
## Preparação

- encontre uma área de jogo adequada (uma área arborizada plana com pouca vegetação rasteira é adequada)
- Pense em mensagens para decodificar. A mensagem consiste em uma frase significativa com 4 palavras e um máximo de 7 letras por palavra. A mensagem é criptografada convertendo-se as letras em números de dois dígitos. (veja a tabela). Uma mensagem sempre consiste em sequências de números escritos em duas cores diferentes. A cada cor é atribuído um código. Os grupos precisam descobrir qual cor pertence a qual código para decodificar a mensagem corretamente.
- Cada grupo tem um código comum com cada um dos dois inimigos.

- Descubra o código: O código +11 significa, por exemplo, que a letra A, que está na tabela A=01, está deslocada em 11 letras. à A=12! A palavra "good" com esse código é, portanto, 18-32-31.
- As mensagens podem ser repetidas.
- Escreva uma mensagem em cada garrafa para que os jogadores possam começar imediatamente.
- Entregue as mensagens codificadas pertencentes aos grupos aos funcionários responsáveis nas bases de saída.
- Marque o campo de jogo e as bases

## Códigos (exemplo)

## Plano de jogo




chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

## Implementação

- Os grupos são formados de acordo com o número de participantes (número par de grupos!)
- O campo de jogo é dividido em várias partes, dependendo do número de grupos. Neste exemplo, há 4 grupos, ou seja, 4 partes. Cada grupo possui dois dos campos pequenos, mas sempre há um campo inimigo entre eles. Cada grupo compartilha seus dois campos com outro grupo. Portanto, eles são "vizinhos". Os outros dois grupos são, portanto, "inimigos".
- **Em geral,** cada grupo joga para si mesmo e tenta marcar o máximo de pontos possível. Se desejarem, eles podem formar alianças com seus vizinhos para trocar informações. Eles também podem decidir não fazer isso e jogar isoladamente.
- Antes do início do jogo, cada grupo vai para seu campo com a base de saída.
- Lá, eles recebem um envelope com uma tabela e dois códigos do funcionário responsável. Cada jogador também recebe uma garrafa plástica com uma mensagem codificada diferente do grupo escrita nela. (Observação: as mensagens devem corresponder aos códigos dados aos grupos!)
- Os grupos agora recebem uma fita colorida para que cada jogador os identifique. O que os jogadores não sabem no início é que a cor deles também é a cor correspondente a um código. À medida que o jogo avança, isso se tornará evidente rapidamente e ajudará os jogadores a derrotar os adversários desejados.
- No início do jogo, os jogadores agora tentam levar a garrafa com a mensagem codificada diagonalmente pelo campo inimigo até a base de aceitação.
- Se um jogador tiver sucesso, ele poderá tentar decodificar a mensagem em sua garrafa na base em questão usando o código e a tabela.

- Uma mensagem consiste em 4 sequências de números escritos em 2 cores diferentes. A primeira tarefa é descobrir qual código pode ser usado para decifrar qual cor.
- Os grupos recebem papel e canetas para anotar as mensagens decodificadas e as informações que parecem importantes para eles.
- O grupo recebe 10 pontos para cada mensagem decodificada corretamente.
- Depois que uma mensagem é decodificada, ela é excluída da garrafa e um jogador tenta levá-la pela linha inimiga até a base de saída. Lá, uma nova mensagem a ser decodificada é escrita na garrafa.
- **Em geral, aplica-se o seguinte**: Uma mensagem criptografada é escrita na garrafa na base de saída. Na base de recepção, a mensagem é descriptografada e, em seguida, apagada da garrafa.
- Você pode ser derrubado no campo do adversário. Um jogador só pode pegar outros jogadores se ele próprio não estiver carregando nada! Se você tocar em um oponente, ele deverá entregar a garrafa ao atacante. O atacante agora pode levar seu saque para sua própria base de aceitação e verificar se um dos códigos de grupo pode ser usado para decodificar a mensagem do oponente.
- Se você tiver capturado uma garrafa, também poderá transferir a mensagem para um pedaço de papel para ser decodificada posteriormente. A mensagem na garrafa é excluída e agora pode ser usada para seu próprio transporte.
- Depois que a mensagem for decodificada, ela será excluída! Uma garrafa carrega apenas um código.
- Como o grupo obtém o código desconhecido? Ele pode não ser roubado, mas é obtido por meio de negociação com os "vizinhos". As bases dos outros grupos estão fora dos limites. As negociações ocorrem fora do limite da base.

## Prova da fonte

- **Imagem da capa:** MariES
- **Arquivos listados:** MariES

## Weitere Informationen

*Categorias*
Jogos e atividades

*Tags*
Ґeland game
Estratégia
Кодиране
O jogo do Tim
Comunicação

*Idade*
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

*Número de participantes*
20–30
30 – 100

*Bíblia*
Essa informação está faltando.

*Material*
Muito trabalho

*Download de arquivos*
Download do arquivo disponível

*KI Generierter Inhalt*
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/vizinhos-e-inimigos