SC23 – Universal BUK Games, tekst til app

**Frist for levering av oversettelse: 17.juli**

**Forklaringstekst til aktivitet**

| Engelsk | Oversettelse |
| --- | --- |
| Monkeybars for strength: Can your team provide assistance in rescuing people trapped on a malfunctioning Ferris wheel? Climbing a Ferris wheel can be challenging, and it's crucial to remember the importance of carrying first aid supplies. Please get your team to reach the other side and rescue these helpless individuals in need.  Player one starts with climbing the Monkey Bars as far as he or she can. Once he or she has reached the 12th bar, the next player can start from the beginning. Player one has touched the 26th bar as last, so his score will be 26 points. Player two fell at the 18th bar, so her score is 18 points. The points of all the players will be added up and divided by the total number of players in the team. That will be your teams' total points.   * All members of the team participate | Monkeybars az erősségért: Tud-e a csapatod segítséget nyújtani egy meghibásodott óriáskeréken rekedt emberek kimentésében? Az óriáskerék megmászása kihívást jelenthet, és fontos, hogy ne feledkezzünk meg az elsősegélynyújtó felszerelések magunkkal hordozásáról. Kérlek, hogy csapatoddal juss el a másik oldalra, és mentsd ki ezeket a rászoruló, magatehetetlen embereket.  Az első játékos azzal kezdi, hogy felmászik a majom rudakra, amennyire csak tud. Amint elérte a 12. rudat, a következő játékos kezdheti az elejéről. Az első játékos utolsóként a 26. rudat érintette meg, így pontszáma 26 pont lesz. A kettes játékos a 18. rúdnál esett le, így pontszáma 18 pont. Az összes játékos pontjait összeadjuk, és elosztjuk a csapatban lévő játékosok teljes számával. Ez lesz a csapatok összpontszáma.   * A csapat minden tagja részt vesz |
| Ticket Twist for endurance: People are waiting in line to get their ticket. Is your team capable of handling the speed and stress that comes at the ticket booth. This game combines quick thinking, endurance, speed and teamwork. Stay focused and flip as many tickets to your team colour.  Are you ready for the challenge?    For this game, every player that participates in the game, needs to wear a ribbon of his or her team's color. 10 players of each team will compete against each other in the field. The goal of this game is to flip as many plates as possible to your team's color. The players in the field can switch as often as they want, but then the new player needs the ribbon from the 'old' player and then the new player can continue with the game. The game consists of 1 round of 8 minutes. When the time is up, all players leave the field and the plates will be counted by color. The team that flipped the most plates to their color, wins the game.   * Only the persons with a team ribbon are allowed to enter the field (10 per team). * It is permitted to switch participants without limitation, as long as they are wearing a team ribbon when entering the field | Ticket Twist a kitartásért: Az emberek sorban állnak, hogy megkapják a jegyüket. Képes-e a csapatod kezelni a jegypénztárnál jelentkező sebességet és stresszt. Ez a játék ötvözi a gyors gondolkodást, az állóképességet, a gyorsaságot és a csapatmunkát. Maradjatok koncentráltak, és fordítsatok át minél több jegyet a csapat színére. Készen álltok a kihívásra?    