



- Un camion (roab?, scar? sau similar) pe care fiecare firm? de transport ?i-l procur? singur?.
- Legistrul de bord, în care se scrie ce se încarc? ?i unde se descarc?.
- Contul de expedi?ie cu un capital de pornire de 100.--, în care sunt notate cheltuielile ?i veniturile.
- Dou? comenzi, care vor fi distribuite de c?tre conducerea jocului la început
- O hart? a satului pe care este marcat? amplasarea sta?iilor

Începutul jocului începe pentru to?i juc?torii în acela?i loc. Dup? fluierul de start, se poate trece la sta?iile individuale. Cu toate acestea, este posibil ca juc?torii unei companii de transport s? nu se separe niciodat?. M?rfurile pot fi preluate sau desc?rcate în sta?ii. Pentru a face acest lucru, ave?i nevoie de ordine de transport, care pot fi cump?rate din orice sta?ie. Bineîn?eles, fiecare sta?ie în parte are ordine diferite. A?adar, escalele pot fi adesea utile. Dac? mai mul?i transportatori sosesc la o sta?ie, se va forma un ambuteiaj. Ace?tia î?i iau rândul în ordinea în care sosesc. Bineîn?eles, mai multe comenzi pot fi tratate în acela?i timp. Cantitatea maxim? de înc?rcare de 8 m?rfuri 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 deodată. 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 î?i pune semn?tura în spatele acestuia. El crediteaz? veniturile din transport în contul de expedi?ie. Dac? 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 există trei comenzi de vânzare la stații, din care se poate cumpăra orice număr deodată. Când una dintre cele trei comenzi este vândută, managerul stației descoperă una nouă. Acesta poate fi cumpărat în același timp. Cu toate acestea, soldul contului nu trebuie să ajungă niciodată pe minus! Managerul stației introduce noul sold al contului și îl semnează.

## Mărfuri încărcate

Cerințe: Ordin de transport, jurnal de bord, capacitate de încărcare gratuită

Un ordin poate fi executat doar în întregime sau nu poate fi executat deloc. Împărțirea nu este posibilă! Șeful de gară înscrie în jurnalul de bord locul de încărcare, locul de descărcare, veniturile, numărul și tipul de mărfuri și semnează. Pe ordinul de transport face o cruce în cutii (cutii pe palet) sau le taie. Această comandă este considerată ca fiind "acceptată". De asemenea, el predă bunurile. Dacă sunt prea puține bunuri, dați-le în schimb un număr corespunzător de bancnote! Vă rugăm să scrieți pe el tipul de marfă și să-l semnați! Capacitatea de încărcare 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 depășită. 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 experien??).

Num?rul de comenzi pe sta?ie (unde aceste bunuri sunt disponibile): Pietre ?i cartoane de ou? 17 pe sta?ie, animale 10 pe sta?ie, lemn 5 pe sta?ie

Exist? comenzi cu 2 pân? la 6 bunuri.

>

Bunurile sunt transportate doar în sta?iile în care sunt deja prezente, deci, de exemplu, pietre de la sta?ia 1 la 3, dar nu de la sta?ia 1 la 2.

Dac? crea?i o contra-comand? pentru fiecare comand?, atunci se creeaz? un ciclu de m?rfuri. A? adar, dac? exist? ordinul "6 animale din Mulhouse c?tre Valea Mor?ii", atunci exist? ?i ordinul "6 animale din Valea Mor?ii c?tre Mulhouse". Acest lucru înseamn? c?, la un moment dat în joc, aceste animale vor fi transportate înapoi, iar riscul de a r?mâne f?r? bunuri undeva este redus. Profitul unei comenzi depinde de distan?a, de num?rul ?i de tipul de m?rfuri (de exemplu, pietrele aduc mai mult decât cutiile de ou?, deoarece sunt mai grele). Profitul pe bun nu trebuie s? dep?? easc? 200, altfel supraînc?rcarea devine profitabil?. Deoarece nu exist? comenzi identice cu atât de multe varia?ii, din p?cate, toate trebuie s? fie scrise de mân?.

Ordinele sunt amestecate ?i distribuite la sta?ii. Dac? cump?ra?i o comand? la o sta?ie, nu se va duce neap?rat acolo!

>

## Material

- Invita?ii
- Reguli de joc
- C?r?i de c?l?torie
- Cont de expediere
- Comenzi
- Planuri de amplasare
- Gilet de avertizare, mistrie fluturând, p?l?rie (pentru poli?ie)
- Certificate ?i premii pentru câ?tig?tori
- 120 cutii de ou?
- 100 de pietre de pavaj
- 20 de pl?ci de lemn
- 45 de animale de plu?
- Semne de localizare
- Semne de expeditor (fiecare expeditor î?i face un nume ?i atârâ? semnul pe camion)
- File de noti?e pentru managerii de sta?ie (în cazul în care m?rfurile se epuizeaz?)

## Fișiere

Registru de bord  
Cont de expediere  
Comanda de transport

## Sursa de referin??

- Idee de joc:  
Curtesy of [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Idei de jocuri pentru grupul de tineri!
- Imagine:  
[www.flickr.com](http://www.flickr.com)