

Pe drum

Implementarea binecunoscutului joc "Pe drum": grupurile (transportatori) transportă diverse mărfuri cu roabe, scări etc... diverse mărfuri între stații (orașe) și se câștigă bani în acest fel. Alte comenzi de transport pot fi plasate la stație

Schi??

Ideea/preistorie

Există un joc de societate numit "Auf Achse". Acest joc este o implementare a principiului jocului. Jucătorii îndeplinesc unul sau mai multe comenzi de expediere cu camionul lor (roabă sau vehicul similar) și primesc o plată pentru aceasta. Dar aveți grijă: încărcătura este limitată la maximum 8 bunuri, iar dacă poliția descoperă că ceva este în neregulă, veți primi un autobuz!

Procedura jocului

Acest text poate fi dat în scris imediat jucătorilor, care formează o companie de expediție în grupuri. În acest fel, ei se pot uita și la regulile de joc pe drum, iar poliția se poate referi la faptul că toată lumea avea reguli clare:

La început, fiecare firmă de transport are:

- Un camion (roabă, scară sau similar) pe care fiecare firmă de transport și-l procură singură.
- Registrul de bord, în care se scrie ce se încarcă și unde se descarcă.
- Contul de expediție cu un capital de pornire de 100.--, în care sunt notate cheltuielile și veniturile.
- Două comenzi, care vor fi distribuite de către conducerea jocului la început
- O hartă a satului pe care este marcată amplasarea stațiilor

Începutul jocului începe pentru toți jucătorii în același loc. După fluierul de start, se poate trece la stațiile individuale. Cu toate acestea, este posibil ca jucătorii unei companii de transport să nu se separe niciodată. Mărfurile pot fi preluate sau descărcate în stații. Pentru a face acest lucru, aveți nevoie de ordine de transport, care pot fi cumpărate din orice stație. Bineînțeles, fiecare stație în parte are ordine diferite. Așadar, escalele pot fi adesea utile. Dacă mai mulți transportatori sosesc la o stație, se va forma un ambuteiaj. Aceștia își iau rândul în ordinea în care sosesc. Bineînțeles, mai multe comenzi pot fi tratate în același timp. Cantitatea maximă de încărcare de 8 mărfuri nu

poate fi niciodat? dep??it?.

Comenzi de achizi?ie de transport

Cerin??: Cont de transport

Întotdeauna exist? trei comenzi de vânzare la sta?ii, din care se poate cump?ra orice num?r deodat?. Când una dintre cele trei comenzi este vândut?, managerul sta?iei descoper? una nou?. Acesta poate fi cump?rat în acela?i timp. Cu toate acestea, soldul contului nu trebuie s? ajung? niciodat? pe minus! Managerul sta?iei introduce noul sold al contului ?i îl semneaz?

Înregistrarea m?rfurilor

Cerin??: Ordin de transport, jurnal de bord, capacitate de înc?rcare gratuit? Un ordin poate fi executat doar în totalitate sau deloc. Împ?r?irea nu este posibil?! ?eful de sta?ie înscrie în jurnalul de bord locul de înc?rcare, locul de desc?rcare, încas?rile, num?rul ?i tipul de m?rfuri ?i îl semneaz?. Pe ordinul de transport, acesta face o cruce în cutii (cutii pe palet) sau le taie. Aceast? comand? este considerat? ca fiind "acceptat?". De asemenea, el pred? bunurile. El nu este interesat de capacitatea de înc?rcare!

Desc?rcarea m?rfurilor

Cerin??: Ordin de transport, jurnal de bord, cont de expediere

?eful de sta?ie ?terge ordinul din jurnalul de bord ?i îi pune semn?tura în spatele acestuia. El crediteaz? veniturile din transport în contul de expedi?ie. Dacă este necesar, el verific? din nou ordinea de transport pentru a verifica coeren?a înainte de a o distruge

Capacitatea de înc?rcare

Care autocamion are o capacitate de 8 m?rfuri, care nu trebuie s? fie dep??it?. Chiar dac?, aparent, pot intra mai mul?i!

