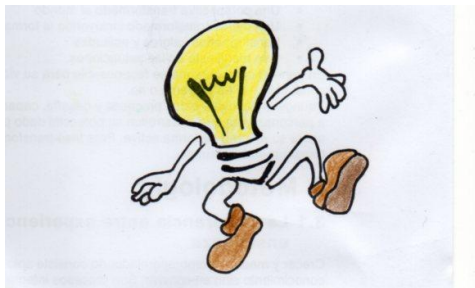


Picioare rapide și minți strălucite



Nimeni nu se va plictisi cu acest joc cross-country. Acesta necesită nu numai condiție fizică, ci și gândire logică.

Material de barieră

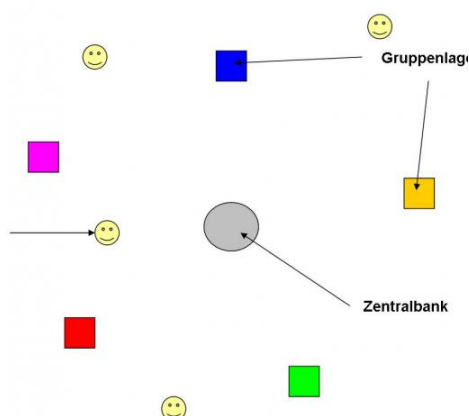
- Materiale de barieră pentru amplasament
- prelate, cordoane în caz de ploaie
- Semnal de start (goarnă, fluier sau similar)
- Cutie de prim ajutor
- Bani de joc (aici pot fi folosite și capace, dopuri etc.)
- Indicii, cartonașe cu nume, forme de puzzle (pe bucăți de hârtie colorată pentru fiecare grup)
- Pixuri, radiere
- Manșoane de plastic pentru a proteja foile de hârtie
- Pungi pentru băncile mobile în care să fie transportați banii de joc
- Manșoane de plastic pentru băncile mobile în care se transportă indiciile
- Preț

Pregătire

- găsiți o zonă de joacă potrivită (pădure)
- marcați o tabără pentru fiecare grup
- Marcați banca centrală în mijlocul terenului de joc
- Creați indicii, cartonașe cu nume și cartonașe cu ghicitori și imprimați-le pe hârtie colorată (o culoare diferită pentru fiecare grup)

Fișiere pentru descărcare

Planul de joc



Cărți cu nume

Namenskaertchen

Scopul jocului

- Scopul jocului este de a rezolva un puzzle cât mai repede posibil. Pentru a face acest lucru, participanții trebuie să cumpere indicii pentru a rezolva puzzle-ul.
- De asemenea, este posibil să "câștige" indicii suplimentare.
- În acest joc, grupurile individuale pot câștiga atât prin realizări sportive, cât și intelectuale.

Punerea în aplicare

- Participanții sunt împărțiți în grupuri de mărime egală.

- Fiecare grup are o tabără. Taberele sunt grupate într-un cerc mare în jurul stației băncii centrale, care este situată în centru.
- Înainte de începerea jocului, fiecare grup are ceva timp la dispoziție pentru a-și instala tabăra (dacă plouă, puneți o prelată) și pentru a elabora o strategie.
- În același timp, o parte din personal se răspândește în pădure ca "bănci mobile".
- Se dă semnalul începerii jocului.
- Sarcina jucătorilor este acum să retragă bani din conturile lor de la băncile mobile. Suma de bani care poate fi retrasă deodată este limitată.
- Pentru a ajunge la o sumă mai mare, trebuie abordate mai multe bănci.
- Nu numai că puteți retrage bani de la bănci, dar puteți cumpăra și indicii cruciale pentru puzzle.
- Cu toate acestea, prețul pentru indiciu este semnificativ mai mare decât suma maximă care poate fi retrasă. Prețul pentru un indiciu suplimentar poate fi chiar mai mare.
- Prin urmare, banii trebuie strânși până când sunt suficienți disponibili.
- Banii pot fi schimbați doar între jucătorii unei echipe la o bancă sau în propria tabără.
- Grupurile pot încerca în orice moment să jefuiască sau să elimine jucătorii adversari.
- Fiecare grup primește un set de cărți cu 11 nume pe ele. Unul dintre aceste nume este imprimat cu bold în mijloc. Acest nume determină valoarea cărții.
- Fiecare jucător poartă întotdeauna o carte cu el. Cardurile pot fi schimbate la toate băncile și în propria tabără.
- Dacă are loc un jaf, cărțile celor doi jucători sunt comparate între ele. Numele de rang superior îl învinge întotdeauna pe cel de rang inferior.
- Dacă există o remiză, adversarii se despart fără alte consecințe. În caz contrar, câștigătorul ia toți banii de la învins. Indiciile nu se schimbă!
- Un raid nu este permis în următoarele locuri: Pe o rază de 5 m 1. în jurul băncilor mobile și al băncii centrale 2. în jurul taberelor de grup și 3. în jurul a doi jucători care se duelează și care tocmai s-au eliminat reciproc.

În general:

- Un jucător transportă fie bani, fie un indiciu.
- Dacă jucătorii tocmai au retras bani de la o bancă, ei nu pot cumpăra imediat un indiciu de acolo. Ei trebuie să meargă la o altă bancă pentru a face acest lucru.

- Soluția la ghicitoare este predată băncii centrale. Primul jucător care înmânează soluția corectă câștigă.

Sfârșitul jocului:

- Jocul se încheie de îndată ce un grup a predat băncii centrale soluția corectă a ghicitorii.
- Dacă jocul se încheie mai devreme, se numără numărul de soluții corecte de pe foaia cu soluții.

Instrucțiuni pentru rezolvarea puzzle-ului

- Indiciile individuale pot fi introduse direct în diagramă: Un "DA" cert poate fi introdus în căsuța corespunzătoare sub forma unui semn plus, iar un "NU" cert sub forma unui semn minus.
- Din aceste informații se pot deduce în mod logic informații suplimentare. De exemplu, un semn plus într-o coloană sau într-un rând înseamnă că toate celelalte casete din aceeași coloană/în același rând pot fi marcate cu un semn minus, deoarece este posibilă o singură combinație în fiecare caz. Aceasta înseamnă că, dacă $x=y$ se aplică, atunci $x=z$ nu se poate aplica în același timp.
- Toate informațiile pot fi deduse logic, adică nu trebuie să ghiciți în niciun moment.
- Puzzle-ul poate fi rezolvat doar cu ajutorul indiciilor. Cu toate acestea, indiciile suplimentare îl pot face mai ușor de rezolvat. Fiecare dintre ele oferă o soluție pozitivă într-o casetă.
- În principiu, desigur, orice puzzle poate fi combinat cu un joc de teren în acest mod.

Dovada sursei

- Imagine copertă: MariES
- fișiere listate: MariES