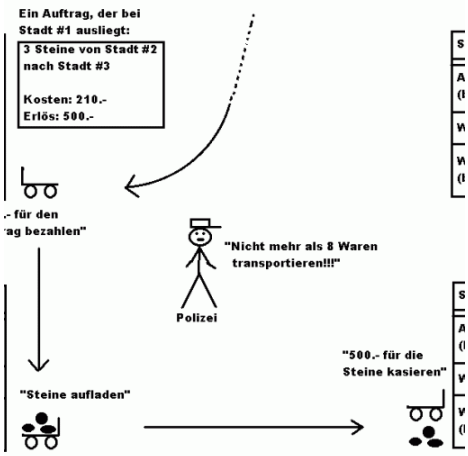
Em movimento

Realização do conhecido jogo "On the road": os grupos (transportadores) transportam várias mercadorias entre as estações (cidades) com carrinhos de mão, vagões de escada... transportam várias mercadorias entre as estações (cidades) e ganham dinheiro. Outros pedidos de transporte podem ser feitos nas estações

Esboço



Ideia/ história de fundo

Há um jogo de tabuleiro chamado "On the move". Este jogo é uma realização do princípio do jogo. Os jogadores usam seu caminhão (carrinho de mão ou veículo semelhante) para concluir um ou mais trabalhos de transporte e recebem uma taxa por isso. Mas tenha cuidado: a carga é limitada a um máximo de 8 mercadorias e, se a polícia descobrir que algo está errado, ela lhe aplicará uma multa!

Procedimento do jogo

Este texto pode ser entregue por escrito aos jogadores, que formam uma equipe. Dessa forma, eles podem consultar as regras do jogo no caminho e a polícia pode se referir ao fato de que todos tinham regras claras:

Toda empresa de transporte tem um para começar:

- Um caminhão (carrinho de mão, caminhão-escada ou similar) é fornecido pela própria empresa de transporte.
- Um livro de registro mostrando o que é carregado e descarregado e onde.
- A conta de transporte com um capital inicial de € 100, na qual são anotadas as despesas e a receita.
- Dois pedidos, que são distribuídos pelo gerenciamento do jogo no início
- Um mapa mostrando a localização das estações

O jogo começa no mesmo local para todos os jogadores. Após o apito inicial, as estações individuais podem ser abordadas. Entretanto, os jogadores de uma empresa de transporte nunca podem se separar. As mercadorias podem ser coletadas ou descarregadas nas estações. Isso requer ordens de transporte, que podem ser compradas em qualquer estação. Naturalmente, as estações individuais têm ordens diferentes. Portanto, as escalas muitas vezes podem valer a pena. Se várias transportadoras chegarem a uma estação, ocorrerá um congestionamento. Eles chegam na ordem em que chegam. É claro que vários pedidos podem ser processados ao mesmo tempo. A quantidade máxima de carga de 8 mercadorias nunca pode ser excedida.

Comprar ordens de transporte

Necessário: Conta de transporte

Há sempre três ordens à venda nas estações, e qualquer número delas pode ser comprado de uma vez. Quando uma das três ordens é vendida, o gerente da estação revela uma nova. Essa também pode ser comprada ao mesmo tempo. Entretanto, o saldo da conta nunca deve cair no vermelho! O gerente da estação registra o novo saldo da conta e o assina.

Coleta de mercadorias

Necessário: Ordem de transporte, livro de registro, capacidade de carga livre Uma ordem só pode ser executada na íntegra ou não pode ser executada. Não é possível dividir! O gerente da estação insere o local de carregamento, o local de descarregamento, a receita, o número e o tipo de mercadorias no livro de registro e o assina. Na ordem de transporte, ele faz uma cruz nas caixas (caixas no palete) ou as risca. Esse pedido é considerado como tendo sido "aceito". Ele também entrega as mercadorias. Ele não está interessado na capacidade de carga!

Descarregamento de mercadorias

Necessário: Ordem de transporte, livro de registro, conta de transporte

O gerente da estação cancela o pedido do livro de registro e o assina. Ele credita o valor do frete na conta de transporte. Se necessário, ele verifica novamente a conformidade da ordem de transporte antes de destruí-la.

Capacidade de carga

Cada caminhão tem uma capacidade de 8 mercadorias, que não deve ser excedida. Mesmo que pareça que é possível carregar mais!

Polícia

Necessário: Ordens, livro de registro, possivelmente conta de transporte :-(

Durante o jogo, os policiais "On the road" estão na estrada. Eles verificam se foram carregadas mais ou menos mercadorias do que o registrado no livro de registro. Se a capacidade de carga não estiver correta, será cobrada uma multa de 200,00 por item faltante ou sobrecarregado. A polícia também causa engarrafamentos, desvios, etc.

Fim do jogo

Dois eventos levam ao fim do jogo:

1. O tempo se esgotou (anuncie o tempo final para todos antes de começar!). As estações fecham. As missões que não foram totalmente concluídas não geram mais renda. Mesmo aquelas que já foram completadas.
2. Um transportador não tem mais pedidos e não há mais nada para comprar. O jogo acabou para ele, mas todos os outros ainda podem cumprir seus pedidos (até a hora do fim).

O vencedor é o jogador que tiver mais dinheiro no final do jogo.

Postos/ Grupos/ Líderes

Tarefas do gerente da estação

Nas estações (cidades):

Pedidos vendidos

Necessário: Conta de remessa

Sempre há três pedidos à venda nas estações, sendo que qualquer número deles pode ser comprado de uma vez. Quando um dos três pedidos é vendido, o gerente da estação revela um novo. Esse também pode ser comprado ao mesmo tempo. Entretanto, o saldo da conta nunca deve cair no vermelho! O gerente da estação registra o novo saldo da conta e o assina.