Poli?ia

Sunt necesare: Comenzi, jurnal de bord, eventual cont de transport :-(

În timpul jocului, ofi?erii de poli?ie "On the Road" se afl? pe drum. Ace?tia verific? dac? au fost înc?rcate mai multe sau mai pu?ine m?rfuri decât cele înscrise în jurnalul de bord. În cazul în care capacitatea de înc?rcare nu este corect?, se aplic? o amend? de 200,-- pentru fiecare marf? lips?

sau prea mult? marf?. În plus, poli?ia provoac? blocaje în trafic, devieri etc.

Sfâr?itul jocului

Dou? evenimente duc la sfâr?itul jocului:

1. Timpul se scurge (anun?a?i tuturor ora de sfâr?it înainte de a începe!). G?rile se închid. Comenzile care nu au fost finalizate nu se mai returneaz?. Chiar ?i cele care au fost deja taxate.
2. Un transportator nu mai are comenzi ?i nu mai are ce s? cumpere. Pentru el, jocul s-a terminat, to?i ceilal?i pot s? î?i îndeplineasc? ordinele (pân? la ora închiderii).

Câ?tig?torul este cel care are cei mai mul?i bani de joc la final.

>

Posturi/ Grupuri/ Liderii

Datoriile Managerului de sta?ie

În sta?iile (ora?ele) va:

Comenzi vândute

Necesar: Cont de expediere

Întotdeauna exist? trei comenzi de vânzare la sta?ii, din care se poate cump?ra orice num?r deodat?. Când una dintre cele trei comenzi este vândut?, managerul sta?iei descoper? una nou?. Acesta poate fi cump?rat în acela?i timp. Cu toate acestea, soldul contului nu trebuie s? ajung? niciodat? pe minus! Managerul sta?iei introduce noul sold al contului ?i îl semneaz?.

M?rfuri înc?rcate

Cerin??: Ordin de transport, jurnal de bord, capacitate de înc?rcare gratuit?

Un ordin poate fi executat doar în întregime sau nu poate fi executat deloc. Împ?r?irea nu este posibil?! ?eful de gar? înscrie în jurnalul de bord locul de înc?rcare, locul de desc?rcare, veniturile, num?rul ?i tipul de m?rfuri ?i semneaz?. Pe ordinul de transport face o cruce în cutii (cutii pe palet) sau le taie. Aceast? comand? este considerat? ca fiind "acceptat?". De asemenea, el pred? bunurile. Dac? sunt prea pu?ine bunuri, da?i-le în schimb un num?r corespunz?tor de bancnote! V ? rug?m s? scrie?i pe el tipul de marf? ?i s?-l semna?i! Capacitatea de înc?rcare nu este de

interes!

Mărfuri descărcate

Cerințe: Ordin de transport, jurnal de bord, cont de expediere

Șeful de stație șterge ordinul din jurnalul de bord și îi pune semnătura în spatele acestuia. El creditează veniturile din transport în contul de expediție. Dacă este necesar, el verifică din nou ordinea de transport pentru a verifica coerența înainte de a o distruge

Tribuțiile ofițerilor de poliție

Important: Ofițerii de poliție ar trebui să ruleze separat, altfel sunt ușor de ocolit.

Controlul de încărcare

Necesar: Comenzi, jurnal de bord, eventual cont de expediție :-)

Care camion are o capacitate de 8 mărfuri, care nu trebuie depășit?. Chiar dacă, aparent, pot intra mai mulți! Cel care a încărcat mai multe sau mai puține mărfuri decât numărul înscris în jurnalul de bord sau cel care depășește capacitatea de încărcare plătește 200,-- pentru fiecare marfă lipsă sau în exces. Poliția are voie să verifice peste tot și în orice moment. Între două amenzi, însă, camionul trebuie să se fi oprit într-o stație pentru ca transportatorul să aibă posibilitatea de a-și corecta "greșeala".

