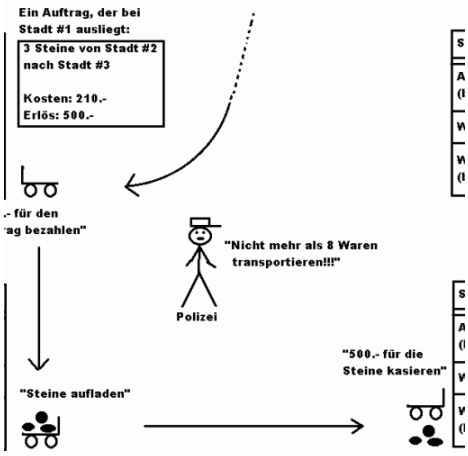
# De viaje

Implementación del conocido juego "En la carretera": los grupos (transportistas) transportan diversas mercancías con carretillas, camiones escalera... diversas mercancías entre las estaciones (ciudades) y ganar dinero de esa manera. Se pueden hacer más pedidos de transporte en la estación

## Boceto




## Idea/prehistoria

Hay un juego de mesa llamado 'Auf Achse'. Este juego es una aplicación del principio del juego. Los jugadores completan uno o varios encargos de expedición con su camión (carretilla o vehículo similar) y reciben un pago por ello. Pero ten cuidado: la carga está limitada a un máximo de 8 mercancías y si la policía descubre que algo va mal, ¡te caerá un autobús!

## Procedimiento del juego

Este texto se puede dar por escrito enseguida a los jugadores, que forman una compañía de reenvío en grupos. De esta manera también pueden mirar las reglas del juego en el camino y la policía puede referirse al hecho de que todo el mundo tenía las reglas claras:

## Al principio, cada empresa de transporte tiene:

- Un camión (carretilla, camión escalera o similar) que cada empresa de transporte se consigue a sí misma.
- El cuaderno de bitácora, en el que se anota qué se carga y dónde se descarga.
- La cuenta de reenvío con un capital inicial de 100.--, en la que se anotan los gastos y los ingresos.
- Dos órdenes, que serán distribuidas por la dirección del juego al inicio
- Un mapa del pueblo en el que esté marcada la ubicación de las estaciones

El inicio de la partida comienza para todos los jugadores en el mismo lugar. Tras el pitido inicial, se puede acceder a cada una de las estaciones. Sin embargo, es posible que los actores de una empresa de transporte nunca se separen. Las mercancías pueden recogerse o descargarse en las estaciones. Para ello, necesita órdenes de transporte, que puede comprar en cualquier estación. Por supuesto, las estaciones individuales tienen órdenes diferentes. Así que las escalas a menudo merecen la pena. Si varios transportistas llegan a una estación, se formará un atasco. Toman su turno en el orden en que llegan. Por supuesto, pueden tramitarse varios pedidos al mismo tiempo. Nunca se podrá superar la cantidad máxima de carga de 8 mercancías.

## Comprar órdenes de transporte

Requerido: Cuenta de transporte

Siempre hay tres pedidos a la venta en las estaciones, de los cuales se puede comprar cualquier número a la vez. Cuando se vende uno de los tres pedidos, el jefe de estación descubre uno nuevo. También se puede comprar al mismo tiempo. Sin embargo, el saldo de la cuenta nunca debe ser negativo El director de la estación introduce el nuevo saldo de la cuenta y lo firma

## Registrar mercancías

Requerido: Orden de transporte, cuaderno diario, capacidad de carga libre Una orden sólo puede ejecutarse en su totalidad o no ejecutarse en absoluto. La división no es posible El jefe de estación anota en el cuaderno de bitácora el lugar de carga, el lugar de descarga, el producto, el número y el tipo de mercancía y lo firma. En la orden de transporte hace una cruz en las cajas (cajas en el palé) o las tacha. Esta orden se considera entonces "aceptada". También entrega la mercancía. ¡No le interesa la capacidad de carga!