Ehhez a játékhoz minden játékosnak, aki részt vesz a játékban, a csapata színének megfelelő szalagot kell viselnie. Minden csapatból 10 játékos fog megmérkőzni egymással a mezőnyben. A játék célja, hogy minél több tányért fordítsatok a csapatotok színére. A mezőnyben lévő játékosok annyiszor cserélhetnek, ahányszor csak akarnak, de ekkor az új játékosnak szüksége van a "régi" játékos szalagjára, és csak ezután folytathatja az új játékos a játékot. A játék 1 fordulóból áll, amely 8 percig tart. Az idő leteltével minden játékos elhagyja a pályát, és a tányérokat szín szerint számoljuk. Az a csapat nyeri a játékot, amelyik a legtöbb tányért fordította a saját színére.   * A pályára csak a csapatszalaggal rendelkező személyek léphetnek be (csapatonként 10 fő). * A résztvevők cseréje korlátozás nélkül megengedett, amennyiben a pályára lépéskor csapatszalagot viselnek. |
| Crowd Surfing for cooperation: The train tracks are damaged, causing a significant problem. However, your team can tackle this situation by working together as a team. Combine your skills, coordinate your actions, and find a way to keep the train moving smoothly.  The goal of this game is to get one person to the other side of the track on the flamingo over rolling persons. With your team you need to take several turns and try to not let the person on top fall on the ground. At the end of the track, you'll find a slope. Once the boys have climbed the slope, the bell rings and you switch teams. The second team (girls) will lay out the same track on the way back, with going down the slope and around all the curves. The team that crosses the finish line first, wins.   * 16 boys and 16 girls participate, 1 surfer and 15 rollers. * It is not allowed to touch the ground (both floatie and surfer). * The obstacles may not be moved and rollers cannot move outside marked area. | Crowd Surfing az együttműködésért: A vasúti sínek megsérültek, ami jelentős problémát okoz. Csapatod azonban csapatként együttműködve meg tudja oldani ezt a helyzetet. Kombináljátok a képességeiteket, koordináljátok a cselekvéseteiteket, és találjátok meg a módját, hogy a vonat zavartalanul haladjon.  A játék célja, hogy egy személy a pálya másik oldalára jusson a flamingón a guruló személyek fölött. A csapatoddal többször kell fordulnod, és megpróbálnod, hogy a felül lévő személy ne essen a földre. A pálya végén találsz egy lejtőt. Ha a fiúk felmásztak a lejtőn, megszólal a csengő, és csapatot cseréltek. A második csapat (lányok) visszafelé ugyanazt a pályát fogja lefektetni, azzal, hogy lemegy a lejtőn, és minden kanyart megkerül. Az a csapat nyer, amelyik előbb ér át a célvonalon.   * 16 fiú és 16 lány vesz részt, 1 szörfös és 15 guruló. * Nem szabad a földet érinteni (mind a floatie, mind a szörfös). * Az akadályok nem mozgathatók, és a görgők nem mozoghatnak a kijelölt területen kívül. |
| Nerve Spiral for Nerve control:  As you patiently await your turn in line for the next ride, suddenly there is an event of a power failure, there's no need to panic. Can your team skillfully navigate through this unexpected situation, safely departing from the line without experiencing any electrical shocks? Stay calm and trust in your team's ability to handle this challenge with composure and grace.  When the start signal sounds, the first two players can go to the spiral, both take one side of the metal ring and try to get to the first checkpoint without touching the tube. When the two players get to one checkpoint, they go back and two new players enter the game. This continuoues until they reach the goal-point. If two players touch the spiral, they will hear an alarm and have to switch with the next two players that will start from the last checkpoint. You continue until you reach the end of the spiral. The team that finishes first wins.   * 30 – 50 team members participate (in 15-25 pairs) | Idegspirál az idegek irányításához: Miközben türelmesen várod, hogy sorra kerülj a következő menetre, hirtelen áramszünet következik be, nincs ok pánikra. Képes-e a csapatod ügyesen átvészelni ezt a váratlan helyzetet, és biztonságosan, áramütés nélkül távozni a sorból? Maradj nyugodt, és bíz abban, hogy csapatod képes lesz higgadtan és méltóságteljesen kezelni ezt a kihívást.  Amikor megszólal a startjelzés, az első két játékos a spirálhoz mehet, mindketten a fémgyűrű egyik oldalát fogják, és megpróbálnak eljutni az első ellenőrzőponthoz anélkül, hogy megérintenék a csövet. Amikor a két játékos eljut egy ellenőrzőpontig, visszamennek, és két új játékos lép be a játékba. Ez így folytatódik, amíg el nem érik a célpontot. Ha két játékos hozzáér a spirálhoz, riasztást hallanak, és cserélniük kell a következő két játékossal, akik a legutóbbi ellenőrzőponttól indulnak. Addig folytatjátok, amíg el nem éritek a spirál végét. Az a csapat nyer, amelyik elsőként ér célba.   * 30-50 csapattag vesz részt (15-25 párban) |
| Mine Field for logical thinking: Your team is faced with a difficult situation where they need to cross to the other side while being cautious of wild animals that have escaped. The goal is to reach their destination without being attacked by these animals.  This game will take place in a big field with small sections. Each team has two captains on the sidelines guiding the player without using phones or any other aid. Player one starts and tries to go through the field without stepping in a wrong box. To know if you're in a right or wrong box, you use the beeper in each box. When the beeper gives the alarm signal, you're in the wrong box and you have to switch the player for a new player. Each player checks each box, even though it is 100% certain it is not a mine. The captains help with remembering the right pathway. You go on until you've reached the finish and then your time will stop.   * Approx. 30 team members participate * Only 1 person at a time is allowed on the course * 2 team captains guide the participants through the course * Team captains may not use tools to remember the route | Aknamező a logikus gondolkodáshoz: A csapatod egy nehéz helyzettel szembesül, ahol át kell kelniük a túloldalra, miközben óvatosnak kell lenniük a megszökött vadállatokkal szemben. A cél az, hogy elérjék a céljukat anélkül, hogy ezek az állatok megtámadnák őket.  Ez a játék egy nagy pályán zajlik, kis szelvényekkel. Minden csapatnak két játékvezetője van a pálya szélén, akik telefon vagy egyéb segédeszköz használata nélkül irányítják a játékosokat. Az első játékos elindul, és megpróbál végigmenni a pályán anélkül, hogy rossz mezőre lépne. Hogy tudja, hogy jó vagy rossz mezőbe lépett-e, az egyes mezőkben lévő csipogót használja. Amikor a csipogó riasztójelzést ad, akkor rossz dobozban vagy, és a játékost ki kell cserélni egy új játékosra. Minden játékos minden egyes dobozt ellenőriz, még akkor is, ha 100%-ig biztos benne, hogy nem akna. A kapitányok segítenek emlékezni a helyes útvonalra. Addig mész, amíg a célba nem érsz, és akkor megáll az időd.   * Kb. 30 csapattag vesz részt * Egyszerre csak 1 személy tartózkodhat a pályán. * 2 csapatkapitány vezeti végig a résztvevőket a pályán * A csapatkapitányok nem használhatnak eszközöket az útvonal megjegyzésére. |

