

# Lundrun Game



Ziel ist es, möglichst viele aneinandergereihte Grundstücke - die einen möglichst hohen Wert haben - zu erwerben und schlussendlich noch am meisten Rohstoffe zu besitzen.

## Spieldaten

- Alter: 6-13 Jahre
- Anzahl TN: mindestens 16, 4 Sippen (Gruppen)
- Gelände: Wald, Wiese, mit wegen ist Ideal
- Leitung: 4-12 Personen, je nach Anzahl TN
- Dauer: 2,5h

## Ziel des Spiels

Ziel ist es, möglichst viele aneinandergereihte Grundstücke - die einen möglichst hohen Wert haben - zu erwerben und schlussendlich noch am meisten Rohstoffe zu besitzen.

## Vorbereitung

- Gelände mit Vogelschreckband in Grundstücke aufteilen
- Jungscharen werden in 4-7 Sippen aufgeteilt, Jede Sippe gibt sich einen Farbnamen (Greenhorn, Braunies...)
- Rohstoff „Posten“ + „Country Büro“ aufstellen

## **Spielablauf**

- \*Um das Ziel zu erreichen muss sich jede Sippe zuerst Rohstoffe erarbeiten. Darauf konzentrieren sich alle Sippen die ersten 20 Minuten.
- \*Nach Ablauf dieser Frist, wird dann von jeder Sippe 1 Bürgermeister bestimmt. Dieser betreut (mit einem JS Leiter zusammen) den Sippen-Lagerplatz und deren Rohstoffe.
- \*Während die meisten Spieler der Sippe nach den ersten 20 min. weiter Rohstoffe sammeln, erhalten andere (die Landrunners) den Zugang nach Kalifornien.
- \*Dort erkunden sie die verschiedenen Grundstücke und vergleiche diese (Preis, Qualität, Nähe zu anderen Grundstücken, wichtigen Gebäuden usw).
- \*Sobald sie sich für ein Grundstück entschieden haben gehen sie zum COUNTRY CHEF HEADQUARTER.
- \*Beim HEADQUARTER des COUNTRY-CHEFS müssen sie dem Chef und seinem Berater sagen, welches Grundstück sie kaufen möchten.
- \*Falls es noch frei ist, müssen sie die zum Kauf notwendigen Rohstoffe dort abliefern. Dann erhalten sie in ihrem Grundstücksplan einen Stempel und einen Eintrag ins Grundbuch:  
Erstkauf: Blauer Stempel „S“ für "Sold"  
Tausch: roter Stempel „C“ für "Changed"
- \*Wenn das Grundstück, das die Sippe kaufen möchte schon von einer anderen Sippe gekauft wurde, haben sie zwei Möglichkeiten: 1. Entweder sie suchen sich ein anderes Grundstück oder  
2. gehen mit ihrem Planwagen zum Lagerplatz der entsprechenden Sippe.  
Mit dieser Sippe verhandeln sie nun über einen neuen Kaufpreis (Tauschpreis)
- \*Sobald die beiden Sippen sich geeinigt haben, gehen sie zusammen zum HEADQUARTER und machen dort den Tausch Offiziell: roter Stempel „C“ ins Grundbuch.
  
- \*Hat eine Sippe ein Grundstück gekauft, können sie mit weiteren Rohstoffen pro Grundstück ein Haus bauen.
- \*Um weitere, an diesem Grundstück angrenzende Gebiete miteinander zu verbinden, müssen Strassen gebaut werden. Das kann aber erst geschehen, wenn vorher ein Haus auf einem von ihnen bestimmten Grundstück gebaut worden ist.

## **Die Sippen**

- Alle Kinder werden auf Sippen verteilt.
- Wichtig: alle Gruppen müssen gleich gross/stark sein! (ältere/jüngere TN)
- Jede Sippe besitzt einen Planwagen und ihren eigenen Lagerplatz.
- Beim Lagerplatz finden alle internen Verhandlungen und Beratungen oder auch Wiederverkaufsverhandlungen mit anderen Sippen statt ("Tausch/Change").
- Zudem werden dort alle Rohstoffe der Sippe aufbewahrt.
- Jede Sippe besitzt einen Bürgermeister, Rohstoffsamler und Land-runners. Die Funktionen können während dem Spiel beliebig unter den TN getauscht werden.

## **Rohstoffe sammeln**

Bei der Rohstoffsammlung geht es darum verschiedene Aufgaben zu Lösen.

die Aufgaben sind dem Rohstoff angepasst. Alle Posten sind in doppelter Ausführung zu betreiben.

