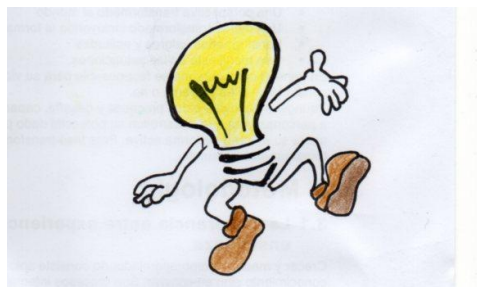


Pés rápidos e mentes brilhantes



Ninguém ficará entediado com esse jogo de cross-country. Ele exige não apenas condicionamento físico, mas também raciocínio lógico.

Material de barreira

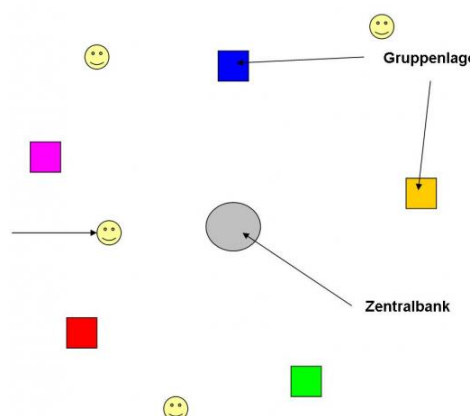
- Material de barreira para o local
- lonas, cordas em caso de chuva
- Sinal de partida (buzina, apito ou similar)
- Caixa de primeiros socorros
- Dinheiro de brincadeira (tampas, rolhas etc. também podem ser usados aqui)
- Pistas, cartões com nomes, formulários de quebra-cabeça (em pedaços de papel coloridos para cada grupo)
- Canetas e borrachas
- Capas plásticas para proteger os pedaços de papel
- Sacos para bancos móveis para transportar o dinheiro virtual
- Mangas plásticas para os bancos móveis, nas quais serão transportadas as pistas
- Preço

Preparação

- encontre uma área de recreação adequada (floresta)
- marque um campo para cada grupo
- Marque o banco central no meio do campo de jogo
- Crie pistas, cartões com nomes e cartões com enigmas e imprima-os em papel colorido (uma cor diferente para cada grupo)

Arquivos para download

Plano de jogo



Cartões de nome

Namenskaertchen

Objetivo do jogo

- O objetivo do jogo é resolver um quebra-cabeça o mais rápido possível. Para isso, os participantes devem comprar pistas para resolver o quebra-cabeça.
- Também é possível "ganhar" pistas adicionais.
- Nesse jogo, os grupos individuais podem vencer por meio de conquistas esportivas e intelectuais.

Implementação

- Os participantes são divididos em grupos de igual tamanho.

- Cada grupo tem um acampamento. Os acampamentos são agrupados em um grande círculo ao redor da estação do banco central, que fica no centro.
- Antes do início do jogo, cada grupo tem algum tempo para montar seu acampamento (se estiver chovendo, coloque uma lona) e elaborar uma estratégia.
- Ao mesmo tempo, alguns membros da equipe se espalham pela floresta como "bancos móveis".
- O início do jogo é sinalizado.
- A tarefa dos jogadores agora é sacar dinheiro de suas contas nos bancos móveis. A quantidade de dinheiro que pode ser sacada de uma vez é limitada.
- Para obter uma quantia maior, é necessário entrar em contato com vários bancos.
- Além de poder sacar dinheiro dos bancos, você também pode comprar pistas cruciais para o quebra-cabeça.
- Entretanto, o preço da pista é significativamente mais alto do que o valor máximo que pode ser sacado. O preço de uma pista adicional pode ser ainda mais alto.
- Portanto, o dinheiro deve ser coletado até que haja dinheiro suficiente disponível.
- O dinheiro só pode ser trocado entre os jogadores de uma equipe em um banco ou em seu próprio acampamento.
- Os grupos podem tentar invadir ou eliminar os jogadores adversários a qualquer momento.
- Cada grupo recebe um conjunto de cartas com 11 nomes. Um desses nomes está impresso em negrito no meio. Esse nome determina o valor da carta.
- Cada jogador sempre carrega uma carta consigo. As cartas podem ser trocadas em todos os bancos e em seu próprio acampamento.
- Se houver um roubo, as cartas dos dois jogadores são comparadas entre si. O nome de maior classificação sempre vence o de menor classificação.
- Se houver um empate, os oponentes se separam sem maiores consequências. Caso contrário, o vencedor fica com todo o dinheiro do perdedor. As pistas não são trocadas!
- Não é permitido fazer uma incursão nos seguintes locais: Em um raio de 5 m 1. ao redor dos bancos móveis e do banco central 2. ao redor dos acampamentos do grupo e 3. ao redor de dois jogadores em duelo que acabaram de se enfrentar.

Em geral:

- Um jogador carrega dinheiro ou uma pista.
- Se os jogadores tiverem acabado de sacar dinheiro em um banco, não poderão comprar imediatamente uma pista lá. Eles devem ir a outro banco para fazer isso.
- A solução do enigma é entregue ao banco central. O primeiro jogador a entregar a solução correta vence.

Fim do jogo:

- O jogo termina assim que um grupo entregar a solução correta do enigma ao banco central.
- Se o jogo terminar mais cedo, será contado o número de soluções corretas na folha de soluções.

Instruções para resolver o quebra-cabeça

- As pistas individuais podem ser inseridas diretamente no diagrama: Um "SIM" definitivo pode ser inserido como um sinal de mais na caixa correspondente, um "NÃO" definitivo como um sinal de menos.
- Outras informações podem ser deduzidas logicamente a partir dessas informações. Por exemplo, um sinal de mais em uma coluna ou linha significa que todas as outras caixas na mesma coluna/linha podem ser marcadas com um sinal de menos, pois somente uma combinação é possível em cada caso. Isso significa que se $x=y$ se aplica, então $x=z$ não pode se aplicar ao mesmo tempo.
- Todas as informações podem ser deduzidas logicamente, ou seja, você não precisa adivinhar em nenhum momento.
- O quebra-cabeça pode ser resolvido apenas com as pistas. Entretanto, as dicas adicionais podem facilitar a solução. Cada uma delas fornece uma solução positiva em uma caixa.
- Em princípio, é claro, qualquer quebra-cabeça pode ser combinado com um jogo de terreno dessa forma.

Prova da fonte

- Imagem da capa: MariES
- arquivos listados: MariES