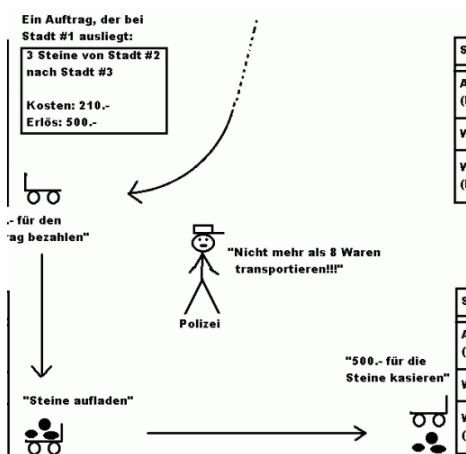


W drodze



Implementacja znanej gry "Na drodze": grupy (przewoźnicy) przewożą różne towary taczkami, wozami drabiniastymi... różnymi towarami pomiędzy stacjami (miastami) i zarabiają w ten sposób pieniądze. Kolejne zlecenia na transport można skłamać w statio

Szkic



Idea/prehistoria

Jest gra planszowa o nazwie "Auf Achse". Ta gra jest realizacją zasady gry. Gracze wykonują jedno lub więcej zleceń spedycyjnych swoim ciążarówką (taczka lub podobnym pojazdem) i otrzymują za to zapłatę. Ale uważaj: ładunek jest ograniczony do maksymalnie 8 towarów i jeżeli policja odkryje, że coś jest nie tak, dostaniesz autobus!

Procedura gry

Ten tekst można od razu dać na piśmie graczom, którzy w grupach tworzą spedycję. Dzięki temu po drodze mogą też spojrzeć na zasady gry, a policja może się odnieść do tego, że wszyscy mieli jasne zasady:

Na początku każda firma przewozowa posiada:

- Wózek (taczkowy, drabiniasty lub podobny) ka?da firma przewozowa zdobywa sama.
- Dziennik, w którym jest napisane co gdzie jest za?adowane i roz?adowane.
- Konto spedycyjne z kapita?em pocz?tkowym 100,--, na którym odnotowuje si? wydatki i przychody.
- Dwa zamówienia, które zostaną rozdane przez kierownictwo gry na starcie
- Mapa miejscowo?ci, na której zaznaczono lokalizacj? stacji

Pocz?tek gry rozpoczyna si? dla wszystkich graczy w tym samym miejscu. Po gwizdku startowym mo?na podej?? do poszczególnych stacji. Jednak gracze firmy przewozowej mog? si? nigdy nie rozdzieli?. Na stacjach mo?na odbiera? lub roz?adowywa? towary. Do tego potrzebne s? zlecenia transportowe, które mo?na kupi? na ka?dej stacji. Oczywi?cie poszczególne stacje maj? ró?ne zamówienia. Tak wi?c postoje cz?sto mog? by? op?acalne. Je?li na jedn? stacj? przyjedzie kilku przewo?ników, powstanie korek. Odbywaj? swoj? tur? w kolejno?ci, w jakiej przybyli. Oczywi?cie w tym samym czasie mo?e by? obs?ugiwanych kilka zamówie?. Maksymalna ilo?? za?adunku 8 towarów nie mo?e by? nigdy przekroczona.

Zlecenia transportowe

Wymagania: Konto transportowe

Na stacjach zawsze s? trzy zamówienia na sprzeda?, z których mo?na kupi? dowoln? liczb? jednocze?nie. Gdy jedno z trzech zamówie? zostaje sprzedane, szef stacji odkrywa nowe. Mo?na to równie? kupi? w tym samym czasie. Jednak stan konta nie mo?e nigdy osun?? si? na minus! Kierownik stacji wpisuje nowy stan konta i sk?ada podpis

Rejestracja towarów

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pok?adowy, wolna przestrze? ?adunkowa Zlecenie mo?e by? wykonane tylko w ca?o?ci lub wcale. Podzia? nie jest mo?liwy! Kierownik stacji wpisuje do dziennika miejsce za?adunku, miejsce roz?adunku, wp?ywy, liczb? i rodzaj towarów oraz sk?ada podpis. Na zleceniu transportowym stawia krzy?yk w kartonach (kartony na palecie) lub je przekre?la. Zamówienie to uwa?a si? wówczas za "przyj?te". Przekazuje równie? towar. Nie interesuje go no?no??!

