

INVIATO DA
brsmover

ON
18/06/2018

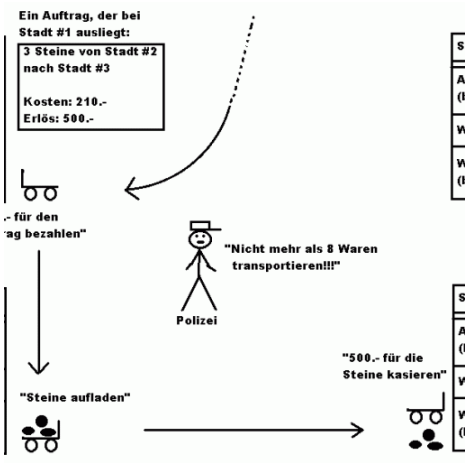
★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

In viaggio



Implementazione del noto gioco "On the road": i gruppi (autotrasportatori) trasportano varie merci con carriole, autoscale... merci varie tra le stazioni (città) e guadagnare in questo modo. Ulteriori ordini di trasporto possono essere effettuati in sede

Schizzo



Idea/preistoria

Esiste un gioco da tavolo chiamato 'Auf Achse'. Questo gioco è un'implementazione del principio del gioco. I giocatori completano uno o più ordini di spedizione con il loro camion (carriola o veicolo simile) e ricevono un pagamento per questo. Ma attenzione: il carico è limitato a un massimo di 8 merci e se la polizia scopre che c'è qualcosa che non va, vi beccherete un autobus!

Procedimento del gioco

Questo testo può essere dato subito per iscritto ai giocatori, che formano una compagnia di spedizione in gruppi. In questo modo possono anche guardare le regole del gioco durante il tragitto e la polizia può fare riferimento al fatto che tutti avevano delle regole chiare:

All'inizio, ogni azienda di trasporti ha:

- Un camion (carriola, autoscala o simili) che ogni azienda di trasporti si procura da sola.
- Il registro di bordo, in cui è scritto cosa viene caricato e scaricato dove.
- Il conto di spedizione con un capitale iniziale di 100.--, in cui vengono annotate le spese e le entrate.
- Due ordini, che saranno distribuiti dalla direzione del gioco all'inizio
- Una mappa del villaggio su cui è segnata la posizione delle stazioni

L'inizio della partita comincia per tutti i giocatori nello stesso punto. Dopo il fischio d'inizio, ci si può avvicinare alle singole stazioni. Tuttavia, gli attori di un'azienda di trasporti non possono mai separarsi. Le merci possono essere prelevate o scaricate nelle stazioni. A tal fine, sono necessari ordini di trasporto, che possono essere acquistati in qualsiasi stazione. Naturalmente, le singole stazioni hanno ordini diversi. Per questo motivo, spesso gli scali possono essere utili. Se diversi trasportatori arrivano in una stazione, si forma un ingorgo. Il loro turno si svolge nell'ordine in cui arrivano. Naturalmente, possono essere gestiti più ordini contemporaneamente. La quantità massima di carico di 8 merci non può mai essere superata.

Acquistare ordini di trasporto

Richiesta: Conto di trasporto

Nelle stazioni sono sempre in vendita tre ordini, di cui è possibile acquistarne un numero qualsiasi alla volta. Quando uno dei tre ordini viene venduto, il direttore della stazione ne scopre uno nuovo. Anche questo può essere acquistato contemporaneamente. Tuttavia, il saldo del conto non deve mai scendere a zero! Il capostazione inserisce il nuovo saldo del conto e lo firma

Registrazione delle merci

Richiesta: Ordine di trasporto, giornale di bordo, capacità di carico gratuita Un ordine può essere eseguito solo per intero o non essere eseguito affatto. La suddivisione non è possibile! Il capostazione inserisce nel registro il luogo di carico, il luogo di scarico, il ricavo, il numero e il tipo di merce e lo firma. Sull'ordine di trasporto fa una croce sulle scatole (scatole sul pallet) o le cancella. L'ordine viene quindi considerato "accettato". Anche lui consegna la merce. Non gli interessa la capacità di carico!

