INGEDIEND DOOR
MariES

ON
29-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Missie onmogelijk



In dit nachtelijke terreinspel gaan de spelers op zoek naar een geheim agent. Hij is in het bezit van een zeer belangrijke aktetas. Kun jij de informatie vinden die je nodig hebt om hem uit zijn schuilplaats te lokken?

Materiaal

- 2x set houten planken (wit)
- 2 terreinkaarten
- Mobiele telefoon
- Papiertje met mobiel telefoonnummer
- Koffertje
- Papiertje met geheime code (cijfercombinatie van de koffer)
- Terreinkaarten (één per groep)
- Bankbiljetten (50s/100s) ca. 7200
- Afzetlint om het veld af te bakenen waarin de stukken hout worden verdeeld en om de plaatsen te markeren waar de kaartstukken moeten worden gevonden
- bepaal de voorwerpen die verzameld moeten worden (kurken, biervilties, enz.) en hun waarde

Voorbereiding

- Zoek een speelgebied: Een grote weide (900 x 900 meter) of een bebost gebied is geschikt. Het terrein mag oneffen of heuvelachtig zijn. Er moeten een paar struiken of bomen zijn waar de dealers of de spion zich in kunnen verstoppen.
- Maak houten borden met de wachtwoordzin: Borden (30 x 15 cm) die wit geschilderd zijn en waarop de afzonderlijke woorden van de zin staan.
- Verdeel de borden over een klein deel (200 x 200m) van het speelterrein
- Voorbeeld van een wachtwoordzin: Want het is een gruwel voor de Heer wie dwaalt, maar hij maakt raad met de oprechten.
- De plaats waar de geheim agent zal verschijnen is gemarkeerd op 2 kaarten. Deze worden verknipt en vervolgens op 2 tot 3 plaatsen in het terrein verspreid
- Nog een kaart per groep. Op deze kaart staat het speelveld aangegeven en de velden waar het wachtwoord en de kaartdelen te vinden zijn. Ook de plekken waar de dealer en de spion

rondhangen zijn gemarkeerd.
- Voor de spion: een papiertje met de geheime code van de koffer, de netwerkprefix en het mobiele telefoonnummer (het aantal afzonderlijke papiertjes hangt af van het aantal deelnemende groepen)
- Voor de dealers: voldoende geld (richtlijn: elke groep moet ongeveer een derde van het totale bedrag verdienen)
- Bepaal de minimumprijzen voor de informatiestrookjes van de spionnen en het huidige maximumbedrag dat de spionnen moeten betalen
- Bepaal het geldbedrag dat aan de agent moet worden betaald.
- Verdeel de te verzamelen voorwerpen over het speelveld.

Rollen voor werknemers

- 1 spion
- minstens 3 dealers
- 1 agent

Medewerkers moeten **in het zwart gekleed** zijn. Het aantal medewerkers hangt natuurlijk af van het aantal deelnemers.

Doel van het spel

- Het doel van het spel is om in groepjes, eerst apart en later samen, in het bezit te komen van het koffertje van een geheim agent.
- In de 1e fase spelen de groepen apart. Elke groep probeert zoveel mogelijk informatie te verkrijgen.
- Het spel is zo ontworpen dat geen van de groepen samen alle informatie kan krijgen. Daarom moeten ze in de 2e fase al hun kennis bundelen om het doel te bereiken.
- Er is dus geen winnaar of verliezer in dit spel.

Realisatie

- De deelnemers worden verdeeld in groepen van gelijke grootte.
- Elke groep krijgt een veldkaart met daarop de belangrijke locaties gemarkeerd.
- Elke groep heeft een basis in het terrein waar ze de verzamelde informatie, voorwerpen en geld kunnen verzamelen.
- Alle groepen beginnen op hetzelfde moment.
- In de 1e fase van het spel proberen de spelers zoveel mogelijk informatie te kopen.
- Te achterhalen informatie: 1. 1. mobiel telefoonnummer van de agent 2. cijfercode van zijn aktetas 3. set wachtwoorden voor agenten 4. kaart met de locatie van de agent
- Daarnaast moet er een bepaald geldbedrag worden opgehaald als betaling voor de agent.
- De spion wil ook geld ontvangen voor de informatie die hij verstrekt. De spelers kunnen echter met hem onderhandelen over de prijs. Er is wel een minimum- en maximumprijs vastgesteld.
- Welke informatie geeft de spion? Hij geeft stukjes papier met delen van het mobiele telefoonnummer en de cijfercode van de koffer.
- Hoe komen de spelers aan geld? Voorwerpen van verschillende waarde liggen verspreid over het spelgebied. Deze kunnen worden ingewisseld voor geld bij de dealer.

- Spelers mogen maar één voorwerp tegelijk verzamelen. Alleen wie de voorwerpen bij de dealer ruilt, mag er meerdere tegelijk vervoeren.
- Spelers moeten ook zoeken naar de delen van de wachtwoordschat in een gemarkeerd veld. Ook hier mogen alleen losse items tegelijk worden getransporteerd.
- Op 2 tot 3 plaatsen die op de kaarten van de groepen zijn aangegeven, moeten de spelers delen van een kaart zoeken die de locatie van de agent onthult. Een speler mag maar één stuk tegelijk vervoeren.
- Geen van de groepen mag erin slagen om alle opdrachten uit te voeren!
- De 1e fase eindigt na 1 uur. De groepen komen op een gegeven moment allemaal bij elkaar. Men realiseert zich dat niemand alles heeft weten te bemachtigen.
- De groepen moeten dus hun krachten bundelen om de 2e fase tot een goed einde te brengen. Alle informatie wordt verzameld.
- Ze krijgen nu een mobiele telefoon, waarmee ze de agent bellen met het mobiele telefoonnummer dat ze hebben gevonden om hem de zin met het wachtwoord te vertellen. Als de zin correct is, gaat de agent naar de locatie die is aangegeven op de verdeelde kaart.
- De groep gaat er ook heen. De agent overhandigt de aktetas aan de groepen tegen betaling.
- Ongeveer 30 minuten zijn nodig voor de 2e fase en de evaluatie van de 1e fase.

Speloverzicht

Speloverzicht

Bewijs van bron

- Foto omslag: MariES
- vermelde bestanden: MariES

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Нощна игра
Mysterie
Buiten spelen
Schattenjacht
Spanning

Leeftijd
13–16 jaar
vanaf 16 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/missie-onmogelijk