**Forklaringstekst til oppgaver**

| Engelsk | Oversettelse |
| --- | --- |
| Question 1 Intro Have you been listening to Fra Kåre this year?  Question How many hours of Fra Kåre has there been listened to this year?  Check the answer when the game is over | 1. kérdés  Intro  Hallgattál Fra Kåre-t idén?  Kérdés  Hány órányi Fra Kåre-t hallgattak meg idén?   Ellenőrizd a választ, ha a játéknak vége |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | Jól tudsz számolni?  Hányan látogattak el a táborokba 2023-ban? |
| Have you danced along this morning?  What is the correct order of the Herman Shuffle dance moves?  A: Lean, Wave, Drift  B: Wave, Lean, Drift  C: Lean, Drift, Wave  D: Wave, Drift, Lean | Táncoltál ma reggel?  Mi a helyes sorrendje a Herman Shuffle tánclépéseknek?  A: Hajol, Hullám, Drift  B: Hullám, Hajol, Drift  C: Hajol, Drift, Hullám  D: Hullám, Drift, Hajol |
| Look at the image.  Which rollercoaster cart will reach the bottom first?  A: Red  B: Green  C: Yellow  D: They reach the bottom at the same time | Nézd meg a képet.  Melyik hullámvasút kocsi ér először az aljára?  A: Piros  B: Zöld  C: Sárga  D: Egyszerre érik el az alját. |
| Look at the image.  The man with the blue shirt is going to faint on this rollercoaster ride, how often will he pass out?  A: 1 time  B: 2 times  C: 4 times  D: 8 times | Nézd meg a képet.  A kék inges férfi elájul ezen a hullámvasúton, hányszor fog elájulni?  A: 1 alkalommal  B: 2 alkalommal  C: 4 alkalommal  D: 8 alkalommal |
| Are you a fan of animals? Study the image.  What animal is trying to sniff you from the other side?  A: Horse  B: Camel  C: Antilope  D: Giraffe | Rajongsz az állatokért? Tanulmányozd a képet.  Melyik állat próbál megszaglászni a másik oldalról?  A: Ló  B: Teve  C: Antilop  D: Zsiráf |
| Are you a fan of animals? Study the image.  What animal is trying to sniff you from the other side?  A: Elephant  B: Tiger  C: Owl  D: Lion | Rajongsz az állatokért? Tanulmányozd a képet.  Melyik állat próbál megszaglászni a másik oldalról?  A: Elefánt  B: Tigris  C: Bagoly  D: Oroszlán |
| Did you follow the projects this year? Look at the image.  Can you remember who this is?  A: Peter  B: John  C: Matthew  D: Paul | Követted az idei projekteket? Nézd meg a képet.  Emlékszel, hogy ki ez?  A: Péter  B: János  C: Máté  D: Pál |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | Éles a szemed? Nézd meg a képet.  Kiket láthatsz sorrendben balról jobbra? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Nézd meg a képet.  *Kérdés*  Milyen szám legyen a kérdőjel? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | Melyik országban nincs gyülekezete a BCC-nek?  A: Szingapúr  B: Szerbia  C: Japán  D: Peru |

*Varied App UI text*

| **Menu**  Home  League  Sidequest  Games  Map | **Menü**  Főoldal  Liga  Sidequest  Játékok  Térkép |
| --- | --- |
| **Game names**  Monkey Bars  Nerve Spiral XL  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | **Játéknevek**  Monkey Bars  Idegspirál XL  TiketTwist  Aknamező  Crowd Surfing |
| **Score unit representations**  {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | **Pontozási egység ábrázolások**  {score} rúd *(lásd majomrudak fentebb)*  {score} másodperc  {score} jegy  {score} másodperc  {score} másodperc |
| **General error**  Something went wrong.  Please try refreshing the page. | **Általános hiba**  Valami rosszul sült el.  Kérjük, próbáld meg frissíteni az oldalt. |
| **Various**  Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | **Különböző**  Pont  Érmék  Játék  1. csapat / 2. csapat  Kezdet (idő)  Szabályok  Bejelentkezés *(kontextus: gomb)*  Csapat kód  Sajnálom, a csapat kulcsod nem érvényes |
| **League ranking overview**  No points have been earned yet.  Come back after the first round.  View ranking and scores for each game (context: *button*) | **A liga rangsorának áttekintése**  Még nem szereztél pontot.  Gyere vissza az első forduló után.  Rangsor és pontszámok megtekintése minden egyes játékhoz (kontextus: *gomb*) |
| **Sidequest UI**  Thanks, your answer has been recorded  Time ran out, better luck next time  Are you ready?  Check the answer when the game is over  Still locked  You have {numAnswers} answers. Do you want to send them now?  Submit your answers *(context: button)*  Round {round}  Return to the overview *(context: button)* | **Sidequest UI**  Köszönöm, a választ rögzítettük  Az idő lejárt, több szerencsét legközelebb  Készen állsz?  Ellenőrizd a választ, amikor a játéknak vége  Még mindig zárva  {numAnswers} válaszod van. Szeretnéd elküldeni őket most?  Küld el válaszaidat *(kontextus: gomb)*  Kör {kör}  Visszatérés az áttekintéshez *(kontextus: gomb)* |
| **Sidequest assignment types**   * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | **Sidequest feladat típusok**   * Matematika * Tudás * Ismerd fel a * Betekintés * Emlékezz * Találd ki |