## Descarga de mercancías

Requerido: Orden de transporte, libro de registro, cuenta de reenvío

El jefe de estación borra la orden del libro de registro y la firma. Abona el importe del flete en la cuenta del transportista. Si es necesario, vuelve a comprobar la coherencia de la orden de transporte antes de destruirla

## Capacidad de carga
Cada camión tiene una capacidad de 8 mercancías, que no debe superarse. ¡Incluso si aparentemente pueden entrar más!

## Policía
Se necesita: Pedidos, libro de registro, posiblemente cuenta de transporte :-(

Durante el juego, "En la carretera" los agentes de policía están en la carretera. Comprueban si se ha cargado más o menos mercancía de la consignada en el cuaderno diario. Si la capacidad de carga no es correcta, se deberá pagar una multa de 200,-- por mercancía que falte o sobre. Además, la policía provoca atascos, desvíos, etc.

## Final del juego
Dos acontecimientos conducen al final del juego:

1. Se acaba el tiempo (¡Anuncie la hora de finalización a todos antes de empezar!). Estaciones cerradas. Los pedidos que no se han completado ya no dan derecho a devolución. Incluso los que ya se han cobrado.
2. Un transportista no tiene más pedidos y no le queda ninguno por comprar. Para él el juego ha terminado, todos los demás pueden seguir cumpliendo sus órdenes (hasta la hora de cierre).

El ganador es el que más dinero del juego tiene al final.

## Posts/ Grupos/ Líderes

## Deberes Jefe de Estación
En las estaciones (ciudades) desempeñará:

## Pedidos vendidos
Se necesitan: Cuenta de reenvío

Siempre hay tres pedidos a la venta en las estaciones, de los cuales se puede comprar cualquier número a la vez. Cuando se vende uno de los tres pedidos, el jefe de estación descubre uno

nuevo. También se puede comprar al mismo tiempo. Sin embargo, el saldo de la cuenta nunca debe ser negativo El director de la estación introduce el nuevo saldo de la cuenta y lo firma.

## Bienes cargados

Requeridos: Orden de transporte, libro de registro, capacidad de carga libre

Una orden sólo puede ejecutarse en su totalidad o no ejecutarse en absoluto. La división no es posible El jefe de estación anota en el diario de a bordo el lugar de carga, el lugar de descarga, el producto, el número y el tipo de mercancía y lo firma. En la orden de transporte hace una cruz en las cajas (cajas en el palé) o las tacha. Esta orden se considera entonces "aceptada". También entrega la mercancía. Si hay muy pocos productos, dales el número correspondiente de billetes Por favor, escriba en él el tipo de mercancía y fírmelo La capacidad de carga no es interesante

## Bienes descargados

Requeridos: Orden de transporte, libro de registro, cuenta de reenvío

El jefe de estación borra la orden del libro de registro y la firma. Abona el importe del flete en la cuenta del transportista. Si es necesario, vuelve a comprobar la coherencia de la orden de transporte antes de destruirla

## Tareas agentes de policía

Importante: Los agentes de policía deben correr por separado, de lo contrario son fácilmente esquivados.

Los agentes de policía deben correr por separado, de lo contrario son fácilmente esquivados

## Control de carga

Necesario: Pedidos, cuaderno de bitácora, posiblemente cuenta de transitario :-(

Cada camión tiene una capacidad de 8 mercancías, que no debe superarse. ¡Aunque aparentemente puedan entrar más! Quien haya cargado más o menos mercancía de la que figura en el cuaderno de bitácora, o quien supere la capacidad de carga, pagará 200.-- por mercancía que falte o sobre. La policía está autorizada a controlar en cualquier lugar y en cualquier momento. Entre dos multas, sin embargo, el camión debe haber parado en una estación para que el transportista tenga la oportunidad de corregir su "error".

