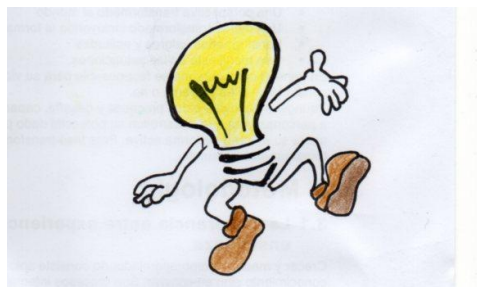


Pies rápidos y mentes brillantes



Nadie se aburrirá con este juego de campo a través. No solo requiere buena forma física, sino también pensamiento lógico.

Material de barrera

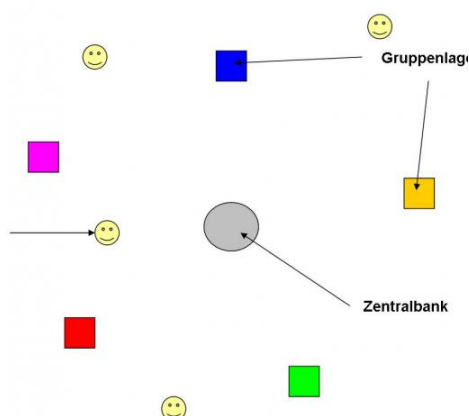
- Material de barrera para el emplazamiento
- lonas, cuerdas en caso de lluvia
- Señal de salida (bocina, silbato o similar)
- Botiquín de primeros auxilios
- Dinero de juguete (también se pueden utilizar tapas, corchos, etc.)
- Pistas, tarjetas con nombres, formas de rompecabezas (en trozos de papel de colores para cada grupo)
- Bolígrafos, gomas de borrar
- Fundas de plástico para proteger los trozos de papel
- Bolsas para los bancos móviles en las que transportar el dinero ficticio
- Fundas de plástico para los bancos móviles en las que transportar las pistas
- Precio

Preparación

- buscar una zona de juego adecuada (bosque)
- marcar un campo para cada grupo
- Marca el banco central en el centro del campo de juego
- Crea pistas, tarjetas con nombres y tarjetas con adivinanzas e imprímelas en papel de colores (un color diferente para cada grupo)

Archivos para descargar

Plan de juego



Tarjetas con nombre

Namenskaertchen

Objetivo del juego

- El objetivo del juego es resolver un puzzle lo más rápido posible. Para ello, los participantes deben comprar pistas para resolver el rompecabezas.
- También es posible "ganar" pistas adicionales.
- En este juego, los grupos individuales pueden ganar mediante logros tanto deportivos como intelectuales.

Puesta en práctica

- Los participantes se dividen en grupos de igual tamaño.

- Cada grupo tiene un campamento. Los campamentos se agrupan en un gran círculo alrededor de la estación bancaria central, situada en el centro.
- Antes de que comience el juego, cada grupo dispone de un tiempo para montar su campamento (si llueve, se coloca una lona) e idear una estrategia.
- Al mismo tiempo, parte del personal se reparte por el bosque como "bancos móviles".
- Se da la señal de inicio del juego.
- La tarea de los jugadores consiste ahora en retirar dinero de sus cuentas en los bancos móviles. La cantidad de dinero que se puede retirar a la vez es limitada.
- Para conseguir una suma mayor, hay que dirigirse a varios bancos.
- No sólo se puede retirar dinero de los bancos, sino que también se pueden comprar pistas cruciales para el rompecabezas.
- Sin embargo, el precio de la pista es significativamente mayor que la cantidad máxima que se puede retirar. El precio de una pista adicional puede ser aún mayor.
- Por lo tanto, hay que reunir dinero hasta que haya suficiente disponible.
- El dinero sólo puede intercambiarse entre los jugadores de un equipo en un banco o en su propio campamento.
- Los grupos pueden intentar asaltar o eliminar a los jugadores contrarios en cualquier momento.
- Cada grupo recibe un juego de cartas con 11 nombres. Uno de estos nombres está impreso en negrita en el centro. Este nombre determina el valor de la carta.
- Cada jugador lleva siempre una carta consigo. Las cartas se pueden cambiar en todos los bancos y en el propio campamento.
- Si hay un robo, las cartas de los dos jugadores se comparan entre sí. La de mayor rango siempre vence a la de menor rango.
- Si hay empate, los contrincantes se separan sin más consecuencias. En caso contrario, el ganador se lleva todo el dinero del perdedor. No se intercambian pistas
- No se permite un asalto en los siguientes lugares: En un radio de 5 m 1. alrededor de los bancos móviles y el banco central 2. alrededor de los campamentos de grupo y 3. alrededor de dos jugadores en duelo que acaban de eliminarse mutuamente.

En general:

- Un jugador lleva dinero o una pista.
- Si los jugadores acaban de sacar dinero de un banco, no pueden comprar inmediatamente una pista allí. Deben ir a otro banco para hacerlo.
- La solución a la adivinanza se entrega al banco central. Gana el primer jugador que entregue la solución correcta.

Fin de la partida:

- El juego termina en cuanto un grupo ha entregado la solución correcta del acertijo al banco central.
- Si el juego termina antes de tiempo, se cuenta el número de soluciones correctas en la hoja de soluciones.

Instrucciones para resolver el puzzle

- Las pistas individuales pueden introducirse directamente en el diagrama: Un "SÍ" definitivo puede introducirse como un signo más en la casilla correspondiente, un "NO" definitivo como un signo menos.
- A partir de esta información se puede deducir lógicamente otra información. Por ejemplo, un signo más en una columna o fila significa que todas las demás casillas de la misma columna/fila pueden marcarse con un signo menos, ya que sólo es posible una combinación en cada caso. Esto significa que si $x=y$ se aplica, $x=z$ no puede aplicarse al mismo tiempo.
- Toda la información se puede deducir lógicamente, es decir, no hay que adivinar en ningún momento.
- El rompecabezas puede resolverse sólo con las pistas. Sin embargo, las pistas adicionales pueden facilitar su resolución. Cada una de ellas da una solución positiva en una casilla.
- En principio, por supuesto, cualquier puzzle puede combinarse con un juego de terreno de esta manera.

Prueba de la fuente

- Foto de portada: MariES
- archivos de la lista: MariES