Scarico merci

Requisiti: Ordine di trasporto, giornale di bordo, conto di spedizione

Il capostazione cancella l'ordine dal registro e appone la propria firma. Egli accredita il ricavato del trasporto sul conto di spedizione. Se necessario, controlla nuovamente la coerenza dell'ordine di trasporto prima di distruggerlo

Capacità di carico

Ogni carrello ha una capacità di 8 merci, che non deve essere superata. Anche se a quanto pare ne possono entrare altri!

Polizia

Necessario: Ordini, giornale di bordo, eventualmente conto di trasporto :-(

Durante il gioco "On the Road" gli agenti di polizia sono in viaggio. Controllano se è stata caricata una quantità maggiore o minore di merce rispetto a quella registrata nel registro. Se la capacità di carico non è corretta, è prevista una multa di 200,-- per merce mancante o in eccesso. Inoltre, la polizia causa ingorghi, deviazioni, ecc.

Fine del gioco

Due eventi portano alla fine del gioco:

1. Scadenza del tempo (annunciare a tutti la fine del tempo prima di iniziare!). Le stazioni chiudono. Gli ordini non completati non producono più alcun ritorno. Anche quelli che sono già stati addebitati.
2. Un trasportatore non ha più ordini e non ne ha più da acquistare. Per lui il gioco è finito, tutti gli altri possono ancora eseguire i loro ordini (fino all'orario di chiusura).

Il vincitore è colui che alla fine ha il maggior numero di soldi del gioco.

Posti/ Gruppi/ Leader

Compiti Station Manager

Nelle stazioni (città) si occuperà di:

Ordini venduti

Necessario: Conto di inoltro

Nelle stazioni sono sempre in vendita tre ordini, di cui è possibile acquistarne un numero qualsiasi alla volta. Quando uno dei tre ordini viene venduto, il direttore della stazione ne scopre uno nuovo. Anche questo può essere acquistato contemporaneamente. Tuttavia, il saldo del conto non deve mai scendere a zero! Il capostazione inserisce il nuovo saldo del conto e lo firma.

Beni caricati

Richiesta: Ordine di trasporto, registro, capacità di carico gratuito

Un ordine può essere eseguito solo per intero o non eseguito affatto. La suddivisione non è possibile! Il capostazione inserisce nel registro il luogo di carico, il luogo di scarico, il ricavo, il numero e il tipo di merce e lo firma. Sull'ordine di trasporto fa una croce sulle scatole (scatole sul pallet) o le cancella.

L'ordine viene quindi considerato "accettato". Anche lui consegna la merce. Se le merci sono troppo poche, date loro un numero corrispondente di banconote! Scrivete il tipo di merce e firmate! La capacità di carico non è di interesse!

Beni scaricati

Richiesta: Ordine di trasporto, giornale di bordo, conto di spedizione

Il capostazione cancella l'ordine dal registro e appone la propria firma. Egli accredita il ricavato del trasporto sul conto di spedizione. Se necessario, controlla nuovamente la coerenza dell'ordine di trasporto prima di distruggerlo

Compiti degli agenti di polizia

Importante: gli agenti di polizia devono correre separatamente, altrimenti vengono facilmente aggirati.

Carico di controllo

Necessario: Ordini, giornale di bordo, eventualmente conto di spedizione :-(

Ogni camion ha una capacità di 8 merci, che non deve essere superata. Anche se apparentemente ne possono entrare di più! Chi ha caricato un numero di merci superiore o inferiore a quello indicato nel registro, o chi supera la capacità di carico, paga 200,-- per ogni merce mancante o in eccesso. La polizia è autorizzata a controllare ovunque e in qualsiasi momento. Tra due multe, tuttavia, il camion deve essersi fermato in una stazione, in modo che il trasportatore abbia la possibilità di correggere il proprio "errore".