## Congestión, desvíos, retenciones
Creando obstáculos de tráfico, el juego puede hacerse más emocionante.

## Notas
Es aconsejable jugar a la variante del juego de mesa en la primera reunión preparatoria. Entonces todo el mundo sabe lo que está en juego.

Hora del día: durante el día

Lugar de juego: en el pueblo, en la ciudad

Número de líderes: al menos 8, idealmente 11 líderes

Número de participantes: mínimo 20, máximo 100

Grupo de edad: 8-16 años

Origen: Jungschar de la YMCA Nöttingen e.V.

## Estaciones
En la ciudad, se establecen 10 estaciones (pueblos), por lo que la mayor distancia (por ejemplo, entre la más septentrional y la más meridional) debe ser de aproximadamente 1 km.

Variante del juego: En el mapa que recibe cada grupo sólo se anota la ubicación de las ciudades, hay que averiguar los nombres (carteles de la ciudad en las estaciones, nombres significativos, por ejemplo "Mühlhausen" en el molino, "Death Valley" en el cementerio).

Bienes:Teníamos 4 bienes diferentes, pero también funciona con menos. Con más, el juego se vuelve confuso. Sólo hay 2 de las 4 mercancías en cada estación.
120 cartones de huevos repartidos entre las estaciones 1,2,5,6,8,9,10
100 adoquines repartidos entre las estaciones 1,3,4,6,7,9,10
20 tablas de madera repartidas entre las estaciones 2,5 45
Animales disecados repartidos entre las estaciones 3,4,7,8

## Pedidos
Por cada transitario participante (14 en la prueba), se necesitan 20 pedidos en 3 horas (valor de experiencia).

Por cada transitario participante (14 en la prueba), se necesitan 20 pedidos en 3 horas (valor de experiencia)

Número de pedidos por estación (donde estos bienes están disponibles): Piedras y cartones de huevos 17 por estación, animales 10 por estación, madera 5 por estación

Hay pedidos con entre 2 y 6 mercancías.

Por favor, póngase en contacto con nosotros

Las mercancías sólo se transportan a las estaciones en las que ya están presentes, por lo que, por ejemplo, las piedras de la estación 1 a la 3, pero no de la estación 1 a la 2.

**Piedras de la estación 1 a la 3**

Si crea un contrapedido para cada pedido, entonces se crea un ciclo de mercancías. Por tanto, si existe el orden "6 animales de Mulhouse al Valle de la Muerte", también existe el orden "6 animales del Valle de la Muerte a Mulhouse". Esto significa que en algún momento del juego estos animales serán transportados de vuelta, y se reduce el riesgo de quedarse sin mercancía en algún lugar. El beneficio de un pedido depende de la distancia, el número y el tipo de mercancía (por ejemplo, las piedras aportan más que los cartones de huevos porque son más pesados). El beneficio por mercancía no debe superar los 200, de lo contrario la sobrecarga se convierte en rentable. Dado que no hay pedidos idénticos con tantas variaciones, lamentablemente todos tienen que escribirse a mano.

Los pedidos se barajan y se distribuyen a los puestos. Si compras un pedido en una estación, no tiene por qué salir de allí

# Material

- Invitaciones
- Reglas del juego
- Libros de viaje
- Cuenta de envío
- Pedidos
- Planes de ubicación
- Warning waistcoat, waving trowel, hat (Para la policía)
- Certificados y premios para los ganadores
- 120 cartones de huevos
- 100 adoquines
- 20 tablas de madera
- 45 animales de peluche
- Señales de ubicación
- Rótulos de transportista (cada transportista se inventa un nombre y cuelga el rótulo en el camión)
- Hojas de notas para los jefes de estación (en caso de que se agoten las mercancías)
- Hojas de notas para los jefes de estación

## Archivos

Bitácora
Cuenta de reenvío
Orden de transporte

## Fuente de referencia

- Idea de juego:
  Cortesía de www.spielboerse.ch - ¡Ideas de juego para el grupo de jóvenes!
- Imagen:
  www.flickr.com