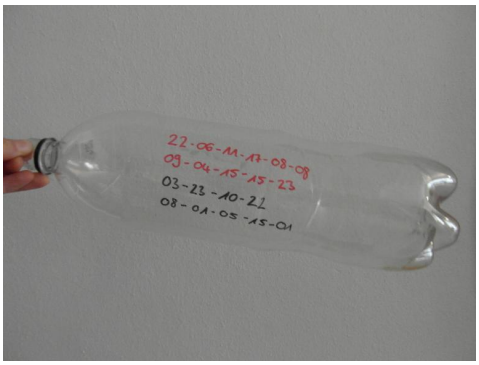
SUBMITTED BY
MariES

ON
24.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Susedia a nepriatelia



V tejto terénnej hre pre tínedžerov a mladých ľudí je cieľom preniesť zakódované správy cez nepriateľské rady na vlastnú základňu a dešifrovať ich.

Materiál

- 1 plastová fľaša alebo podobná fľaša na hráča
- Permanentné fóliové pero v kódových farbách (1 sada na skupinu)
- Bariérová páska
- 1 obálka na skupinu, každá obsahuje 2 kódy a tabuľku
- papier a perá na dekódovanie pre každú skupinu
- Označenie hráčov (pásky)
- Farby kódov zodpovedajú farbám skupín
- Alkohol na odstránenie správ na fľašiach
- Označenie pre základne

Alternatíva:

Papierové lístky namiesto plastových fliaš (lacnejšie!). Pre skupiny 50 a viac osôb odporúčame hrať hru s papierovými lístkami. Správy by mali byť už vytlačené a vystrihnuté na potrebnú veľkosť, aby ich nebolo potrebné zapisovať na mieste. Dekódované správy môže zamestnanec priniesť späť do vydávajúcej stanice a znovu ich použiť.

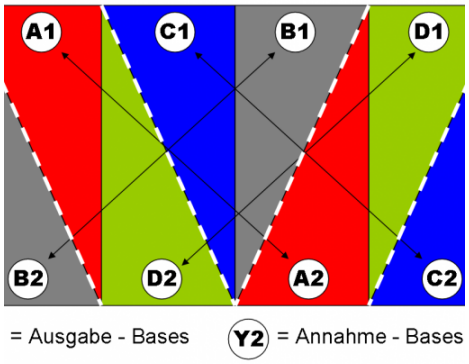
Príprava

- nájsť vhodné miesto na hranie (vhodná je rovná zalesnená plocha s malým porastom)
- Vymyslite správy, ktoré treba rozlúštiť. Správa pozostáva zo zmysluplnej vety so 4 slovami a maximálne 7 písmenami na slovo. Správa je zašifrovaná premenou písmen na dvojciferné čísla. (pozri tabuľku). Správa sa vždy skladá z postupnosti čísel napísaných dvoma rôznymi farbami. Každej farbe je priradený kód. Skupiny musia zistiť, ktorá farba patrí ku ktorému kódu, aby mohli správu správne dekódovať.
- Každá skupina má spoločný kód s každým z dvoch nepriateľov.

- Zistite kód: Kód +11 znamená, že napríklad písmeno A, ktoré je v tabuľke A=01, je posunuté o 11 písmen. à A=12! Slovo "dobrý" s týmto kódom je teda 18-32-31.
- Správy sa môžu opakovať.
- Na každú fľašu napíšte správu, aby hráči mohli hneď začať.
- Zakódované správy patriace do skupín dajte zodpovedným zamestnancom na výstupných základniach.
- Označte hracie pole a základne

Kódy (príklad)

