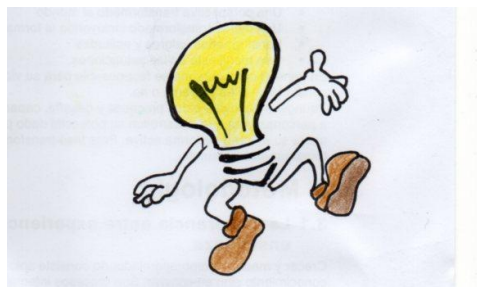


Szybkie stopy i bystre umysły



Przy tej grze biegowej nikt nie będzie się nudził. Wymaga ona nie tylko sprawności fizycznej, ale także logicznego myślenia.

Materiał barierowy

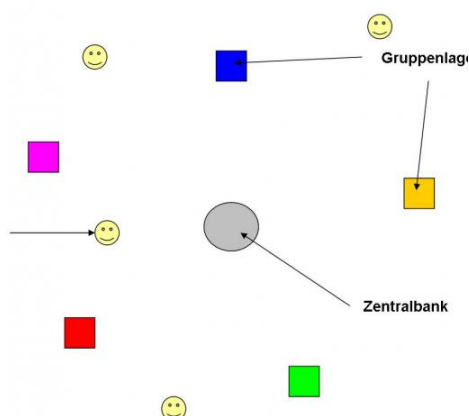
- Materiał barierowy dla terenu
- plandeki, sznury na wypadek deszczu
- Sygnał startu (klakson, gwizdek lub podobny)
- Apteczka pierwszej pomocy
- Pieniądze do gry (można również użyć pokrywek, korków itp.)
- Wskazówki, karty z imionami, formularze zagadek (na kolorowych kartkach papieru dla każdej grupy)
- Długopisy, gumki do ścierania
- Plastikowe rękawy do ochrony kartek papieru
- Torby na mobilne banki, w których można transportować pieniądze do gry
- Plastikowe etui na mobilne banki, w których będą transportowane wskazówki
- Cena

Przygotowanie

- znajdź odpowiedni teren do zabawy (las)
- wyznacz obóz dla każdej grupy
- Zaznacz bank centralny na środku pola gry
- Stwórz wskazówki, karty z imionami i karty z zagadkami i wydrukuj je na kolorowym papierze (inny kolor dla każdej grupy)

Pliki do pobrania

Plan gry



Karty imienne

Namenskaertchen

Cel gry

- Celem gry jest jak najszybsze rozwiązanie zagadki. Aby to zrobić, uczestnicy muszą kupować wskazówki do rozwiązania zagadki.
- Możliwe jest również "zdobycie" dodatkowych wskazówek.
- W tej grze poszczególne grupy mogą wygrać zarówno dzięki osiągnięciom sportowym, jak i intelektualnym.

Wdrożenie

- Uczestnicy zostają podzieleni na grupy równej wielkości.

- Każda grupa ma swój obóz. Obozy są zgrupowane w dużym okręgu wokół centralnej stacji bankowej, która znajduje się w centrum.
- Przed rozpoczęciem gry każda grupa ma trochę czasu na rozłożenie swojego obozu (jeśli pada deszcz, należy rozłożyć plandekę) i opracowanie strategii.
- W tym samym czasie część personelu rozstawia się w lesie jako "mobilne banki".
- Rozpoczęcie gry zostaje zasygnalizowane.
- Zadaniem graczy jest teraz wypłacanie pieniędzy ze swoich kont w mobilnych bankach. Ilość pieniędzy, które można wypłacić na raz, jest ograniczona.
- Aby osiągnąć większą sumę, należy skontaktować się z kilkoma bankami.
- Możesz nie tylko wypłacać pieniądze z banków, ale także kupować kluczowe wskazówki do zagadki.
- Jednak cena za wskazówkę jest znacznie wyższa niż maksymalna kwota, którą można wypłacić. Cena za dodatkową wskazówkę może być jeszcze wyższa.
- Pieniądze muszą być zatem zbierane do momentu, aż będzie ich wystarczająco dużo.
- Pieniądze mogą być wymieniane tylko między graczami danej drużyny w banku lub we własnym obozie.
- Grupy mogą próbować napadać na przeciwników lub ich eliminować w dowolnym momencie.
- Każda grupa otrzymuje zestaw kart z 11 nazwami. Jedna z tych nazw jest wydrukowana pogrubioną czcionką pośrodku. Nazwa ta określa wartość karty.
- Każdy gracz zawsze ma przy sobie jedną kartę. Karty można wymieniać we wszystkich bankach i we własnym obozie.
- Jeśli dojdzie do napadu, karty obu graczy są ze sobą porównywane. Wyższa nazwa zawsze pokonuje niższą.
- W przypadku remisu przeciwnicy rozstają się bez dalszych konsekwencji. W przeciwnym razie zwycięzca bierze wszystkie pieniądze od przegranego. Wskazówki nie podlegają wymianie!
- Nalot nie jest dozwolony w następujących miejscach: W promieniu 5 m 1. wokół mobilnych banków i banku centralnego 2. wokół obozów grupowych i 3. wokół dwóch pojedynkujących się graczy, którzy właśnie się znokautowali.

Ogólnie:

- Gracz ma przy sobie albo pieniądze, albo wskazówkę.
- Jeśli gracze właśnie wypłacili pieniądze z banku, nie mogą od razu kupić w nim wskazówki. W tym celu muszą udać się do innego banku.

- Rozwiązanie zagadki jest przekazywane do banku centralnego. Pierwszy gracz, który przekaże prawidłowe rozwiązanie, wygrywa.

Koniec gry:

- Gra kończy się, gdy tylko grupa przekaże prawidłowe rozwiązanie zagadki do banku centralnego.
- Jeśli gra zakończy się wcześniej, liczona jest liczba poprawnych rozwiązań na arkuszu rozwiązań.

Instrukcje dotyczące rozwiązania zagadki

- Poszczególne wskazówki można wpisywać bezpośrednio do diagramu: Zdecydowane "TAK" można wpisać jako znak plus w odpowiednim polu, zdecydowane "NIE" jako znak minus.
- Dalsze informacje można następnie logicznie wywnioskować z tych informacji. Na przykład znak plus w kolumnie lub wierszu oznacza, że wszystkie inne pola w tej samej kolumnie/wierszu mogą być oznaczone znakiem minus, ponieważ w każdym przypadku możliwa jest tylko jedna kombinacja. Oznacza to, że jeśli $x=y$ ma zastosowanie, to $x=z$ nie może mieć zastosowania w tym samym czasie.
- Wszystkie informacje można wydedukować logicznie, tzn. w żadnym momencie nie trzeba zgadywać.
- Zagadka może zostać rozwiązana przy użyciu samych wskazówek. Jednak dodatkowe wskazówki mogą ułatwić jej rozwiązanie. Każda z nich daje pozytywne rozwiązanie w ramce.
- Zasadniczo oczywiście każdą łamigłówkę można w ten sposób połączyć z grą terenową.

Dowód źródła

- Obrazek na okładce: MariES
- wymienione pliki: MariES