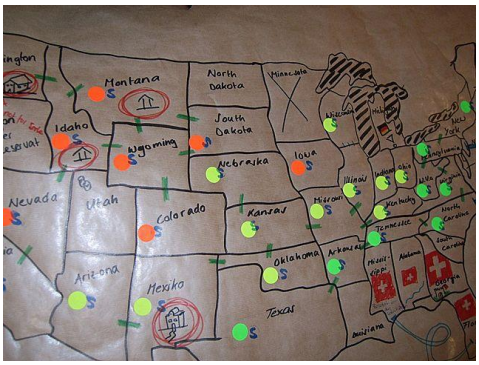
ENVIADO POR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Juego de Lundrun



El objetivo es adquirir el mayor número posible de parcelas contiguas —que tengan el mayor valor posible— y, al final, ser quien posea más materias primas.

Información sobre el juego

- Edad: de 6 a 13 años
- Número de participantes: al menos 16, 4 clanes (grupos)
- Terreno: bosque, pradera; ideal si hay senderos
- Monitores: de 4 a 12 personas, dependiendo del número de participantes
- Duración: 2,5 horas

Objetivo del juego

El objetivo es adquirir tantas parcelas contiguas como sea posible —las que tengan el mayor valor posible— y, en última instancia, tener la mayor cantidad de recursos.

Preparación

- Divide la zona en parcelas utilizando cinta repelente de aves
- Los grupos de jóvenes se dividen en 4-7 clanes; cada clan elige un nombre de color (Greenhorns, Brownies...)
- Prepara los puestos de recursos «Estación» y «Oficina regional»

Jugabilidad

*Para alcanzar el objetivo, cada clan debe, en primer lugar, reunir recursos.
Todos los clanes se centran en ello durante los primeros 20 minutos.
*Una vez transcurrido este tiempo, cada clan nombra a un alcalde.
Este alcalde (junto con un líder de JS) gestiona el
campamento del clan y sus recursos.
*Mientras la mayoría de los jugadores del clan siguen reuniendo recursos tras los primeros 20 minutos,
otros (los Landrunners) obtienen acceso a California.
*Allí, exploran las distintas parcelas de terreno y las comparan (precio, calidad, proximidad a otras parcelas, edificios importantes, etc.).
*Una vez que se han decidido por una parcela, se dirigen a la SEDE DEL JEFE DEL PAÍS.
*En la SEDE DEL JEFE DEL PAÍS, deben indicar al jefe y a su asesor qué parcela desean comprar.
*Si aún está disponible, deben entregar allí los recursos necesarios para la compra. A continuación, recibirás un sello en el mapa de tu parcela y una inscripción en el registro de la propiedad:
Compra inicial: sello azul «S» de «Vendido»
Intercambio: sello rojo «C» de «Cambiado»
*Si la parcela que el clan desea comprar ya ha sido adquirida por otro clan, tienen dos opciones: 1. O bien buscan otra parcela, o
2. se dirigen con su carreta cubierta al campamento del clan en cuestión.
A continuación, negocian un nuevo precio de compra (precio de intercambio) con ese clan.
*Una vez que los dos clanes hayan llegado a un acuerdo, se dirigen juntos a la SEDE y formalizan allí el intercambio: un sello rojo «C» en el registro de la propiedad.

*Una vez que un clan ha comprado una parcela, puede construir una casa en cada una de ellas utilizando materias primas adicionales.
*Para conectar zonas adicionales adyacentes a esta parcela, es necesario construir carreteras. Sin embargo, esto solo puede hacerse después de haber construido una casa en la parcela que elijan
.

Los clanes

- Todos los niños se dividen en clanes.
- Importante: ¡Todos los grupos deben tener el mismo tamaño y el mismo número de participantes! (participantes mayores/más jóvenes)
- Cada clan dispone de una carreta cubierta y su propio campamento.
- Todas las discusiones y consultas internas, así como las negociaciones comerciales con otros clanes («Intercambio/Cambio»), tienen lugar en el campamento.
- Además, todos los recursos del clan se almacenan allí.
- Cada clan tiene un alcalde, un recolector de recursos y exploradores. Estos roles se pueden intercambiar entre los participantes en cualquier momento durante el juego.

Recopilación de recursos

La recogida de recursos implica realizar diversas tareas.

Las tareas se adaptan al recurso específico. Cada tarea debe completarse dos veces.

