PATEIKĖ
MariES

ON
2013-01-29

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Neįmanoma misija



Šiame naktiniame vietovės žaidime žaidėjai ieško slaptojo agento. Jis turi labai svarbų lagaminėlį. Ar pavyks rasti reikiamą informaciją, kad išviliotumėte jį iš slėptuvės?

Medžiaga

- 2x medinių lentų rinkinys (baltos spalvos)
- 2 vietovės žemėlapiai
- Mobilusis telefonas
- Popieriaus lapelis su mobiliojo telefono numeriu
- Krepšelis
- Popieriaus lapelis su slaptu kodu (lagaminėlio numerio kombinacija)
- Vietovės žemėlapiai (po vieną kiekvienai grupei)
- Banknotai (50/100 vienetų) apie 7200
- Barjerinė juosta laukui, kuriame paskirstomi medžio gabalai, ir vietoms, kuriose reikia rasti žemėlapio gabalus, pažymėti
- apibrėžkite renkamus daiktus (kamštelius, alaus kamštelius ir kt.) ir jų vertę

Paruošimas

- Suraskite žaidimų vietą: Tinka didelė pieva (900 x 900 m) arba miškinga vietovė. Vietovė gali būti nelygi arba kalvota. Turėtų būti keletas krūmų ar medžių, kuriuose galėtų pasislėpti pardavėjai arba šnipai.

- Pagaminkite medines lenteles su slaptažodžio fraze: Lentas (30 x 15 cm) nudažykite baltai ir užrašykite atskirus frazės žodžius.

- Išdalykite lentas nedidelėje (200 x 200 m) žaidimo aikštelės dalyje

- Pavyzdinė slaptažodžio frazė: Nes Viešpačiui bjauru, kas klaidžioja, bet jis tariasi su dorais.
- Vieta, kurioje pasirodys slaptasis agentas, pažymėta 2 žemėlapiuose. Jie sukarpomi ir išdalijami vietovėje 2-3 vietose
- Dar po vieną žemėlapį kiekvienai grupei. Šiame žemėlapyje pažymima žaidimo teritorija ir laukai, kuriuose reikia rasti slaptažodį ir žemėlapio dalis. Taip pat pažymimos vietos, kuriose sukiojasi dalintojas ir šnipas.

- Šnipui: popieriaus lapelis su slaptu lagaminėlio kodu, tinklo prefiksu ir mobiliojo telefono numeriu (atskirų lapelių skaičius priklauso nuo dalyvaujančių grupių skaičiaus)
- Pardavėjams: pakankamai pinigų (vadovas: kiekviena grupė turi uždirbti maždaug trečdalį visos sumos)
- Nustatykite minimalias šnipų informacinių lapelių kainas ir dabartinę didžiausią pinigų sumą, kurią turi sumokėti šnipai
- Nustatykite pinigų sumą, kurią reikia sumokėti agentui.
- Paskirstykite renkamus daiktus po visą žaidimo lauką.

Darbuotojų vaidmenys

- 1 šnipas
- bent 3 prekiautojai
- 1 agentas

Darbuotojai turi būti **apsirengę juodai**. Darbuotojų skaičius, žinoma, priklauso nuo dalyvių skaičiaus.

Žaidimo tikslas

- Žaidimo tikslas - grupėmis, iš pradžių atskirai, o vėliau kartu, užvaldyti slaptojo agento lagaminėlį.
- Pirmajame etape grupės žaidžia atskirai. Kiekviena grupė stengiasi gauti kuo daugiau informacijos.
- Žaidimas sudarytas taip, kad nė viena grupė negali gauti visos informacijos kartu. Todėl 2-ajame etape jos turi sujungti visas savo žinias, kad pasiektų tikslą.
- Taigi šiame žaidime nėra nugalėtojo ar pralaimėtojo.

Realizavimas

- Dalyviai suskirstomi į vienodo dydžio grupes.
- Kiekviena grupė gauna lauko žaidimo žemėlapį, kuriame pažymėtos svarbios vietos.
- Kiekviena grupė vietovėje turi bazę, kurioje gali rinkti surinktą informaciją, daiktus ir pinigus.
- Visos grupės pradeda darbą tuo pačiu metu.
- 1-ajame žaidimo etape žaidėjai stengiasi nusipirkti kuo daugiau informacijos.
- Informacija, kurią reikia išsiaiškinti: 1. 1. agento mobiliojo telefono numeris. 2. jo lagaminėlio skaitmeninis kodas. 3. agentų slaptažodžių rinkinys. 4. žemėlapis su agento buvimo vieta
- Be to, reikia surinkti tam tikrą pinigų sumą kaip užmokestį už agentą.
- Šnipas taip pat nori gauti pinigų už suteiktą informaciją. Tačiau žaidėjai gali su juo tartis dėl kainos. Tačiau yra nustatyta mažiausia ir didžiausia kaina.
- Kokią informaciją pateikia šnipas? Jis duoda popieriaus lapelius su mobiliojo telefono numerio dalimis ir lagaminėlio skaitmeniniu kodu.
- Kaip žaidėjai gauna pinigų? Įvairios vertės daiktai išbarstyti visoje žaidimo teritorijoje. Juos galima iškeisti į pinigus pas prekiautoją.
- Vienu metu žaidėjai gali rinkti tik vieną daiktą. Vienu metu kelis daiktus gali vežtis tik tie, kurie keičiasi daiktais pas prekiautoją.
- Žaidėjai taip pat turi ieškoti slaptažodžio lobio dalių pažymėtame lauke. Čia taip pat vienu metu galima gabenti tik atskirus daiktus.
- Grupių kortelėse pažymėtose 2-3 vietose žaidėjai turi ieškoti žemėlapio dalių, kurios atskleidžia agento buvimo vietą. Vienu metu žaidėjas gali gabenti tik vieną detalę.
- Nė vienai grupei neturi pavykti atlikti visų užduočių!

- 1-asis etapas baigiasi po 1 valandos. Visos grupės susirenka vienoje vietoje. Suprantama, kad niekam nepavyko gauti visko.
- Todėl grupės turi suvienyti jėgas, kad sėkmingai įveiktų 2-ąjį etapą. Visa informacija apibendrinama.
- Dabar jiems duodamas mobilusis telefonas, kuriuo jie paskambina agentui sužinotu mobiliojo telefono numeriu ir pasako jam slaptažodžio frazę. Jei frazė teisinga, agentas vyksta į padalytame žemėlapyje pažymėtą vietą.
- Grupė taip pat ten nueina. Agentas už tam tikrą mokestį išdalina grupėms lagaminėlį.
- 2-ajam etapui ir 1-ojo etapo įvertinimui reikia apie 30 minučių.

Žaidimo apžvalga

Žaidimo apžvalga

Šaltinio įrodymas

- Viršelio nuotrauka: MariES
- išvardyti failai: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Нощна игра
Paslaptis
Žaidimas lauke
Lobio paieška
Įtampa

Amžius
13–16 metų
nuo 16 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/neimanoma-misija