Roz?adunek towarów

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pok?adowy, konto spedycyjne

Dyrektor stacji wykre?la polecenie z dziennika i sk?ada pod nim swój podpis. Wp?ywy z frachtu zalicza na konto spedycji. W razie potrzeby ponownie sprawdza zlecenie transportowe pod k?tem spójno?ci, zanim je zniszczy

Pojemność ładunkowa

Każda ciłarówka ma pojemność 8 towarów, której nie wolno przekroczyć. Nawet jeśli najwyraźniej więcej może wejść!

Police

Potrzebne: Zlecenia, dziennik, ewentualnie konto przewoźnika :-)

Podczas gry "Na drodze" policjanci są w trasie. Sprawdzają, czy załadowano więcej lub mniej towaru, niż wpisano w dzienniku. Jeśli ładowność nie jest prawidłowa, należy zapłacić karę w wysokości 200,-- za brak lub zbyt dużą ilość towaru. Dodatkowo policja powoduje korki, objazdy itp.

Koniec gry

Dwa wydarzenia prowadzą do zakończenia gry:

1. czas się kończy (ogłosz wszystkim czas końcowy przed rozpoczęciem!). Stacje się zamykają. Zamówienia, które nie zostały zrealizowane nie przynoszą już zwrotu. Nawet te, które zostały już pobrane.
2. Przewoźnik nie ma już żadnych zleceń i nie ma już nikogo do kupienia. Dla niego gra się skończyła, wszyscy inni mogą jeszcze realizować swoje zlecenia (do godziny zamknięcia).

Zwycięzcą jest ten, kto na koniec ma najwięcej pieniędzy z gry.

Posty/ Grupy/ Liderzy

Obowiązki Kierownik Stacji

Na stacjach (miastach) będzie:

Zamówienia sprzedane

Potrzebne: Konto spedycyjne

Na stacjach zawsze są trzy zamówienia na sprzedaż, z których można kupić dowolną liczbę jednocześnie. Gdy jedno z trzech zamówień zostaje sprzedane, szef stacji odkrywa nowe. Można

to równie? kupi? w tym samym czasie. Jednak stan konta nie mo?e nigdy osun?? si? na minus! Kierownik stacji wpisuje nowy stan konta i sk?ada podpis.

Za?adunek towaru

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pok?adowy, wolna przestrze? ?adunkowa

Zlecenie mo?e by? wykonane tylko w ca?o?ci lub wcale. Podzia? nie jest mo?liwy! Kierownik stacji wpisuje do dziennika miejsce za?adunku, miejsce roz?adunku, wp?ywy, liczb? i rodzaj towarów oraz sk?ada podpis. Na zleceniu transportowym stawia krzy?yk w kartonach (kartony na palecie) lub je przekre?la. Zamówienie to uwa?a si? wówczas za "przyj?te". Przekazuje równie? towar. Je?li towarów jest zbyt ma?o, daj im w zamian odpowiedni? liczb? banknotów! Prosz? napisa? na nim rodzaj towaru i podpisa?! ?adowno?? nie jest przedmiotem zainteresowania!

Roz?adunek towarów

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pok?adowy, konto spedycyjne

Dyrektor stacji wykre?la polecenie z dziennika i sk?ada pod nim swój podpis. Wp?ywy z frachtu zalicza na konto spedycji. W razie potrzeby ponownie sprawdza zlecenie transportowe pod k?tem spójno?ci, zanim je zniszczy

Zadania policjantów

Wa?ne: Policjanci powinni biega? osobno, inaczej ?atwo ich omin??.

?adunek kontrolny

Niezb?dne: Zlecenia, dziennik, ewentualnie konto spedycyjne :-)

Ka?da ci??arówka ma pojemno?? 8 towarów, której nie wolno przekroczy?. Nawet je?li najwyra?niej wi?cej mo?e wej??! Kto za?adowa? wi?cej lub mniej towaru ni? liczba w dzienniku, albo kto przekroczy? ?adowno??, p?aci 200,-- za ka?dy brakuj?cy lub nadmiarowy towar. Policja ma prawo do kontroli wsz?dzie i o ka?dej porze. Pomi?dzy dwoma mandatami ci??arówka musi jednak zatrzyma? si? na stacji, aby przewo?nik mia? szans? naprawi? swój "b??d".

Zak?ócenia, objazdy, blokady dróg

Poprzez tworzenie przeszkód drogowych mo?na uczyni? gr? bardziej emocjonuj?c?.