Congestioni, deviazioni, blocchi stradali

Creando ostacoli al traffico, il gioco può essere reso più avvincente.

Note

Si consiglia di giocare la variante del gioco da tavolo durante il primo incontro preparatorio. Allora tutti sanno qual è la posta in gioco.

Ora del giorno: durante il giorno

Luogo di gioco: nel villaggio, nella città

Numero di leader: almeno 8, idealmente 11 leader

Numero di partecipanti: minimo 20, massimo 100

Gruppo di età: 8-16 anni

Origine: Jungschar dell'YMCA Nöttingen e.V.

Stazioni

Nella città vengono determinate 10 stazioni (città), la cui distanza massima (ad esempio tra la più settentrionale e la più meridionale) deve essere di circa 1 km.

Variazione del gioco: sulla mappa che ogni gruppo riceve, viene annotata solo l'ubicazione delle città, mentre i nomi devono essere scoperti (cartelli delle città alle stazioni, nomi significativi, ad esempio "Mühlhausen" al mulino, "Death Valley" al cimitero).

Beni: Avevamo 4 beni diversi, ma funziona anche con meno. Con un numero maggiore, il gioco diventa confuso. Ci sono solo 2 delle 4 merci in ogni stazione.
120 cartoni di uova distribuiti tra le postazioni 1,2,5,6,8,9,10
100 sampietrini distribuiti tra le postazioni 1,3,4,6,7,9,10
20 tavolette di legno distribuite tra le postazioni 2,5 45
Animali imbottiti distribuiti tra le postazioni 3,4,7,8

Ordini

Per ogni spedizioniere partecipante (14 nel test), sono necessari 20 ordini in 3 ore (valore di esperienza).

Numero di ordini per stazione (dove la merce è disponibile): Pietre e cartoni per uova 17 per stazione, animali 10 per stazione, legno 5 per stazione

Ci sono ordini da 2 a 6 merci.

I beni vengono trasportati solo nelle stazioni in cui sono già presenti, quindi ad esempio le pietre dalla stazione 1 alla 3, ma non dalla stazione 1 alla 2.

Se si crea un contrordine per ogni ordine, si crea un ciclo merci. Quindi, se esiste l'ordine "6 animali da Mulhouse alla Death Valley", esiste anche l'ordine "6 animali dalla Death Valley a Mulhouse". Ciò significa che a un certo punto del gioco questi animali saranno trasportati indietro e il rischio di rimanere senza merce da qualche parte è ridotto. Il profitto di un ordine dipende dalla distanza, dal numero e dal tipo di merce (ad esempio, le pietre rendono di più dei cartoni delle uova perché sono più pesanti). Il profitto per ogni bene non deve superare i 200, altrimenti il sovraccarico diventa redditizio. Poiché non esistono ordini identici con così tante varianti, purtroppo devono essere tutti scritti a mano.

Gli ordini vengono mescolati e distribuiti alle postazioni. Se si acquista un ordine in una stazione, non è detto che parta da lì!

Materiale

- Inviti
- Regole del gioco
- Libri di viaggio
- Conto di spedizione
- Ordini
- Piani di localizzazione
- Gilet d'allarme, cazzuola ondeggiante, cappello (per la polizia)

- Certificati e premi per i vincitori
- 120 cartoni per uova
- 100 pietre da pavimentazione
- 20 tavole di legno
- 45 animali di peluche
- Segnalazione della posizione
- Segnaletica per gli spedizionieri (ogni spedizioniere si inventa un nome e appende la targhetta sul camion)
- Foglietti di appunti per i responsabili delle stazioni (in caso di esaurimento della merce)

File

Fahrtenbuch
Speditionskonto
Transportauftrag

Fonte di riferimento

- Idea di gioco:
  Courtesy of www.spielboerse.ch - Idee di gioco per il gruppo giovanile!
- Immagine:
  www.flickr.com

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco
Concorso
Squadra
Trasporto
Economia

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/viaggio