Produtos com recarga

Necessário: Ordem de transporte, livro de registro, capacidade de carga livre

Um pedido só pode ser executado em sua totalidade ou não pode ser executado. Não é possível dividir! O gerente da estação insere o local de carregamento, o local de descarregamento, a receita, o número e o tipo de mercadorias no livro de registro e o assina. Na ordem de transporte, ele faz uma cruz nas caixas (caixas no palete) ou as risca. Esse pedido é considerado como tendo sido "aceito". Ele também entrega as mercadorias. Se houver muito poucas mercadorias, entregue a elas um número correspondente de notas! Escreva o tipo de mercadoria na nota e assine-a! A capacidade de carga não é importante!

Mercadorias descarregadas

Necessário: Ordem de transporte, livro de registro, conta de transporte

O gerente da estação cancela o pedido do livro de registro e o assina. Ele credita o valor do frete na conta de transporte. Se necessário, ele verifica novamente a conformidade da ordem de transporte antes de destruí-la.

Tarefas do policial

Importante: os policiais devem ser executados separadamente, caso contrário, podem ser facilmente contornados.

Verificar carga

Necessário: Pedidos, livro de registro, possivelmente conta de transporte :-(

Cada caminhão tem uma capacidade de 8 mercadorias, que não deve ser excedida. Mesmo que pareça que é possível carregar mais! Qualquer pessoa que tenha carregado mais ou menos mercadorias do que o indicado no livro de registro, ou que exceda a capacidade de carga, pagará 200,00 por mercadoria em falta ou em excesso. A polícia pode verificar em qualquer lugar e a qualquer momento. No entanto, entre duas multas, o caminhão deve ter parado em um posto para que o transportador tenha a chance de corrigir seu "erro".

Engarrafamentos, desvios, bloqueios de estrada
O jogo pode se tornar mais emocionante com a criação de obstáculos no trânsito.

Observações
É aconselhável jogar a variante do jogo de tabuleiro na primeira reunião de preparação. Assim, todos saberão do que se trata o jogo.

Hora do dia: durante o dia

Local: na aldeia, na cidade

Número de líderes: Pelo menos 8, de preferência 11 líderes

Número de participantes: Pelo menos 20 participantes, no máximo 100 participantes

Faixa etária: 8 a 16 anos de idade

Origem: Grupo de jovens da CVJM Nöttingen e.V.

Estações
São determinadas 10 estações (cidades) na cidade, sendo que a maior distância (por exemplo, entre a mais ao norte e a mais ao sul) deve ser de aproximadamente 1 km.

Variante do jogo: No mapa da cidade que cada grupo recebe, apenas a localização das cidades é anotada, os nomes devem ser descobertos (placas da cidade nas estações, nomes significativos, por exemplo, "Mühlhausen" no moinho, "Death Valley" no cemitério).

Mercadorias: Tínhamos 4 mercadorias diferentes, mas também funciona com menos. Com mais, o jogo se torna confuso. Há apenas 2 das 4 mercadorias em cada estação.
120 caixas de ovos distribuídas nas estações 1,2,5,6,8,9,10
100 paralelepípedos distribuídos nas estações 1,3,4,6,7,9,10
20 tábuas de madeira distribuídas nas estações 2,5 45
Animais de pelúcia distribuídos nas estações 3,4,7,8

Pedidos
Cada empresa de transporte participante (14 no teste) requer 20 pedidos em 3 horas (valor empírico).

Número de pedidos por estação (onde essas mercadorias estão disponíveis): Pedras e caixas de ovos 17 por estação, animais 10 por estação, madeira 5 por estação

Há pedidos com 2 a 6 mercadorias.

As mercadorias são transportadas apenas para as estações em que já estão disponíveis, por exemplo, pedras da estação 1 para a 3, mas não da estação 1 para a 2.

Se você criar uma contraordem para cada pedido, será criado um ciclo de mercadorias. Portanto, se houver um pedido de "6 animais de Mühlhausen para o Vale da Morte", também haverá um pedido de "6 animais do Vale da Morte para Mühlhausen". Em algum momento do jogo, esses animais serão transportados de volta e o risco de ficar sem mercadorias é reduzido. A receita de um pedido depende da distância, do número e do tipo de mercadorias (pedras, por exemplo, rendem mais do que caixas de ovos porque são mais pesadas). O lucro por mercadoria não deve exceder 200, caso contrário, a sobrecarga é lucrativa. Como não existem pedidos idênticos com tantas variações, infelizmente todos eles precisam ser escritos à mão.

As ordens são embaralhadas e distribuídas para as estações. Se você comprar uma ordem em uma estação, ela não necessariamente começará lá!

Material

- Convites
- Regras do jogo
- Livros de registro
- Conta de remessa
- Pedidos
- Mapas de localização
- Colete de segurança, espátula, chapéu (para a polícia)
- Certificados e prêmios para os vencedores
- 120 caixas de ovos
- 100 paralelepípedos
- 20 tábuas de madeira
- 45 brinquedos macios
- Placas da cidade
- Placas de expedição (cada empresa de expedição cria um nome e pendura a placa no caminhão)
- Bloco de anotações para o gerente da estação (caso a mercadoria acabe)

Arquivos

Fahrtenbuch
Speditionskonto
Transportauftrag

Referência da fonte

- Ideia de jogo:
  Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!
- Imagem:
  www.flickr.com