

WYSŁANE PRZEZ
brsmover

ON
18.06.2018

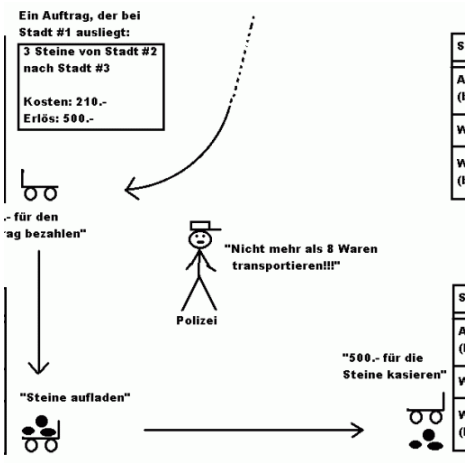
★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

W drodze



Implementacja znanej gry "Na drodze": grupy (przewoźnicy) przewożą różne towary taczkami, wozami drabiniastymi... różne towary pomiędzy stacjami (miastami) i zarabiać w ten sposób pieniądze. Kolejne zlecenia na transport można składać w statio

Szkic



Idea/prehistoria

Jest gra planszowa o nazwie "Auf Achse". Ta gra jest realizacją zasady gry. Gracze wykonują jedno lub więcej zleceń spedycyjnych swoją ciężarówką (taczką lub podobnym pojazdem) i otrzymują za to zapłatę. Ale uważaj: ładunek jest ograniczony do maksymalnie 8 towarów i jeśli policja odkryje, że coś jest nie tak, dostaniesz autobus!

Procedura gry

Ten tekst można od razu dać na piśmie graczom, którzy w grupach tworzą spedycję. Dzięki temu po drodze mogą też spojrzeć na zasady gry, a policja może się odnieść do tego, że wszyscy mieli jasne zasady:

Na początku każda firma przewozowa posiada:

- Wózek (taczkowy, drabiniasty lub podobny) każda firma przewozowa zdobywa sama.
- Dziennik, w którym jest napisane co gdzie jest załadowane i rozładowane.
- Konto spedycyjne z kapitałem początkowym 100,--, na którym odnotowuje się wydatki i przychody.
- Dwa zamówienia, które zostaną rozdane przez kierownictwo gry na starcie
- Mapa miejscowości, na której zaznaczono lokalizację stacji

Początek gry rozpoczyna się dla wszystkich graczy w tym samym miejscu. Po gwizdku startowym można podejść do poszczególnych stacji. Jednak gracze firmy przewozowej mogą się nigdy nie rozdzielić. Na stacjach można odbierać lub rozładowywać towary. Do tego potrzebne są zlecenia transportowe, które można kupić na każdej stacji. Oczywiście poszczególne stacje mają różne zamówienia. Tak więc postoje często mogą być opłacalne. Jeśli na jedną stację przyjedzie kilku przewoźników, powstanie korek. Odbywają swoją turę w kolejności, w jakiej przybyli. Oczywiście w tym samym czasie może być obsługiwanych kilka zamówień. Maksymalna ilość załadunku 8 towarów nie może być nigdy przekroczona.

Zlecenia transportowe

Wymagania: Konto transportowe

Na stacjach zawsze są trzy zamówienia na sprzedaż, z których można kupić dowolną liczbę jednocześnie. Gdy jedno z trzech zamówień zostaje sprzedane, szef stacji odkrywa nowe. Można to również kupić w tym samym czasie. Jednak stan konta nie może nigdy osunąć się na minus! Kierownik stacji wpisuje nowy stan konta i składa podpis

Rejestracja towarów

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pokładowy, wolna przestrzeń ładunkowa Zlecenie może być wykonane tylko w całości lub wcale. Podział nie jest możliwy! Kierownik stacji wpisuje do dziennika miejsce załadunku, miejsce rozładunku, wpływy, liczbę i rodzaj towarów oraz składa podpis. Na zleceniu transportowym stawia krzyżyk w kartonach (kartony na palecie) lub je przekreśla. Zamówienie to uważa się wówczas za "przyjęte". Przekazuje również towar. Nie interesuje go nośność!