Congestionare, devieri, blocaje rutiere

Creând obstacole în trafic, jocul poate fi făcut mai interesant.

Note

Se recomandă ca la prima întâlnire pregătitoare să se joace varianta jocului de societate. Atunci toată lumea știe care este miza.

Ora din zi: în timpul zilei

Localizarea jocului: în sat, în oraș

Numărul de lideri: cel puțin 8, ideal 11 lideri

Numărul de participanți: minim 20, maxim 100

>

Grupa de vârstă: 8-16 ani

Origine: Jungschar al YMCA Nöttingen e.V.

Stații

În oraș, se stabilesc 10 stații (orașe), cea mai mare distanță (de exemplu, între cea mai nordică și cea mai sudică) fiind de aproximativ 1 km.

Variantă de joc: Pe harta pe care o primește fiecare grup, se notează doar locația orașelor, numele trebuie să fie găsite (semne de oraș la stații, nume semnificative, de exemplu "Mühlhausen" la moară, "Death Valley" la cimitir).

Bunuri: Am avut 4 bunuri diferite, dar funcționează și cu mai puține. Cu mai multe, jocul devine confuz. În fiecare stație există doar 2 din cele 4 mărfuri.

120 de cutii de ouă distribuite între stațiile 1,2,5,6,8,9,10

100 de pietre de pavaj distribuite între stațiile 1,3,4,6,7,9,10

20 de scânduri de lemn distribuite între stațiile 2,5 45

Animale umplute distribuite între stațiile 3,4,7,8

Comenzi

Pentru fiecare expeditor participant (14 în test), sunt necesare 20 de comenzi în 3 ore (valoare de experiență).

Numărul de comenzi pe stație (unde aceste bunuri sunt disponibile): Pietre și cartoane de ouă 17 pe stație, animale 10 pe stație, lemn 5 pe stație

Există comenzi cu 2 până la 6 bunuri.

>

Bunurile sunt transportate doar în stațiile în care sunt deja prezente, deci, de exemplu, pietre de la stația 1 la 3, dar nu de la stația 1 la 2.

Dacă crează o contra-comandă pentru fiecare comandă, atunci se creează un ciclu de mărfuri. Așadar, dacă există ordinul "6 animale din Mulhouse către Valea Morții", atunci există și ordinul "6 animale din Valea Morții către Mulhouse". Acest lucru înseamnă că, la un moment dat în joc, aceste animale vor fi transportate înapoi, iar riscul de a rămâne fără bunuri undeva este redus. Profitul unei comenzi depinde de distanță, de numărul și de tipul de mărfuri (de exemplu, pietrele aduc mai mult decât cutiile de ouă, deoarece sunt mai grele). Profitul pe bun nu trebuie să depășească 200, altfel supraîncărcarea devine profitabilă. Deoarece nu există comenzi identice cu atât

de multe variații, din păcate, toate trebuie să fie scrise de mână.

Ordinele sunt amestecate și distribuite la stații. Dacă cumpărați o comandă la o stație, nu se va duce neapărat acolo!

>

Material

- Invitații
- Reguli de joc
- Cărți de cîntorie
- Cont de expediere
- Comenzi
- Planuri de amplasare
- Gilet de avertizare, mistrie fluturând, pălărie (pentru poliție)
- Certificate și premii pentru câștigători
- 120 cutii de ouș
- 100 de pietre de pavaj
- 20 de plăci de lemn
- 45 de animale de pluș
- Semne de localizare
- Semne de expeditor (fiecare expeditor își face un nume și atâră semnul pe camion)
- File de notițe pentru managerii de stație (în cazul în care mărfurile se epuizează)

Fișiere

[Registru de bord](#)

[Cont de expediere](#)

[Comanda de transport](#)

Sursa de referință

- Idee de joc:
Curtesy of www.spielboerse.ch - Idei de jocuri pentru grupul de tineri!
- Imagine:
www.flickr.com