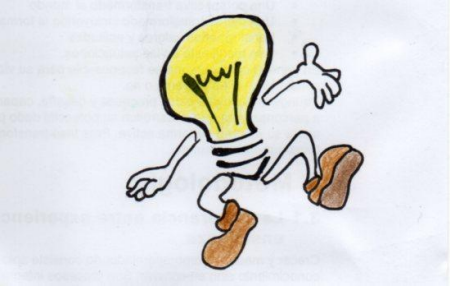
SUBMITTED BY
MariES

ON
25.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Rýchle nohy a bystré mysle



Pri tejto hre na bežkách sa nikto nebude nudiť. Vyžaduje si nielen kondíciu, ale aj logické myslenie.

Bariérový materiál

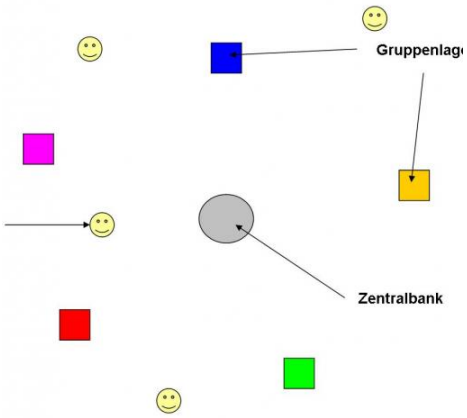
- Bariérový materiál pre lokalitu
- plachty, šnúry pre prípad dažďa
- Štartovací signál (klaksón, píšťalka alebo podobné zariadenie)
- Skrinka prvej pomoci
- Hracie peniaze (tu sa môžu použiť aj viečka, zátky atď.)
- Nápovedy, kartičky s menami, formuláre na hádanky (na farebných papieroch pre každú skupinu)
- Perá, gumy
- Plastové obaly na ochranu papierových lístkov
- Vrecká na mobilné banky, v ktorých sa budú prevážať hracie peniaze
- Plastové obaly na mobilné banky, v ktorých sa prepravujú indície
- Cena

Príprava

- nájsť vhodné miesto na hranie (les)
- označiť tábor pre každú skupinu
- Označte centrálny breh v strede hracej plochy
- Vytvorte indície, kartičky s menami a kartičky s hádankami a vytlačte ich na farebný papier (pre každú skupinu inú farbu)

Súbory na prevzatie

Herný plán



Menovky
Namenskaertchen

Cieľ hry

- Cieľom hry je čo najrýchlejšie vyriešiť hádanku. Na to si účastníci musia kúpiť nápovedy, ktoré im pomôžu vyriešiť hádanku.
- Je tiež možné "zarobiť" si ďalšie nápovedy.
- V tejto hre môžu jednotlivé skupiny vyhrať vďaka športovým aj intelektuálnym úspechom.

Implementácia

- Účastníci sú rozdelení do rovnako veľkých skupín.
- Každá skupina má svoj tábor. Tábory sú zoskupené do veľkého kruhu okolo centrálnej bankovej stanice, ktorá sa nachádza v strede.
- Pred začiatkom hry má každá skupina určitý čas na to, aby si postavila svoj tábor (ak prší, postavte plachtu) a vymyslela stratégiu.
- Zároveň sa niektorí zamestnanci rozložia v lese ako "mobilné banky".
- Začiatok hry je signalizovaný.
- Úlohou hráčov je teraz vybrať peniaze zo svojich účtov v mobilných bankách. Množstvo peňazí, ktoré je možné vybrať naraz, je obmedzené.
- Ak chcete dosiahnuť vyššiu sumu, je potrebné osloviť niekoľko bánk.
- Z bánk môžete nielen vyberať peniaze, ale aj nakupovať kľúčové indície k hádanke.
- Cena za nápovedu je však výrazne vyššia ako maximálna suma, ktorú možno vybrať. Cena za ďalšiu nápovedu môže byť ešte vyššia.
- Peniaze preto treba zbierať dovtedy, kým ich bude k dispozícii dostatok.
- Peniaze si môžu hráči tímu vymieňať len medzi sebou v banke alebo vo vlastnom tábore.
- Skupiny sa môžu kedykoľvek pokúsiť o nájazd alebo vyradenie súperových hráčov.
- Každá skupina dostane sadu kariet s 11 menami. Jedno z týchto mien je vytlačené tučným písmom uprostred. Toto meno určuje hodnotu karty.
- Každý hráč má pri sebe vždy jednu kartu. Karty je možné vymieňať na všetkých bankách a vo vlastnom tábore.

- Ak dôjde k lúpeži, karty dvoch hráčov sa navzájom porovnajú. Meno s vyššou hodnotou vždy porazí meno s nižšou hodnotou.
- Ak dôjde k remíze, súperi sa rozídu bez ďalších následkov. V opačnom prípade si víťaz vezme všetky peniaze od porazeného. Nápovedy sa nevymieňajú!
- Nájazd nie je povolený na týchto miestach: V okruhu 5 m 1. okolo mobilných bánk a centrálnej banky 2. okolo skupinových táborov a 3. okolo dvoch súbojujúcich hráčov, ktorí sa práve navzájom vyradili.

Vo**všeobecnosti**:

- Hráč má pri sebe buď peniaze, alebo nápovedu.
- Ak si hráči práve vybrali peniaze z banky, nemôžu si tam hneď kúpiť stopu. Musia ísť do inej banky, aby tak urobili.
- Riešenie hádanky sa odovzdáva v centrálnej banke. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý odovzdá správne riešenie.

Koniec hry:

- Hra sa končí, keď niektorá skupina odovzdá centrálnej banke správne riešenie hádanky.
- Ak hra skončí skôr, spočíta sa počet správnych riešení na hárku s riešením.

Pokyny na vyriešenie hádanky

- Jednotlivé nápovedy môžete zadať priamo do diagramu: Určité "ÁNO" sa môže zapísať ako znamienko plus do príslušného políčka, určité "NIE" ako znamienko mínus.
- Z týchto informácií sa potom dajú logicky odvodiť ďalšie informácie. Napríklad znamienko plus v stĺpci alebo riadku znamená, že všetky ostatné políčka v tom istom stĺpci/riadku môžu byť označené znamienkom mínus, pretože v každom prípade je možná len jedna kombinácia. To znamená, že ak platí x=y, nemôže súčasne platiť x=z.
- Všetky informácie sa dajú odvodiť logicky, t. j. v žiadnom bode nemusíte hádať.
- Hádanku možno vyriešiť len pomocou nápovedy. Dodatočné nápovedy však môžu riešenie uľahčiť. Každá z nich poskytuje pozitívne riešenie v rámčeku.
- V zásade sa samozrejme dá takto skombinovať akýkoľvek hlavolam s terénnou hrou.

Dôkaz o zdroji

- Obrázok na obálke: MariES
- uvedené súbory: MariES

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Кръстопът
Логическо мислене
Физическа príprava
Výzva
Stratégia

Vek
8–12 rokov
13–16 rokov
od 16. roku života

Počet účastníkov
Údaje nie sú k dispozícii.

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Údaje nie sú k dispozícii.

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/rychle-nohy-bystre-mysle