Dentro o fuera

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

Hay entre 3 y 5 puestos (dependiendo del número de líderes). Cada puesto tiene varios números, para los diferentes números los jugadores tienen que resolver diferentes tareas. Los puestos se distribuyen dentro y alrededor de la casa. Los billetes (1x, 2x, 3x) los rellena el líder del puesto.

Terreno de juego

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

Spielfeld

Desarrollo del juego

- aprox. 5 grupos de 3 personas > 15 jugadores
- Cada grupo dibuja su casilla de salida
- Cada grupo dibuja su casilla objetivo (no visible para los demás)
- En primer lugar, cada grupo tiene que responder a la casilla con el número del campo inicial.

- Si responden correctamente, obtienen un boleto para el siguiente turno. Hay billetes 1x, 2x, 3x, es decir, si hay un billete 2x, otro grupo (de libre elección) también debe viajar en la misma dirección.
- por ejemplo, si el grupo A viaja del 24 al 25, tiene un billete 3x y ha designado como pasajeros a los grupos B y C, éstos también deben desplazarse un espacio a la derecha.
- Si la respuesta es incorrecta, tienen que retroceder al último campo (en el ejemplo de A al campo 24, B y C permanecen en su lugar) y elegir una nueva dirección, por ejemplo 31 o 17. Si, mientras tanto, el grupo A ha sido desplazado desde 25 por otros grupos, todavía tienen que desplazarse al campo 24 si la respuesta es incorrecta (es decir, siempre tienen que retroceder al campo donde respondieron correctamente a la tarea por última vez)
- Cuando el grupo ha alcanzado el campo objetivo, extrae un nuevo campo objetivo del montón y se lo comunica al líder del juego.
- El líder del juego anota todos los movimientos de los grupos individuales para poder desandar el camino en caso de respuestas erróneas.
- Gana el grupo que haya alcanzado más casillas objetivo.

Las casillas

Hay entre 3 y 5 postes (dependiendo del número de líderes). Cada poste tiene varios números, y los jugadores tienen que resolver diferentes tareas para los distintos números. Los postes se distribuyen dentro y alrededor de la casa. Los billetes (1x, 2x, 3x) los rellena el líder del puesto.

Material

- Tablero de juego (en papel, aproximadamente del tamaño de una mesa)
- Piezas del juego
- Tarjetas numéricas (hay una tarjeta para cada campo, es decir, 49)
- Papel para los billetes
- Material para los postes

Fuente de referencia
¡Foto de portada: Cortesía de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

¡Idea de juego: Cortesía de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!