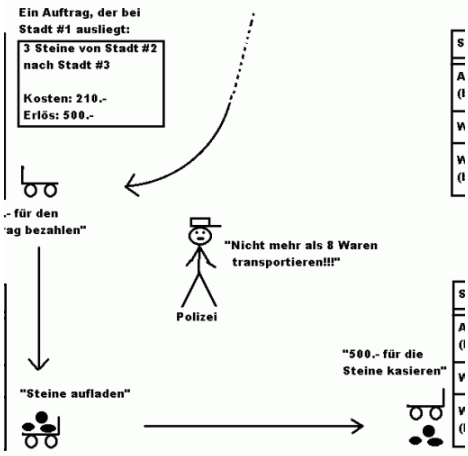
Sur la route

Réalisation du célèbre jeu "Sur la route" : les groupes (transporteurs) transportent avec des brouettes, des chariots à échelle... différentes marchandises entre les stations (villes) et gagnent ainsi de l'argent. D'autres missions de transport peuvent être effectuées dans les stations

Esquisse



Idée/ antécédents

Il existe un jeu de société appelé 'Sur la route'. Ce jeu est une transposition du principe du jeu. Les joueurs effectuent une ou plusieurs missions d'expédition avec leur camion (brouette ou engin similaire) et reçoivent une rémunération en échange. Mais attention : le chargement est limité à 8 marchandises au maximum et si la police découvre qu'il y a quelque chose de louche, c'est l'amende!

Déroulement du jeu

Ce texte peut être remis immédiatement par écrit aux joueurs qui forment un groupe d'expédition. Ils peuvent ainsi consulter les règles du jeu en cours de route et la police peut se prévaloir du fait que tout le monde avait des règles claires :

Au départ, chaque entreprise de transport dispose de:

- Un camion (brouette, camion à échelle ou autre) que chaque entreprise de transport se procure elle-même.
- Le carnet de route, qui indique ce qui est chargé et déchargé et où.
- Le compte d'expédition avec un capital de départ de 100.--, dans lequel sont notées les dépenses et les recettes.
- Deux missions qui seront distribuées au départ par l'animateur du jeu
- Un plan de la ville sur lequel est indiqué l'emplacement des stations

Le début du jeu commence au même endroit pour tous les joueurs. Après le coup de sifflet de départ, les différentes stations peuvent être desservies. Les joueurs d'une même entreprise de transport ne doivent cependant jamais se séparer. Des marchandises peuvent être prises ou déchargées aux stations. Pour cela, il faut des ordres de transport qui peuvent être achetés à n'importe quelle station. Les différentes stations ont bien sûr des missions différentes. Les arrêts intermédiaires peuvent donc souvent être intéressants. Si plusieurs transporteurs arrivent à une station, un embouteillage se forme. Ils passent dans l'ordre dans lequel ils arrivent. Il est bien sûr possible de traiter plusieurs commandes en même temps. La quantité de chargement de 8 marchandises maximum ne doit jamais être dépassée.

Acheter des ordres de transport

Nécessaire : Compte d'expédition

Dans les stations, il y a toujours trois missions à vendre, dont on peut acheter autant que l'on veut à la fois. Lorsque l'une des trois commandes est vendue, le chef de station en découvre une nouvelle. Celle-ci peut également être achetée en même temps. Mais le solde du compte ne doit jamais devenir négatif ! Le chef de station inscrit le nouveau solde du compte et signe

Réceptionner les marchandises

Nécessaire : Ordre de transport, carnet de route, capacité de chargement libre Un ordre ne peut être exécuté que dans sa totalité ou pas du tout. Une répartition n'est pas possible ! Le chef de station inscrit dans le carnet de route le lieu de chargement, le lieu de déchargement, la recette, le nombre et le type de marchandises et signe. Sur l'ordre de transport, il fait une croix dans les cases (caisses sur la palette) ou les raye. Cet ordre est ainsi considéré comme "enregistré". En outre, il remet les marchandises. La capacité de chargement ne l'intéresse pas!

Décharger les marchandises

Nécessaire : Ordre de transport, carnet de route, compte d'expédition

Le chef de station raye l'ordre du carnet de route et y appose sa signature. Il crédite le compte de l'entreprise de transport du produit du transport. Il vérifie éventuellement la conformité de l'ordre de transport avant de le détruire

Capacité de chargement

Chaque camion a une capacité de 8 marchandises qui ne doit pas être dépassée. Même si, en apparence, on peut en mettre plus!

Police

Nécessaire : Ordres, carnet de route, éventuellement compte d'expédition :-(

Durant le jeu, des policiers "sur la route" sont sur la route. Ils contrôlent si le nombre de marchandises chargées est supérieur ou inférieur à celui inscrit dans le carnet de route. Si la capacité de chargement n'est pas correcte, une amende de 200.-- par marchandise manquante ou en trop est due. En outre, la police provoque des embouteillages, des déviations, etc.

Fin du jeu

Deux événements entraînent la fin du jeu :

1. le temps est écoulé (annoncer l'heure de fin à tout le monde avant le départ !). Les stations ferment. Les missions non entièrement exécutées ne rapportent plus rien. Même celles qui ont déjà été rechargées.
2. Un transporteur n'a plus de mission et il n'y en a plus à acheter. Le jeu est terminé pour lui, tous les autres peuvent encore effectuer leurs missions (jusqu'à l'heure de fin).

Le vainqueur est celui qui possède le plus d'argent de jeu à la fin du jeu.

Postes/ groupes/ responsables

Tâches du chef de station

Dans les stations (villes), il faut :

Commandes vendues

Nécessaire : Compte d'expédition

Dans les stations, il y a toujours trois commandes à vendre, dont on peut acheter autant que l'on veut en une seule fois. Lorsque l'une des trois commandes est vendue, le chef de station en découvre une nouvelle. Celle-ci peut également être achetée en même temps. Mais le solde du compte ne doit jamais devenir négatif ! Le chef de station inscrit le nouveau solde du compte et signe.