Rozładunek towarów

Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pokładowy, konto spedycyjne

Dyrektor stacji wykreśla polecenie z dziennika i składa pod nim swój podpis. Wpływy z frachtu zalicza na konto spedycji. W razie potrzeby ponownie sprawdza zlecenie transportowe pod kątem spójności, zanim je zniszczy

Pojemność ładunkowa

Każda ciężarówka ma pojemność 8 towarów, której nie wolno przekroczyć. Nawet jeśli najwyraźniej więcej może wejść!

Police
Potrzebne: Zlecenia, dziennik, ewentualnie konto przewoźnika :-(

Podczas gry "Na drodze" policjanci są w trasie. Sprawdzają, czy załadowano więcej lub mniej towaru, niż wpisano w dzienniku. Jeśli ładowność nie jest prawidłowa, należy zapłacić karę w wysokości 200,-- za brak lub zbyt dużą ilość towaru. Dodatkowo policja powoduje korki, objazdy itp.

Koniec gry
Dwa wydarzenia prowadzą do zakończenia gry:

1. czas się kończy (ogłoś wszystkim czas końcowy przed rozpoczęciem!). Stacje się zamykają. Zamówienia, które nie zostały zrealizowane nie przynoszą już zwrotu. Nawet te, które zostały już pobrane.
2. Przewoźnik nie ma już żadnych zleceń i nie ma już nikogo do kupienia. Dla niego gra się skończyła, wszyscy inni mogą jeszcze realizować swoje zlecenia (do godziny zamknięcia).

Zwycięzcą jest ten, kto na koniec ma najwięcej pieniędzy z gry.

Posty/ Grupy/ Liderzy

Obowiązki Kierownik Stacji
Na stacjach (miastach) będzie:

Zamówienia sprzedane
Potrzebne: Konto spedycyjne

Na stacjach zawsze są trzy zamówienia na sprzedaż, z których można kupić dowolną liczbę jednocześnie. Gdy jedno z trzech zamówień zostaje sprzedane, szef stacji odkrywa nowe. Można to również kupić w tym samym czasie. Jednak stan konta nie może nigdy osunąć się na minus! Kierownik stacji wpisuje nowy stan konta i składa podpis.

Załadunek towaru
Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pokładowy, wolna przestrzeń ładunkowa

Zlecenie może być wykonane tylko w całości lub wcale. Podział nie jest możliwy! Kierownik stacji wpisuje do dziennika miejsce załadunku, miejsce rozładunku, wpływy, liczbę i rodzaj towarów oraz składa podpis. Na zleceniu transportowym stawia krzyżyk w kartonach (kartony na palecie) lub je przekreśla. Zamówienie to uważa się wówczas za "przyjęte". Przekazuje również towar. Jeśli towarów jest zbyt mało, daj im w zamian odpowiednią liczbę banknotów! Proszę napisać na nim rodzaj towaru i podpisać! Ładowność nie jest przedmiotem zainteresowania!

Rozładunek towarów
Wymagania: Zlecenie transportowe, dziennik pokładowy, konto spedycyjne

Dyrektor stacji wykreśla polecenie z dziennika i składa pod nim swój podpis. Wpływy z frachtu zalicza na konto spedycji. W razie potrzeby ponownie sprawdza zlecenie transportowe pod kątem spójności, zanim je zniszczy

Zadania policjantów
Ważne: Policjanci powinni biegać osobno, inaczej łatwo ich ominąć.

Ładunek kontrolny
Niezbędne: Zlecenia, dziennik, ewentualnie konto spedycyjne :-(

Każda ciężarówka ma pojemność 8 towarów, której nie wolno przekroczyć. Nawet jeśli najwyraźniej więcej może wejść! Kto załadował więcej lub mniej towaru niż liczba w dzienniku, albo kto przekroczył ładowność, płaci 200,-- za każdy brakujący lub nadmiarowy towar. Policja ma prawo do kontroli wszędzie i o każdej porze. Pomiędzy dwoma mandatami ciężarówka musi jednak zatrzymać się na stacji, aby przewoźnik miał szansę naprawić swój "błąd".

Zakłócenia, objazdy, blokady dróg
Poprzez tworzenie przeszkód drogowych można uczynić grę bardziej emocjonującą.

