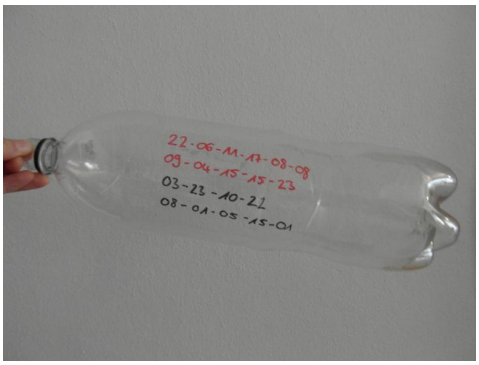
SOUMIS PAR
MariES

ON
24/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Neighbours & Enemies



Dans ce jeu de terrain pour les adolescents et les jeunes, il s'agit d'apporter des messages codés à sa propre base en passant à travers les rangs adverses et de les décoder.

Matériel

- 1 bouteille en plastique ou similaire par joueur
- Permanent foil pen dans les couleurs du code (1 set par groupe)
- Ruban adhésif de protection
- 1 enveloppe par groupe, contenant chacune 2 codes et un tableau
- papier et stylos par groupe pour le décodage
- Marquer les joueurs (rubans)
- Couleurs des codes correspondant aux couleurs du groupe
- Alcool pour enlever les messages sur les bouteilles
- Marquage pour les bases

Alternative:

Paper slips instead of plastic bottles (cheaper !). Pour les groupes de 50 personnes ou plus, nous recommandons de jouer au jeu avec du papier. Les messages devraient déjà être imprimés et découpés à la taille voulue pour ne pas avoir à les écrire sur le vif. Les messages décodés peuvent être rapportés à la station de distribution par un membre du personnel et réutilisés.

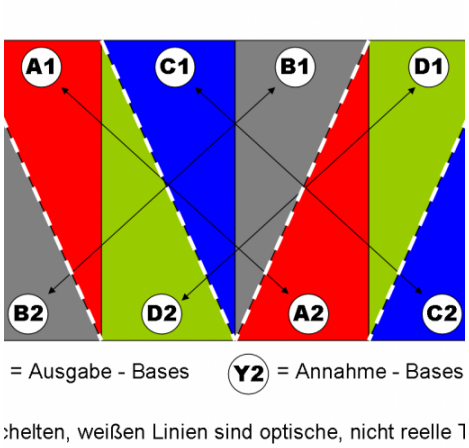
Préparation

- trouver une zone de jeu appropriée (une zone boisée plate avec peu de végétation souterraine est appropriée)
- Pensez à des messages à décoder. Le message se compose d'une phrase significative de 4 mots et d'un maximum de 7 lettres par mot. Le message est encodé en convertissant les lettres en nombres à deux chiffres. (voir tableau). Un message est toujours composé de séquences de chiffres écrits dans deux couleurs différentes. Un code est attribué à chaque couleur. Les groupes doivent trouver quelle couleur correspond à quel code afin de décoder correctement le message.
- Chaque groupe a un code commun avec chacun des deux ennemis.

- Découvrez le code : Le code +11 signifie, par exemple, que la lettre A, qui se trouve dans le tableau A=01, est décalée de 11 lettres. à A=12 ! Le mot "bon" avec ce code est donc 18-32-31.
- Les messages peuvent être répétés.
- Écrivez un message sur chaque bouteille pour que les joueurs puissent commencer immédiatement.
- Remettez les messages codés correspondant aux groupes aux employés responsables des bases de sortie.
- Marquer le terrain de jeu et les bases

Codes (exemple)

Plan de jeu



Mise en œuvre

- Les groupes sont formés en fonction du nombre de participants (même le nombre de groupes !)
- Le terrain de jeu est divisé en plusieurs parties en fonction du nombre de groupes. Dans cet exemple, il y a 4 groupes, c'est-à-dire 4 parties. Chaque groupe possède deux des petits terrains, mais il y a toujours un terrain ennemi entre eux. Chaque groupe partage ses deux champs avec un autre groupe. Ils sont donc "voisins". Les deux autres groupes sont donc des "ennemis".
- **En général,** chaque groupe joue pour lui-même et essaie de marquer le plus de points possible. S'ils le souhaitent, ils peuvent former des alliances avec leurs voisins pour échanger des informations. Ils peuvent aussi décider de ne pas le faire et de jouer en solitaire.
- Avant le début de la partie, les groupes se rendent chacun sur leur terrain avec leur base de sortie.
- Ils y reçoivent une enveloppe contenant un tableau et 2 codes de l'employé responsable. Chaque joueur reçoit également une bouteille en plastique avec un message codé différent écrit dessus par le groupe. (Attention : les messages doivent correspondre aux codes donnés aux groupes !)
- Les groupes reçoivent maintenant un ruban de couleur pour chaque joueur afin de les identifier. Ce que les joueurs ne savent pas au début, c'est que leur couleur est aussi la couleur correspondante d'un code. Au fur et à mesure que le jeu progresse, cela deviendra rapidement évident et aidera les joueurs à vaincre les adversaires souhaités.
- Au début du jeu, les joueurs essaient maintenant d'apporter leur bouteille avec le message codé en diagonale à travers le champ ennemi jusqu'à leur base d'acceptation.

- Si un joueur réussit, il peut essayer de décoder le message sur sa bouteille à la base en question en utilisant le code et la table.
- Un message se compose de 4 séquences de chiffres écrits dans 2 couleurs différentes. La première tâche consiste à trouver quel code peut être utilisé pour décrypter quelle couleur.
- Les groupes reçoivent du papier et des stylos avec lesquels ils peuvent écrire les messages décodés et les informations qui leur semblent importantes.
- Le groupe reçoit 10 points pour chaque message correctement décodé.
- Une fois qu'un message a été décodé, il est effacé de la bouteille et un joueur tente de le faire passer à travers la ligne ennemie jusqu'à la base de sortie. Là, un nouveau message à décoder est écrit sur la bouteille.
- **En général, ce qui suit s'applique**: un message crypté est écrit sur la bouteille à la base de sortie. À la base de réception, le message est décrypté puis effacé de la bouteille.
- Vous pouvez être éliminé dans le camp de l'adversaire. Un joueur ne peut attraper d'autres joueurs que s'ils ne portent rien eux-mêmes ! Si vous touchez un adversaire, il doit passer sa bouteille à l'attaquant. L'attaquant peut alors prendre son booty dans sa propre base d'acceptation et vérifier si un des codes de groupe pourrait être utilisé pour décoder le message de l'adversaire.
- Si vous avez capturé une bouteille, vous pouvez également transférer le message sur un morceau de papier pour qu'il soit décodé plus tard. Le message sur la bouteille est supprimé et peut maintenant être utilisé pour votre propre transport.
- Une fois que le message a été décodé, il est effacé ! Une bouteille ne porte qu'un seul code à la fois.
- Comment le groupe peut-il s'emparer de ce code inconnu ? Il n'a peut-être pas été volé, mais il est obtenu en négociant avec les "voisins". Les bases des autres groupes sont hors limites. Les négociations se déroulent en dehors de la base.

Preuve de la source

- **Image de couverture :** MariES
- **Fichiers listés :** MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Ґeland jeu
Stratégie
Кодиране
Le jeu de Tim
Communication

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/neighbours-enemies