Marchandises chargées

Nécessaire : Ordre de transport, carnet de route, capacité de chargement disponible

Un ordre ne peut être exécuté que complètement ou pas du tout. Une répartition n'est pas possible ! Le chef de station inscrit dans le carnet de route le lieu de chargement, le lieu de déchargement, la recette, le nombre et le type de marchandises et signe. Sur l'ordre de transport, il fait une croix dans les cases (caisses sur la palette) ou les raye. Cet ordre est ainsi considéré comme "enregistré". En outre, il remet les marchandises. S'il n'y a pas assez de marchandises, donner à la place un nombre correspondant de feuilles de notes ! Veuillez y inscrire le type de marchandises et signer ! La capacité de chargement n'est pas un critère important !

Marchandises déchargées

Nécessaire : Ordre de transport, carnet de route, compte d'expédition

Le chef de station raye l'ordre du carnet de route et y appose sa signature. Il crédite le compte de l'entreprise de transport du produit du transport. Il vérifie éventuellement la conformité de l'ordre de transport avant de le détruire

Tâches des policiers

Important : les policiers doivent courir séparément, sinon ils sont facilement contournés.

Contrôler le chargement

Nécessaire : Ordres, carnet de route, éventuellement compte d'expédition :-(

Chaque camion a une capacité de 8 marchandises qui ne doit pas être dépassée. Même si, en apparence, on peut en mettre plus ! Celui qui a chargé plus ou moins de marchandises que ce qui

est indiqué dans le carnet de route ou qui dépasse la capacité de chargement, doit payer 200 euros par marchandise manquante ou en trop. La police peut contrôler partout et tout le temps. Mais entre deux amendes, le camion doit avoir fait une halte pour que le transporteur ait une chance de corriger son "erreur".

Bouchons, déviations, barrages routiers

La mise en place d'obstacles à la circulation permet de rendre le jeu plus passionnant.

Remarques

Il est recommandé de jouer la variante du jeu de société lors de la première réunion de préparation. Tout le monde sait alors de quoi il s'agit.

Heure du jour : en journée

Lieu du jeu : dans le village, en ville

Nombre de moniteurs : au moins 8, idéalement 11 moniteurs

Nombre de participants : au moins 20 participants, au maximum 100 participants

Tranche d'âge : 8-16 ans

Origine : groupe de jeunes des YMCA de Nöttingen e.V.

Stations

Dans la localité, 10 stations (villes) sont définies, la plus grande distance (par exemple entre la plus au nord et la plus au sud) devant être d'environ 1 km.

Variante de jeu : sur le plan de la ville que chaque groupe reçoit, seul l'emplacement des lieux est indiqué, il faut trouver les noms (panneaux de lieux aux stations, noms évocateurs, par ex. "Mühlhausen" au moulin, "Death Valley" au cimetière).

Marchandises:Nous avions 4 marchandises différentes, mais on peut aussi en avoir moins. Avec plus, le jeu devient confus. Il n'y a que 2 des 4 marchandises à chaque station.
120 boîtes d'œufs réparties sur les stations 1,2,5,6,8,9,10
100 pavés répartis sur les stations 1,3,4,6,7,9,10
20 planchettes en bois réparties sur les stations 2,5 45
Animaux en peluche répartis sur les stations 3,4,7,8

Commandes

Par transporteur participant (14 lors du test), il faut 20 commandes en 3 heures (valeur empirique).

Nombre de commandes par station (où ces marchandises sont présentes) : Pierres et boîtes à œufs 17 par station, animaux 10 par station, bois 5 par station

Il y a des commandes de 2 à 6 marchandises.

Les marchandises ne sont transportées que vers les stations où elles sont déjà présentes, par exemple les pierres de la station 1 à la station 3, mais pas de la station 1 à la station 2.

Si l'on crée une contre-commande pour chaque ordre, on crée un circuit de marchandises. Ainsi, s'il existe la commande "6 animaux de Mulhouse à la Vallée de la Mort", il existe aussi la commande "6 animaux de la Vallée de la Mort à Mulhouse". Ainsi, à un moment ou à un autre du jeu, ces animaux seront également transportés en retour, le risque de manquer de marchandises quelque part est réduit. La recette d'une commande dépend de la distance, du nombre et du type de marchandises (les pierres rapportent par exemple plus que les boîtes d'œufs, car elles sont plus lourdes). Le bénéfice par marchandise ne devrait pas dépasser 200.--, sinon la surcharge est rentable. Comme il n'y a pas de commandes identiques pour autant de variations, elles doivent malheureusement toutes être écrites à la main.

Les commandes sont mélangées et réparties entre les stations. Si l'on achète une mission à une station, celle-ci ne part pas nécessairement de là!

Matériel

- Invitations
- Règles du jeu
- Carnet de route
- Compte d'expédition
- Commandes
- Plan du site
- Veste de signalisation, truelle de signalisation, chapeau (pour la police)
- Diplômes et prix pour les vainqueurs
- 120 boîtes d'œufs
- 100 pavés
- 20 planchettes en bois
- 45 animaux en peluche
- Panneaux de ville
- Panneaux d'expédition (chaque entreprise de transport imagine un nom et accroche le panneau sur le camion)
- Notes pour les chefs de station (au cas où des marchandises viendraient à manquer)

Fichiers

Fahrtenbuch
Speditionskonto
Transportauftrag

Références

- Idée de jeu:
  Autorisation de www.spielboerse.ch - Idées de jeux pour le jeune chœur!
- Image:
  www.flickr.com