SUBMITTED BY
MariES

ON
29.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Мисията невъзможна



В тази нощна игра на терен играчите търсят таен агент. Той притежава много важно куфарче. Ще намерите ли необходимата информация, за да го измъкнете от скривалището му?

Материал

- 2x комплект дървени дъски (бели)
- 2 карти на терена
- Мобилен телефон
- Лист хартия с номера на мобилния телефон
- Куфарче
- Хартиено листче с таен код (комбинация от номера на куфарчето)
- Карти на местността (по една на група)
- Банкноти (50/100) приблизително 7200
- Бариерна лента за обозначаване на полето, в което се разпределят парчетата дърво, и за обозначаване на местата, където трябва да се намерят парчетата карта
- определяне на предметите, които трябва да се събират (тапи, бирени подложки и др.), и тяхната стойност

Подготовка

- Намерете място за игра: Подходяща е голяма поляна (900 x 900 метра) или гориста местност. Теренът може да е неравен или хълмист. Трябва да има няколко храста или дървета, в които търговците или шпионинът да се скрият.
- Направете дървени табла с фразата на паролата: Дървени дъски (30 x 15 cm), боядисани в бяло и обозначени с отделните думи от фразата.
- Разпределете таблата в малък участък (200 x 200 м) от зоната за игра
- Примерна фраза за парола: Защото за Господа е мерзост, който се заблуждава, а Той се съветва с праведните.
- Мястото, където ще се появи тайният агент, е отбелязано на 2 карти. Те се разрязват и след това се раздават на терена на 2-3 места

- По една допълнителна карта на група. На тази карта се отбелязва районът на играта и полетата, в които трябва да се намерят паролата и частите на картата. Маркират се и местата, където се подвизават дилърът и шпионинът.
- За шпионина: лист хартия с тайния код на куфарчето, мрежовия префикс и номера на мобилния телефон (броят на отделните листове хартия зависи от броя на участващите групи)
- За дилърите: достатъчно пари (ръководство: всяка група трябва да спечели приблизително една трета от общата сума)
- Определете минимални цени за информационните листчета на шпионите и текущата максимална сума, която трябва да бъде платена от шпионите
- Определете сумата пари, която трябва да бъде платена на агента.
- Разпределете предметите, които трябва да бъдат събрани, по цялото игрално поле.

Роли за служителите

- 1 шпионин
- поне 3 дилъри
- 1 агент

Служителите трябва да са **облечени в черно**. Броят на служителите естествено зависи от броя на участниците.

Цел на играта

- Целта на играта е да се сдобиете с куфарчето на таен агент в групи, първоначално поотделно, а по-късно заедно.
- В първата фаза групите играят поотделно. Всяка група се опитва да се сдобие с възможно най-много информация.
- Играта е замислена така, че нито една от групите да не може да получи цялата информация заедно. Затова във 2-та фаза те трябва да обединят всичките си знания, за да достигнат целта.
- Така че в тази игра няма победител или губещ.

Реализация

- Участниците се разделят на еднакви по големина групи.
- Всяка група получава карта на полевата игра с отбелязани на нея важните места.
- Всяка група има база на терена, където може да събира събраната информация, предмети и пари.
- Всички групи започват работа по едно и също време.
- В 1-вата фаза на играта играчите се опитват да купят възможно най-много информация.
- Информация, която трябва да се открие: 1. Номер на мобилния телефон на агента 2. цифров код на куфарчето му 3. набор от пароли за агентите 4. карта с местоположението на агента
- Освен това трябва да се събере определена сума пари като заплащане за агента.
- Шпионинът също иска да получи пари за информацията, която предоставя. Играчите обаче могат да се пазарят с него за цената. Въпреки това е определена минимална и максимална цена.

- Каква информация дава шпионинът? Той раздава листчета с части от номера на мобилния телефон и цифровия код на куфарчето.
- Как играчите получават пари? Предмети с различна стойност са разпръснати из цялата игрова зона. Те могат да бъдат обменени срещу пари при дилъра.
- Играчите могат да събират само по един предмет в даден момент. Само тези, които разменят предмети при дилъра, могат да пренасят по няколко наведнъж.
- Играчите също така трябва да търсят частите на съкровището с парола в маркирано поле. И тук могат да се транспортират само отделни предмети наведнъж.
- На 2 до 3 места, отбелязани на картите на групите, играчите трябва да търсят части от карта, която разкрива местоположението на агента. Един играч може да транспортира само по една част в даден момент.
- Нито една от групите не трябва да успее да изпълни всички задачи!
- Първата фаза приключва след 1 час. Всички групи се събират в един момент. Осъзнава се, че никой не е успял да вземе всичко.
- Затова групите трябва да обединят усилията си, за да завършат успешно втората фаза. Цялата информация се обобщава.
- Сега им се дава мобилен телефон, който те използват, за да се обадят на агента, като използват мобилния телефонен номер, който са открили, за да му кажат изречението с паролата. Ако изречението е вярно, агентът отива на мястото, отбелязано на разделената карта.
- Групата също отива там. Агентът раздава куфарчето на групите срещу заплащане.
- За втората фаза и оценката на първата фаза са необходими около 30 минути.

Преглед на играта

Преглед на играта

Доказателство за източник

- Снимка на корицата: MariES
- изброени файлове: MariES

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Нощна игра
Мистерия
Игра на открито
Търсене на съкровище
Напрежение

Възраст
13–16 години
от 16-годишна възраст

Брой участници
1–20
20–30
30 – 100

Библията
Липсва тази информация.

Материал
Много работа

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/misiyata-nevzmozhna