

Uitleg Hikespel RSW 2001 “Asterix en Obelix in Batavia”

Uitleg algemeen en uitleg bij de velden.

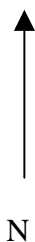
Het spel wordt gespeeld op een veld van ongeveer 20 bij 20 meter.

Op het veld worden in een vierkant 25 posten gevormd: door het neerleggen van een papier met de opdracht.

De posten worden verdeeld in een matrix van 5 bij 5: de matrix wordt gericht op het noorden, de linker onderhoek is A1 en de rechter boven hoek is E5:

Voorbeeld:

A5	B5	C5	D5	E5
A4	B4	C4	D4	E4
A3	B3	C3	D3	E3
A2	B2	C2	D2	E2
A1	B1	C1	D1	E1



Bij bijna elk veld moet een opdracht vervuld worden: als de opdracht goed is vervuld komt hier de richting uit naar de volgende post. Er kan alleen naar N, O, Z en W verwezen worden. Wel kan er a la “Pac Man” rondgestoken worden: bijvoorbeeld vanaf E3 naar Oost, dan kom je uit bij A3.

De route is een lus en bestaat uit 14 posten, de rest van de posten bezoekt men in principe niet (tenzij men de opdracht bij de vorige post fout oplost). De niet-route posten verwijzen weer naar de route (direct of indirect).

Er kunnen 5 groepen tegelijk starten: indien men weer bij het eigen startpunt komt, is de route gelopen. Tijdens het volgen van de route moet op een kaart bijgehouden worden welke posten aangedaan zijn.

Er kan een maximum tijd afgesproken worden, of er kan gemeten worden hoe lang elke ploeg er over doet om de route te volbrengen.

Verwijzing van de posten:

A5: Z	B5: N	C5: W	D5: Z	E5: W
A4: Z	B4: N	C4: O	D4: O	E4: O
A3: O	B3: N	C3: N	D3: N	E3: W
A2: O	B2: Z	C2: O	D2: O	E2: N
A1: N	B1: O	C1: N	D1: O	E1: N

Route:

C1 - C2 - D2 - E2 - E3 - D3 - D4 - E4 - A4 - A3 - B3 - B4 - B5 - B1

A B C D E

Begin en eindpunt van de ploegen A t/m E.

Uitleg Hikespel RSW 2001 “Asterix en Obelix in Batavia”

Materiaal:

Extra materiaal benodigd:

- Zon
- Maan
- Maankompas
- Bordje “Oost”
- Bordje “West”
- Bordje “Noord”
- Bordje “Zuid”
- 2 x Reep stof
- 2 x Rond voorwerp, bijvoorbeeld bezem steel.
- Oefen kopieën van B1 en E4

Extra uitleg danwel oplossingen bij posten:

A3:

Het bord met “Oost” moet op 240 graden staan. Zet de borden met de andere windrichtingen hier iets vandaan, bijvoorbeeld, 220, 260 en 280 graden.

A4 (en D5):

Schrijf op een lint dat ze richting het zuiden moeten: Wikkel het lint van boven naar beneden spiraalgewijs om een rond voorwerp, en schrijf op elke baan een letter onder elkaar (het eerste woord onder elkaar, voorwerp iets draaien, tweede woord onder elkaar, voorwerp iets draaien etc.. De boodschap is alleen dan te lezen als het lint om het ronde voorwerp wordt gerold.
Boodschap: gaat naar zuid toe!

B3:

De maan moet op 300 graden staan; het is laatste kwartier (de linkerkant (helft van de maan) is verlicht).

B5:

route: ra, rd, ra, la, la, rd, la, ra, la, ra, rd (ra = rechtsaf, la = linksaf, rd = rechtdoor)

D3:

De zon moet op 135 graden staan.

D4:

Rechtdoor is een knoop (RD)

Linksaf is twee knopen (L)

Rechtsaf is drie knopen. (R)

Route: L R RD RD R R RD L R RD RD RD

E3 (en C5 en E5):

Oplossing van de zin:

ALS JE DIT GOED HEBT OPGELOST WEET JE NU DAT JE NEUS DE GOEDE KANT OP
WIJST ALS JE MET JE RUG NAAR HET OOSTEN STAAT. VOLG JE NEUS!

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.