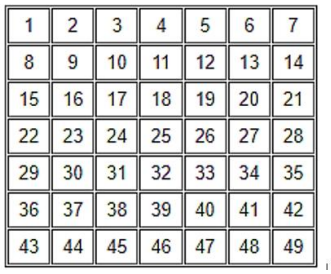
Wchodzimy czy wychodzimy



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

Jest oko?o 3 do 5 stanowisk (w zale?no?ci od ilo?ci prowadz?cych). Ka?dy s?upek ma kilka numerów, za ró?ne numery gracze musz? rozwi?za? ró?ne zadania. S?upki s? rozmieszczone w domu i wokó? niego. Bile (1x, 2x, 3x) wype?nia prowadz?cy na stanowisku.

Pole gry

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

Pole gry

Przebieg gry

- ok. 5 grup po 3 osoby > 15 graczy
- Ka?da grupa losuje swój kwadrat startowy
- Ka?da grupa losuje swoje pole docelowe (niewidoczne dla pozosta?ych)
- Najpierw ka?da grupa musi odpowiedzie? na przedmiot z numerem pola startowego.

- Je?li odpowiedz? poprawnie, otrzymuj? bilet na nast?pn? tur?. Istniej? bilety 1x, 2x, 3x, tzn. je?li jest bilet 2x, to inna grupa (z wolnego wyboru) musi równie? podró?owa? w tym samym kierunku.
- np. Je?li grupa A podró?uje z 24 na 25, ma bilet 3x i wyznaczy?a grup? B i C jako pasa?erów, to ich równie? nale?y przesun?? o jedno miejsce w prawo.
- Je?li odpowied? jest b??dna, musz? cofn?? si? na ostatnie pole (w przyk?adzie A na pole 24, B i C zostaj? na swoim miejscu) i wybra? nowy kierunek, np. 31 lub 17. Je?li w mi?dzyczasie grupa A zosta?a przesuni?ta z 25 przez inne grupy, to w przypadku b??dnej odpowiedzi nadal musi si? przesun?? na pole 24 (czyli zawsze musi si? cofn?? na pole, na którym ostatnio odpowiedzia?a poprawnie na zadanie)
- Gdy grupa dotrze do pola docelowego, losuje ze stosu nowe pole docelowe i informuje o tym prowadz?cego gr?.
- Prowadz?cy gr? zapisuje wszystkie ruchy poszczególnych grup, aby w razie b??dnych odpowiedzi móg? cofn?? si? w czasie.
- Wygrywa grupa, która dotar?a do najwi?kszej liczby pól docelowych.

S?upki

W grze znajduje si? oko?o 3 do 5 s?upków (w zale?no?ci od liczby prowadz?cych). Ka?dy s?upek ma kilka numerów, a gracze musz? rozwi?za? ró?ne zadania dla ró?nych numerów. S?upki s? rozmieszczone w domu i wokó? niego. Bile (1x, 2x, 3x) wype?nia prowadz?cy przy s?upku.

Materia?y

- Plansza do gry (na papierze, wielko?ci sto?u)
- Elementy gry
- Karty z liczbami (na ka?de pole przypada jedna karta, czyli 49)
- Papier na bilety
- Materia? na s?upki

Odno?nik do ?ród?a
Zdj?cie na ok?adce: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomys? na gr?: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!