

## În?untru sau afar?

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

Exist? între 3 ?i 5 posturi (în func?ie de num?rul de lideri). Fiecare post are mai multe numere, pentru diferitele numere juc?torii trebuie s? rezolve sarcini diferite. Posturile sunt distribuite în interiorul ?i în jurul casei. Biletele (1x, 2x, 3x) sunt completate de c?tre liderul de la post.

## Teren de joc

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

### Teren de joc

### Cursul jocului

- aprox. 5 grupe de 3 persoane > 15 juc?tori
- Fiecare grup î?i trage p?tratul de start
- Fiecare grup î?i deseneaz? câmpul ?int? (care nu este vizibil pentru ceilal?i)
- Mai întâi, fiecare grup trebuie s? r?spund? la elementul cu num?rul câmpului de start.

- Dacă răspund corect, primesc un bilet pentru rândul următor. Există bilete de 1x, 2x, 3x, adică dacă există un bilet de 2x, un alt grup (la libera alegere) trebuie să cîntorească și el în aceeași direcție.
- de exemplu, dacă grupul A cîntorește de la 24 la 25, are un bilet 3x și a desemnat grupurile B și C ca pasageri, aceștia trebuie să fie mutați cu un spațiu spre dreapta.
- Dacă răspunsul este greșit, trebuie să se deplaseze înapoi la ultimul câmp (în exemplul A la câmpul 24, B și C rămân la locul lor) și să aleagă o nouă direcție, de exemplu 31 sau 17. Dacă, între timp, grupul A a fost mutat de la 25 de alte grupuri, trebuie să se deplaseze în continuare la câmpul 24 dacă răspunsul este greșit (adică trebuie să se deplaseze întotdeauna înapoi la câmpul în care au răspuns ultima dată corect la sarcină)
- Când grupul a ajuns la câmpul întreg, extrage un nou câmp întreg din teanc și îi spune conducătorului de joc.
- Conducătorul jocului notează toate mișcărilor fiecărui grup în parte, astfel încât să poată reface traseul în cazul unor răspunsuri greșite.
- Câștigătorul este grupul care a atins cele mai multe puncte întregi.

## Posturile

Există între 3 și 5 posturi (în funcție de numărul de conducători). Fiecare post are mai multe numere, iar jucătorii trebuie să rezolve sarcini diferite pentru diferitele numere. Posturile sunt distribuite în cas și în jurul acesteia. Biletele (1x, 2x, 3x) sunt completate de către liderul de la post.

## Material

- Planșă de joc (pe hârtie, de dimensiunea aproximativă a unei mese)
- Piese de joc
- Cartonaje cu numere (există câte un cartonaj pentru fiecare domeniu, deci 49)
- Hârtie pentru bilete
- Material pentru stâlpi

## Sursa de referință

Imagine de copertă: Prin amabilitatea [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

Idee de joc: Prin amabilitatea [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!