Herný plán



:helten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

Implementácia

- Skupiny sa vytvárajú v závislosti od počtu účastníkov (párny počet skupín!)
- Hracie pole sa rozdelí na niekoľko častí v závislosti od počtu skupín. V tomto príklade sú 4 skupiny, t. j. 4 časti. Každá skupina vlastní dve z malých polí, ale medzi nimi je vždy jedno nepriateľské pole. Každá skupina sa delí o svoje dve polia s inou skupinou. Sú to teda "susedia". Ostatné dve skupiny sú preto "nepriatelia".
- **Vo všeobecnosti** hrá každá skupina sama za seba a snaží sa získať čo najviac bodov. V prípade potreby môžu so svojimi susedmi uzatvárať spojenectvá a vymieňať si informácie. Môžu sa tiež rozhodnúť, že nebudú hrať a budú hrať izolovane.
- Pred začiatkom hry sa každá zo skupín vyberie na svoje pole s výstupnou základňou.
- Tam dostanú od zodpovedného pracovníka obálku s tabuľkou a 2 kódmi. Každý hráč dostane aj plastovú fľašu, na ktorej je napísaná iná kódovaná správa od skupiny. (Upozornenie: správy sa musia zhodovať s kódmi, ktoré dostali skupiny!)
- Skupiny teraz dostanú farebnú stužku pre každého hráča, aby ich bolo možné identifikovať. Hráči spočiatku nevedia, že ich farba je zároveň zodpovedajúcou farbou kódu. V priebehu hry sa to rýchlo ukáže a pomôže to hráčom poraziť požadovaných súperov.
- Na začiatku hry sa teraz hráči snažia priniesť svoju fľašu so zakódovanou správou diagonálne cez nepriateľské pole na svoju akceptačnú základňu.
- Ak sa to hráčovi podarí, môže sa pokúsiť pomocou kódu a tabuľky dekódovať správu na svojej fľaši v danej základni.

- Správa sa skladá zo 4 sekvencií čísel napísaných 2 rôznymi farbami. Prvou úlohou je zistiť, ktorý kód sa dá použiť na rozlúštenie ktorej farby.
- Skupiny majú k dispozícii papier a perá, pomocou ktorých si môžu zapísať rozlúštené správy a informácie, ktoré sa im zdajú dôležité.
- Za každú správne rozlúštenú správu získa skupina 10 bodov.
- Po rozlúštení správy sa správa vymaže z fľaše a hráč sa ju pokúsi preniesť cez nepriateľskú líniu na výstupnú základňu. Tam sa na fľašu napíše nová správa, ktorú treba rozlúštiť.
- Vo**všeobecnosti platí nasledovné**: Na výstupnej základni sa na fľašu napíše zašifrovaná správa. Na prijímajúcej základni sa správa dešifruje a potom sa z fľaše zotrie.
- Tá môže byť vyrazená na súperovom poli. Hráč môže chytiť ostatných hráčov len vtedy, ak sám nič nenesie! Ak sa dotknete súpera, musí odovzdať svoju fľašu útočníkovi. Útočník si teraz môže vziať svoju korisť na svoju vlastnú akceptačnú základňu a skontrolovať, či by sa na dekódovanie súperovej správy nedal použiť jeden zo skupinových kódov.
- Ak ste sa zmocnili fľaše, môžete správu preniesť aj na papierik, aby ste ju mohli neskôr dekódovať. Správa na fľaši sa vymaže a teraz ju môžete použiť na vlastnú prepravu.
- Po rozlúštení správy sa správa vymaže! Fľaša nesie vždy len jeden kód.
- Ako sa skupina dostane k neznámemu kódu? Nesmie byť ukradnutý, ale získa sa vyjednávaním so "susedmi". Základne ostatných skupín sú zakázané. Vyjednávanie prebieha mimo hraníc základne.

Dôkaz o zdroji

- **Obrázok na obálke:** MariES
- **Uvedené súbory:** MariES

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Hra na krajinu
Stratégia
Кодиране
Тимова игра
Komunikácia

Vek
13–16 rokov
od 16. roku života

Počet účastníkov
20–30
30 – 100

Biblia
Táto informácia chýba.

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/susedia-nepriatelia