Uwagi

Wskazane jest rozegranie wariantu gry planszowej na pierwszym spotkaniu przygotowawczym. Wtedy każdy wie, o co chodzi.

Pora dnia: w ciągu dnia

Miejsce gry: w wiosce, w mieście

Liczba liderów: co najmniej 8, najlepiej 11 liderów

Liczba uczestników: minimum 20, maksimum 100

Grupa wiekowa: 8-16 lat

Origin: Jungschar of the YMCA Nöttingen e.V.

Stacje

W mieście ustawia się 10 stacji (miejscowości), przy czym największa odległość (np. między najbardziej wysuniętą na północ a najbardziej wysuniętą na południe) powinna wynosić ok. 1 km.

Odmiana gry: na mapie, którą otrzymuje każda grupa, zanotowane jest tylko położenie miast, nazwy trzeba się dowiedzieć (tablice miejskie na stacjach, nazwy znaczące, np. "Mühlhausen" przy mieście, "Death Valley" przy cmentarzu).

Towary: Mieliśmy 4 różne towary, ale działa to również z mniejszą ilością. Przy większej ilości, gra staje się zagmatwana. Na każdej stacji znajdują się tylko 2 z 4 towarów.

120 kartonów po jajkach rozmieszczonych wśród stacji 1,2,5,6,8,9,10

100 kostek brukowych rozmieszczonych wśród stacji 1,3,4,6,7,9,10

20 drewnianych desek rozmieszczonych wśród stacji 2,5 45

Sztuczne zwierzęta rozmieszczone wśród stacji 3,4,7,8

Zamówienia

Dla każdego uczestniczącego spedytora (14 w teście) potrzeba 20 zleceń w ciągu 3 godzin (wartość dozwolona).

Liczba zamówień na stację (gdzie te towary są dostępne): Kamienie i kartony po jajkach 17 na stację, zwierzęta 10 na stację, drewno 5 na stację

Są zamówienia zawierające od 2 do 6 towarów.

Towary s? transportowane tylko do stacji, w których ju? si? znajduj?, wi?c np. kamienie ze stacji 1 do 3, ale nie ze stacji 1 do 2.

Je?li dla ka?dego zamówienia tworzysz kontr-zamówienie, to powstaje cykl towarowy. Je?li wi?c istnieje zamówienie "6 zwierz?t z Miluzy do Doliny ?mierci", to istnieje te? zamówienie "6 zwierz?t z Doliny ?mierci do Miluzy". Oznacza to, ?e w pewnym momencie gry te zwierz?ta s? równie? transportowane z powrotem, a ryzyko, ?e gdzie? zabraknie towaru, jest zmniejszone. Zysk z zamówienia zale?y od odleg?o?ci, ilo?ci i rodzaju towaru (np. kamienie wnosz? wi?cej ni? kartony z jajkami, bo s? ci??sze). Zysk z jednego towaru nie powinien przekracza? 200, w przeciwnym razie prze?adowanie staje si? op?acalne. Poniewa? nie ma identycznych zamówie? przy tak wielu wariantach, niestety wszystkie musz? by? pisane r?cznie.

Zamówienia s? tasowane i rozdzielane do stanowisk. Je?li kupisz zamówienie na stacji, to niekoniecznie musi ono tam wyruszy?!

Materia?

- Zaproszenia
- Regu?y gry
- Ksi??ki do jazdy
- Konto wysy?kowe
- Zamówienia
- Plany lokalizacyjne
- Kamizelka ostrzegawcza, machaj?ca kielnia, kapelusz (Dla policji)
- Certyfikaty i nagrody dla zwyci?zców
- 120 kartoników na jajka
- 100 kostek brukowych
- 20 drewnianych desek
- 45 wypchanych zwierz?t
- Znaki lokalizacyjne
- Znaki spedytora (ka?dy spedytor wymy?la nazw? i wieszka znak na ci??arówce)
- Kartki z notatkami dla kierowników stacji (w razie gdyby zabrak?o towaru)

Pliki

[Logbook](#)

[Konto spedycyjne](#)

[Zlecenie transportowe](#)

Odniesienie do ?ród?a

- Pomys? na gr?:
Za po?rednictwem www.spielboerse.ch - Pomys?y na gry dla grupy m?odzie?owej!

- **Obraz:**
www.flickr.com