Uwagi
Wskazane jest rozegranie wariantu gry planszowej na pierwszym spotkaniu przygotowawczym. Wtedy każdy wie, o co chodzi.

Pora dnia: w ciągu dnia

Miejsce gry: w wiosce, w mieście

Liczba liderów: co najmniej 8, najlepiej 11 liderów

Liczba uczestników: minimum 20, maksimum 100

Grupa wiekowa: 8-16 lat

Origin: Jungschar of the YMCA Nöttingen e.V.

Stacje

W mieście ustawia się 10 stacji (miejscowości), przy czym największa odległość (np. między najbardziej wysuniętą na północ a najbardziej wysuniętą na południe) powinna wynosić ok. 1 km.

Odmiana gry: na mapie, którą otrzymuje każda grupa, zanotowane jest tylko położenie miast, nazwy trzeba się dowiedzieć (tablice miejskie na stacjach, nazwy znaczące, np. "Mühlhausen" przy młynie, "Death Valley" przy cmentarzu).

Towary:Mieliśmy 4 różne towary, ale działa to również z mniejszą ilością. Przy większej ilości, gra staje się zagmatwana. Na każdej stacji znajdują się tylko 2 z 4 towarów.
120 kartonów po jajkach rozmieszczonych wśród stacji 1,2,5,6,8,9,10
100 kostek brukowych rozmieszczonych wśród stacji 1,3,4,6,7,9,10
20 drewnianych desek rozmieszczonych wśród stacji 2,5 45
Sztuczne zwierzęta rozmieszczone wśród stacji 3,4,7,8

Zamówienia

Dla każdego uczestniczącego spedytora (14 w teście) potrzeba 20 zleceń w ciągu 3 godzin (wartość doświadczenia).

Liczba zamówień na stację (gdzie te towary są dostępne): Kamienie i kartony po jajkach 17 na stację, zwierzęta 10 na stację, drewno 5 na stację

Są zamówienia zawierające od 2 do 6 towarów.

Towary są transportowane tylko do stacji, w których już się znajdują, więc np. kamienie ze stacji 1 do 3, ale nie ze stacji 1 do 2.

Jeśli dla każdego zamówienia tworzysz kontr-zamówienie, to powstaje cykl towarowy. Jeśli więc istnieje zamówienie "6 zwierząt z Miluzy do Doliny Śmierci", to istnieje też zamówienie "6 zwierząt z Doliny Śmierci do Miluzy". Oznacza to, że w pewnym momencie gry te zwierzęta są również transportowane z powrotem, a ryzyko, że gdzieś zabraknie towaru, jest zmniejszone. Zysk z zamówienia zależy od odległości, ilości i rodzaju towaru (np. kamienie wnoszą więcej niż kartony z jajkami, bo są cięższe). Zysk z jednego towaru nie powinien przekraczać 200, w przeciwnym razie przeładowanie staje się opłacalne. Ponieważ nie ma identycznych zamówień przy tak wielu wariantach, niestety wszystkie muszą być pisane ręcznie.

Zamówienia są tasowane i rozdzielane do stanowisk. Jeśli kupisz zamówienie na stacji, to niekoniecznie musi ono tam wyruszyć!

Materiał

- Zaproszenia
- Reguły gry
- Książki do jazdy
- Konto wysyłkowe
- Zamówienia
- Plany lokalizacyjne
- Kamizelka ostrzegawcza, machająca kielnia, kapelusz (Dla policji)
- Certyfikaty i nagrody dla zwycięzców
- 120 kartoników na jajka
- 100 kostek brukowych
- 20 drewnianych desek
- 45 wypchanych zwierząt

- Znaki lokalizacyjne
- Znaki spedytora (każdy spedytor wymyśla nazwę i wiesza znak na ciężarówce)
- Kartki z notatkami dla kierowników stacji (w razie gdyby zabrakło towaru)

Pliki

Logbook
Konto spedycyjne
Zlecenie transportowe

Odniesienie do źródła

- Pomysł na grę:
  Za pośrednictwem www.spielboerse.ch - Pomysły na gry dla grupy młodzieżowej!
- Obraz:
  www.flickr.com

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Gra
Konkurs
Zespół
Transport
Gospodarka

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/w-drodze