BEKÜLDŐ
Hesi07

ON
2013.01.11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ujjlenyomat



Ez a terepjáték egy verseny- és taktikai játék keveréke, amelyben az ujjlenyomatok összehasonlításával kell rájönni a megoldószóra. Engedjétek szabadjára az ügynököket!

Anyagok

- Csoportonként: 1 ujjlenyomat-sablon
- Csoportonként 1 morse-ábécé a dekódoláshoz
- Kis ujjlenyomat-kártyák morse-kóddal (hátoldalukon a csoport színeivel jelölve)
- Élet szalagok
- Stopperórák az állomások személyzete számára
- Tollak
- Jelölők a csoportos bázisállomásokhoz (korlátozó szalag)
- Jelölők a söralátét-osztóállomáshoz
- Söralátétek vagy hasonló tárgyak
- Pálcikák a különleges ügynökök számára
- Elsősegély-készlet

Előkészítés

- Gondoljon ki egy megoldáskészletet
- Készítsen egy morse-ábécét, amelyet a megoldások halmazának kódolásához használhat
- Készítsen másolatokat a morse-kód táblázatról a csoportok számának megfelelően
- Gyűjts össze különböző ujjlenyomatokat, és rendezd őket egy meghatározott sorrendbe. Készíts másolatokat erről a sablonról a csoportok számának megfelelően.
- Most írja be a titkosított üzenetet az eredeti sablonba az ujjlenyomatok alá. Minden ujjlenyomat alatt 1–2 morse-betűnek kell lennie. Másolja le újra ezt a feliratozott sablont a csoportok számának megfelelően (akár a csoportok színeiben is használhat papírt). Vágja ki az ujjlenyomatokat a hozzájuk tartozó morse-betűkkel együtt kis kártyákra. Ha nem használt színes papírt, akkor a kártyák hátulját be kell jelölnie a megfelelő csoportszínekkel.
- Ezeket a kártyákat adjátok át az erdőben rejtőző különleges ügynököknek.

- Jelöld ki a játékterületet (lehetőleg az erdőben játsszátok)
- Készíts élet-szalagokat (pl. krepp-papírból)
- Jelöld ki a csoportok bázisait és a söralátét-osztó állomást
- A csoportbázisra elhelyezendő eszközök: üres ujjlenyomat-sablon, toll, morze-ábra (a személyzet rendelkezésére áll!)

Eljárás

- A résztvevőket egyenlő létszámú csoportokba osztják. Ők olyan ügynökök, akiknek feladata a bűnözők felkutatása.
- Minden csoportnak megvan a saját bázisa. Minden bázison egy személyzet tag és életkarkötők találhatók.
- A játék kezdete előtt minden játékos kap egy életkarkötőt, amelyet a játékvezető utasításai szerint jól látható módon kell magukra rögzíteniük (pl. a nadrágzsebükbe téve).
- A különleges ügynökök (az erdőben tartózkodó személyzet tagjai) ujjlenyomatokat vettek a keresett bűnözőktől. Ezek az ügynökök azonban az erdőben rejtőznek, és jelenlétüket csak kopogó hangokkal jelzik (pl. bottal kopogtatnak a fákra). Nem maradnak egy helyen, hanem folyamatosan mozognak.
- A rajtjelet követően a játékosok elindulnak a különleges ügynökök felkutatására. Ha egy játékos megtalál egyet, akkor attól az ügynöktől a csoportja színében megjelenő ujjlenyomatot kap. Ha azonban ugyanazon csoportból több játékos is egyszerre érkezik egy ügynökhöz, akkor is csak egy ujjlenyomatot kapnak. (Ellenkező esetben a játék túl gyorsan véget érne.)
- Minden csoport számára csak egy-egy ujjlenyomat van. Ezeket összekeverik, hátuljukon a megfelelő csoportszínnel megjelölik, majd elosztják a különleges ügynökök között.
- Minden ujjlenyomat alatt 1 vagy 2 morze-jel található, amelyek a megoldó mondat betűit vagy szavait jelölik.
- A játékos visszaviszi az ujjlenyomatot a csoportja bázisára. Ott a játékosok az ujjlenyomat-sablon segítségével kitalálhatják, hogy a morze-kód szimbólumokat hol kell elhelyezni a megoldó mondatban.
- Természetesen a morze-kódot még meg kell fejteni. Itt jönnek játékba a söralátétek: az ujjlenyomatok mellett a játékosoknak söralátéteket vagy hasonló tárgyakat is gyűjteniük kell, amelyek az időt jelképezik.
- Minden söralátétért a csapat tagjainak 5 másodpercük van arra, hogy megpróbálják megoldani a rejtvényt a morze-kód segítségével. A bázison tartózkodó személyzet tagja azonban rendelkezik a kóddal. Csak a söralátétekért cserébe megszerzett időre vonatkozó morze-kódot fogja felfedni.
- A játékosok egyszerre csak egy söralátétet vihetnek magukkal.
- A különböző csoportok játékosai elvehetik egymás élet-szalagjait. Ha egy játékos élet-szalagját elveszik, akkor át kell adnia a támadónak az összegyűjtött söralátétjét, feltéve, hogy van nála ilyen. Ujjlenyomatokat nem lehet elvenni!
- Ha egy játékos életkötelét elvették, új életkötelet kell beszereznie a csoportja bázisáról. Csak ezután csatlakozhat újra a játékhoz.
- Ujjlenyomatokat és söralátéteket nem lehet egyszerre magánál tartani, kivéve, ha a söralátétet életkötél-csatában szerezték meg.
- Nem szabad belépni az ellenfél csapatának bázisára!
- A játék akkor ér véget, amikor egy csoport kitalálta a megoldások teljes sorozatát, és azt eljuttatta a söralátét-osztóállomáson lévő szervezőhöz.

Megjegyzés: Ez a szabadtéri játék nappal és éjszaka egyaránt játszható. Éjszaka azonban a különleges ügynököknek kopogás helyett zseblámpával kell jelzést adniuk, és a különböző állomásokat meg kell világítani.

Lehetséges pálya
Spielfeld_Fingerprint

Ujjlenyomatok
Ujjlenyomatok

Hivatkozások

- Borítókép: Theresa Kluding
- Felsorolt fájlok: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Szabadtéri játék

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/ujjlenyomat