- LEDER: Leintuch Spannen (pro 1x = eine Karte)
- VIEH: Planwagen-rennen (40sec=5 Karten/50sec=4 Karten...)
- WEIZEN: Mühlestein transport (20m=2 Karten)
- HOLZ: Schwartenbretter sagen (pro abgesägtes Stück= 3 Karten)
- LEHM: Giebelzelt mit 2. Blachen (2min=5Karten/ alle 20sec -1 Karte)
- BAUSTEINE: Steinstossen (pro 1m = 1 Karte)
- ERZ: Nageln (1schlag= 5 Karten/3s=4k/6s=3k/9s=2k/12s=1k)

Es kann durchaus dazu kommen, dass die Rohstoffposten eingestellt werden wegen:

- NATURKATASTROPHEN
- INDIANER ÜBERFALL
- STREIK
- FEIERTAG
- WEGEN ZU GESCHLOSSEN!
- GOTTESDIENST

dies ist einsetzbar wenn z.B. zu viele Rohstoffe im Umlauf sind etc.

## **Die Grundstücke**

- Alle Grundstücke sind von beginn an mit Städtenamen versehen.
- Die Grenzlinien zu anderen Grundstücken, werden mit (gelbem) Vogelschreckband gezogen.
- In der Mitte steckt eine Grundstückstafel mit Namen des Grundstücks.
- Sobald ein Grundstück gekauft worden ist, wird der Besitzer des Grundstücks (Sippenname) auf die erste Linie geschrieben.
- Beim Tausch eines Grundstücks (zwischen zwei Sippen) wird der neue Besitzer (Sippe 2) auf die zweite Linie geschrieben.

### **Grundstückswerte:**

Grundstücke sind verschieden Teuer. Das hängt von ihrer Lage und Beschaffenheit ab. Solche, die z.B. in der Nähe des Regierungsgebäudes, des Bahnhofs, von Banken, wichtigen Saloons sind oder die reiche Bodenschätze besitzen könnten, sind teurer als andere.

## **Tauschverhandlungen zwischen den Sippen**

- Sie können nur dann geführt werden, wenn die Käufer mit dem Planwagen beim Lagerplatz der anderen Sippe sind. Erst bei einer Einigung gegen welche Rohstoffe bzw. Grundstücke der Besitzer eines Grundstückes wechseln soll, kann zusammen zum HEADQUARTER gegangen werden.
- Ein Grundstück kann nur einmal seinen Besitzer wechseln. = roter Stempel "C" (Changed)

## **COUNTRY CHEF HEADQUARTER: (3- LEITER)**

- Country Chef: Grundbucheintrag

- Berater: Kontrollstelle
- Kassier: Warentausch/ Warenausgabe (Häuser & Wege)

Beim COUNTRY CHEF HEADQUARTER finden alle zentralen Vertragsabschlüsse etc. statt. (Es befindet sich in der Nähe der Grundstücke, sodass es von allen Lagerplätzen aus gut erreichbar ist. Dort liegt eine grosse, detaillierte Karte aller Grundstücke, auf der vermerkt ist, welche von welcher Sippe erworben werden (Einzeichnen). Zur Bescheinigung erhalten die Sippen einen Stempel ("S" oder "C") sowohl im Grundbuch als auch auf ihrem eigenen Plan.

## Häuser und Wege

Sobald die Sippe ein Grundstück besitzt, können sie ein Haus - und wenn sie wollen, eine Strasse bauen. Häuser und Strassen sind Karten (C6) auf denen ein Haus oder eine Strasse abgebildet ist. Diese Karten werden beim jeweiligen Grundstück auf dessen Grundstücksschild geheftet.

Kosten:

1 Haus = 20 Bausteine/ 5 Erz/ 15 Ziegel/

1 Strasse = 10 Holz/ 12 Vieh/ 5 Weizen /

Häuser und Strassen müssen mit dem Planwagen beim Country Chef bezahlt und dann von dort zum entsprechenden Grundstück transportiert werden.

## Spielschluss

Gewonnen hat die Sippe die in der vorgegebenen Zeit am Meisten zusammenhängende Grundstücke gekauft und mit Häusern und Strassen versehen hat. Dazu kommt noch der Wert aller Rohstoffe bei Ablauf der Zeit.

## Varianten

Um das Spiel zu Steuern könne verschiedene Elemente eingesetzt werden.

- Rostoff- Sammelposten können vorübergehend wegen oben beschriebenen Gründen geschlossen sein.
  - Die Preise für Rohstoffe können sinken oder steigen (mehr oder weniger leisten für die gleiche Anzahl Rohstoffkarten)
  - Die Preise der Grundstücke können sinken oder steigen (Country Chef Headquarter)
- 
- Das ganze Spiel gibt es auch als "Indoor" Version (Lundrun Game Indoor) bei dieser Version müssen gewisse Rohstoff Posten angepasst werden. Die Grundstücke werden nicht am Boden abgesteckt sondern sind auf einem grossen Plan für alle ersichtlich (Siehe Titelbild).

## Grundstückpreise

## Materialliste

**Bilder vom Lundrunge (Indoor Version)**





## Bild und Spielnachweis

Alle Bilder sind ©by Raphi D.; JS Murneli, Besj Region 45

Das Spiel wurde von der JS Murneli entwickelt und erprobt im Rahmen eines Regionalen Pfingstlagers der Region 45