

Odcisk palca



Ta gra terenowa stanowi połączenie gry wyścigowej i taktycznej, w której zadaniem gracza jest odgadnięcie hasła poprzez porównanie odcisków palców. Do dzieła, agenci!

Materiały

- Na grupę: 1 szablon odcisku palca
- 1 alfabet alfabetu Morse'a do rozszyfrowania na grupę
- Małe kartki z odciskami palców i alfabetem Morse'a (oznaczone z tyłu kolorami grup)
- Wstążki życia
- Stopery dla personelu na stacjach bazowych
- Długopisy
- Markery dla stacji bazowych grup (taśma odgradzająca)
- Znaczniki do stacji dystrybucji podkładek pod piwo
- Podkładki pod piwo lub podobne
- Pałeczki dla agentów specjalnych
- Apteczka pierwszej pomocy

Przygotowanie

- Wymyśl zbiór rozwiązań
- Stwórz alfabet alfabetu Morse'a, który posłuży do zakodowania zbioru rozwiązań
- Zrób kopie tabeli alfabetu Morse'a w liczbie odpowiadającej liczbie grup

- Zbierz różne odciski palców i ułóż je w określonej kolejności. Zrób kopie tego szablonu zgodnie z liczbą grup.
- Teraz wpisz zaszyfrowaną wiadomość w oryginalnym szablonie poniżej odcisków palców. Pod każdym odciskiem palca powinno znajdować się 1-2 litery alfabetu Morse'a. Skopiuj ten opatrzony etykietami szablon ponownie zgodnie z liczbą grup (możesz nawet użyć papieru w kolorach grup). Wytnij odciski palców wraz z odpowiadającymi im literami alfabetu Morse'a, tworząc małe kartki. Jeśli nie użyłeś kolorowego papieru, musisz oznaczyć tył kartek odpowiednimi kolorami grup.
- Karty te należy przekazać agentom specjalnym ukrywającym się w lesie.
- Wyznacz obszar gry (najlepiej w lesie)
- Przygotuj wstążki życia (np. z papieru krepowanego)
- Oznacz bazy grupowe oraz punkt wydawania podkładek pod piwo
- Materiały, które należy umieścić w bazie grupy: pusty szablon odcisku palca, długopis, tabela alfabetu Morse'a (przekazana członkowi personelu!)

Procedura

- Uczestnicy zostają podzieleni na grupy o równej liczbie osób. Wcielają się w rolę agentów, których zadaniem jest wytropienie przestępców.
- Każda grupa ma swoją bazę. W każdej bazie znajduje się jeden członek personelu oraz wstążki życia.
- Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje bransoletkę życia, którą musi przymocować do siebie w wyraźnie widoczny sposób, zgodnie z instrukcjami prowadzącego grę (np. wkładając ją do kieszeni spodni).
- Agenci specjali (członkowie personelu przebywający w lesie) pobrali odciski palców poszukiwanych przestępców. Agenci ci ukrywają się jednak w lesie i sygnalizują swoją obecność wyłącznie za pomocą odgłosów stukania (np. stukając kijem w drzewa). Nie pozostają w jednym miejscu, lecz nieustannie się przemieszczają.
- Na sygnał startowy gracze wyruszają na poszukiwanie agentów specjalnych. Jeśli gracz zlokalizuje jednego z nich, otrzymuje od niego odcisk palca w kolorze swojej grupy. Jeśli jednak kilku graczy z tej samej grupy dotrze do agenta jednocześnie, otrzymują oni tylko jeden odcisk palca. (W przeciwnym razie gra zakończyłaby się zbyt szybko.)

- Dla każdej grupy istnieje tylko jeden egzemplarz każdego odcisku palca. Są one wymieszane, oznaczone na odwrocie kolorem danej grupy i rozdzielone między agentów specjalnych.
- Pod każdym odciskiem palca znajduje się 1 lub 2 symbole alfabetu Morse'a, które reprezentują litery lub słowa w frazie rozwiązania.
- Gracz zabiera odcisk palca z powrotem do bazy swojej grupy. Tam gracze mogą skorzystać z szablonu odcisku palca, aby ustalić, gdzie w frazie rozwiązania należy umieścić symbole alfabetu Morse'a.
- Oczywiście kod Morse'a nadal trzeba rozszyfrować. I tu do gry wkraczają podkładki pod piwo: oprócz odcisków palców gracze muszą również zebrać podkładki pod piwo lub podobne przedmioty, które reprezentują czas.
- Za każdą podkładkę pod piwo członkowie drużyny mają 5 sekund na próbę rozwiązania zagadki za pomocą kodu Morse'a. Jednak to pracownik w bazie dysponuje kodem. Ujawni on kod Morse'a tylko za czas zdobyty w zamian za podkładki pod piwo.
- Gracze mogą nosić przy sobie tylko jedną podkładkę pod piwo na raz.
- Gracze z różnych grup mogą odbierać sobie nawzajem wstążki życia. Jeśli wstążka życia gracza zostanie odebrana, musi on przekazać napastnikowi zebraną podkładkę pod piwo, o ile taką posiada. Odcisków palców nie można odebrać!
- Jeśli graczowi zostanie odebrana wstążka życia, musi on odebrać nową z bazy swojej grupy. Dopiero wtedy może ponownie dołączyć do gry.
- Odcisków palców i podkładek pod piwo nie można nosić jednocześnie, chyba że podkładka została zdobyta podczas walki o wstążkę życia.
- Nie wolno wchodzić do baz drużyn przeciwnych!
- Gra kończy się, gdy grupa odgadnie komplet rozwiązań i przekaże je pracownikowi w punkcie dystrybucji podkładek pod piwo.

Uwaga: W tę grę plenerową można grać zarówno w dzień, jak i w nocy. Jednak w nocy agenci specjalni muszą zamiast pukać, błyskać latarką, a poszczególne stacje muszą być wyposażone w oświetlenie.

Możliwe pole gry

Spielfeld_Odcisk palca

Odciski palców

Odciski palców

Bibliografia

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding
- Wymienione pliki: Theresa Kluding