- CUERO: Tensar una sábana de lino (1x = una carta)

- GANADO: Carrera de carromatos cubiertos (40 s = 5 cartas / 50 s = 4 cartas...)
- TRIGO: Transporte de muelas de molino (20 m = 2 cartas)
- MADERA: Serrar tablones (por cada pieza serrada = 3 cartas)
- ARCILLA: Montar una tienda a dos aguas con 2 lonas (2 min = 5 cartas / cada 20 s = 1 carta)
- LADRILLOS: Transporte de piedras (por cada 1 m = 1 ficha)
- MINERAL: Martillear (1 golpe = 5 cartas / 3 s = 4 cartas / 6 s = 3 cartas / 9 s = 2 cartas / 12 s = 1 carta)

Es muy posible que la producción de materias primas se vea interrumpida debido a:

- DESASTRES NATURALES
- INCURSIONES INDÍGENAS
- HUELGA
- DÍAS FESTIVOS
- ¡CERRADO POR LAS SIGUIENTES RAZONES!
- SERVICIO RELIGIOSO

Esto se puede utilizar, por ejemplo, cuando hay demasiadas materias primas en circulación, etc.

Las parcelas

- A todas las parcelas se les asignan nombres de ciudades desde el principio.
- Los límites entre las parcelas están marcados con cinta de espantapájaros (amarilla).
- En el centro hay un letrero con el nombre de la parcela.
- En cuanto se compra una parcela, se escribe el nombre del propietario (nombre del clan) en la primera línea.
- Cuando se intercambia una parcela (entre dos clanes), el nuevo propietario (Clan 2) se indica en la segunda línea.

Valores de las parcelas:

El precio de las parcelas varía. Depende de su ubicación y sus características. Las situadas cerca del edificio del gobierno, la estación de tren, los bancos o las tabernas importantes —o aquellas que puedan contener ricos yacimientos minerales— son más caras que las demás.

Negociaciones de intercambio entre clanes

- Estas negociaciones solo pueden tener lugar cuando los compradores llegan al campamento del otro clan en su carreta cubierta. Solo después de haber llegado a un acuerdo sobre qué materias primas o parcelas de tierra se intercambiarán a cambio de la transferencia de la propiedad, las partes pueden dirigirse juntas a la SEDE.

- Una parcela de terreno solo puede cambiar de manos una vez. = sello rojo «C» (Cambiado)

SEDE DEL DIRECTOR NACIONAL: (3-HEAD)

- Country Chef: Inscripción en el Registro de la Propiedad
- Asesor: Oficina de Auditoría
- Tesorero: Intercambio y distribución de bienes (casas y caminos)

Todas las firmas de contratos centrales, etc., tienen lugar en la SEDE DEL JEFE DEL PAÍS. (Se encuentra cerca de las parcelas de terreno, por lo que es fácilmente accesible desde todos los campamentos. Hay un mapa grande y detallado de todas las parcelas, en el que se indica qué parcelas ha adquirido cada clan (marcarlas en el mapa). Como prueba, los clanes reciben un sello («S» o «C») tanto en el registro de la propiedad como en su propio mapa.

Casas y carreteras

En cuanto un clan posea una parcela, podrá construir una casa y, si lo desea, una carretera. Las casas y las carreteras son cartas (C6) que representan una casa o una carretera. Estas cartas se colocan junto al letrero de la parcela correspondiente.

Costes:

1 casa = 20 piedras de construcción / 5 minerales / 15 ladrillos /

1 carretera = 10 de madera / 12 de ganado / 5 de trigo /

Las casas y las carreteras deben pagarse en la taberna del jefe del pueblo utilizando la carreta cubierta y, a continuación, transportarse desde allí hasta la parcela correspondiente.

Fin de la partida

El clan que más compró
y en las que haya construido casas y carreteras
. A esto hay que sumarle el valor de todos los recursos al final del tiempo límite.

Variaciones

Se pueden utilizar diversos elementos para controlar el juego.

- Los puntos de recogida de materias primas pueden cerrarse temporalmente por los motivos descritos anteriormente.
- Los precios de las materias primas pueden subir o bajar (se paga más o menos por el mismo número de cartas de materias primas).
- Los precios de los terrenos pueden subir o bajar (sede de Country Chef).

- El juego completo también está disponible en una versión «de interior» (Lundrun Game Indoor); en esta versión, hay que adaptar ciertas estaciones de recursos. Las parcelas de terreno no están marcadas en el suelo, sino que son visibles para todos en un mapa de gran tamaño (véase la imagen de la portada).

Precios del suelo

Lista de materiales
Materiales de Lundrungame

Fotos del Lundrungame (versión en interior)






Créditos de imágenes y juegos
Todas las imágenes son © Raphi D.; JS Murmeli, Región 45 de Besj

El juego fue desarrollado y probado por JS Murmeli como parte de un campamento regional de Pentecostés en la Región 45

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Estrategia

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/juego-de-lundrun