Dentro ou fora

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Há cerca de 3 a 5 postos (dependendo do número de líderes). Cada posto tem vários números e os jogadores precisam resolver tarefas diferentes para os diferentes números. Os postos são distribuídos dentro e ao redor da casa. Os bilhetes (1x, 2x, 3x) são preenchidos pelo líder no posto.

Campo de jogo

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Spielfeld

Curso do jogo

- aprox. 5 grupos de 3 jogadores > 15 jogadores
- Cada grupo desenha seu quadrado inicial
- Cada grupo desenha seu quadrado de chegada (não visível para os outros)
- Primeiro, cada grupo deve responder ao item com o número do quadrado inicial.

- Se responderem corretamente, receberão um bilhete para o próximo turno. Há bilhetes 1x, 2x, 3x, ou seja, com um bilhete 2x, outro grupo (de sua escolha) também deve viajar na mesma direção.
- por exemplo, se o grupo A estiver viajando do 24 para o 25, tiver um bilhete 3x e tiver designado os grupos B e C como passageiros, eles também deverão ser movidos um espaço para a direita.
- Se a resposta estiver incorreta, eles deverão retornar ao último campo (no exemplo de A para o campo 24, B e C permanecem em seus lugares) e escolher uma nova direção, por exemplo, 31 ou 17. Se o grupo A tiver sido movido do 25 por outros grupos nesse meio tempo, ele ainda deverá retornar ao campo 24 se a resposta estiver incorreta (ou seja, sempre para o campo em que foi o último a responder corretamente à tarefa)
- Quando o grupo tiver alcançado o quadrado de destino, ele sorteará um novo quadrado de destino da pilha e informará o mestre do jogo.
- O mestre do jogo anota todos os movimentos dos grupos individuais para que possa refazer o caminho no caso de respostas incorretas.
- O vencedor é o grupo que tiver alcançado o maior número de quadrados-alvo.

Os postos

Há aproximadamente 3 a 5 postes (dependendo do número de líderes). Cada poste tem vários números e os jogadores precisam resolver tarefas diferentes para os diferentes números. Os postes são distribuídos dentro e ao redor da casa. Os bilhetes (1x, 2x, 3x) são preenchidos pelo líder no posto.

Materiais

- Tabuleiro de jogo (em papel, aproximadamente do tamanho de uma mesa)
- Peças do jogo
- Cartões numerados (há um cartão para cada campo, ou seja, 49)
- Papel para bilhetes
- Material para os postes

Prova da fonte
Foto da capa: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Ideia do jogo: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!