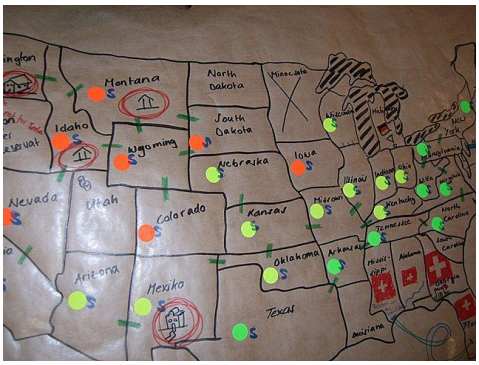
INVIATO DA
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Lundrun Game



L'obiettivo è quello di acquisire il maggior numero possibile di terreni contigui – che abbiano il valore più alto possibile – e, alla fine, di possedere il maggior numero di materie prime.

Informazioni sul gioco

- Età: 6–13 anni
- Numero di partecipanti: almeno 16, 4 clan (gruppi)
- Terreno: foresta, prato; ideale con sentieri
- Responsabili: da 4 a 12 persone, a seconda del numero di partecipanti
- Durata: 2,5 ore

Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di acquisire il maggior numero possibile di appezzamenti di terreno contigui — quelli con il valore più alto possibile — e, in definitiva, di ottenere il maggior numero di risorse.

Preparazione

- Dividere l'area in appezzamenti utilizzando del nastro repellente per uccelli
- I gruppi di giovani vengono suddivisi in 4–7 clan; ogni clan sceglie un nome associato a un colore (Greenhorns, Brownies...)
- Allestire le postazioni di risorse denominate “Stazione” e “Ufficio di campagna”

Gameplay

*Per raggiungere l'obiettivo, ogni clan deve prima raccogliere risorse.
Tutti i clan si concentrano su questo nei primi 20 minuti.
*Una volta trascorso questo tempo, ogni clan nomina un sindaco.
Questo sindaco (insieme a un leader JS) gestisce l'
accampamento del clan e le sue risorse.
*Mentre la maggior parte dei giocatori del clan continua a raccogliere risorse dopo i primi 20 minuti, altri (i Landrunners) ottengono l'accesso alla California.
*Lì, esplorano i vari appezzamenti di terreno e li confrontano (prezzo, qualità, vicinanza ad altri appezzamenti, edifici importanti, ecc.).
*Una volta scelto un appezzamento, si recano al QUARTIER GENERALE DEL COUNTRY CHEF.
*Presso il QUARTIER GENERALE DEL COUNTRY CHEF, devono comunicare al capo e al suo consigliere quale appezzamento desiderano acquistare.
*Se il lotto è ancora disponibile, devono consegnare lì le risorse necessarie per l'acquisto. Riceverete quindi un timbro sulla mappa del vostro lotto e un'iscrizione nel catasto:
Acquisto iniziale: timbro blu «S» per «Venduto»
Scambio: timbro rosso «C» per «Cambiato»
*Se il lotto che il clan desidera acquistare è già stato acquistato da un altro clan, ha due opzioni: 1. Cercare un altro lotto, oppure
2. recarsi con il proprio carro coperto all'accampamento del clan in questione.
A quel punto negoziano un nuovo prezzo di acquisto (prezzo di scambio) con quel clan.
*Una volta che i due clan hanno raggiunto un accordo, si recano insieme al QUARTIER GENERALE e lì ufficializzano lo scambio: un timbro rosso «C» nel registro fondiario.

*Una volta che un clan ha acquistato un appezzamento di terreno, può costruire una casa su ciascun appezzamento utilizzando materie prime aggiuntive.
*Per collegare ulteriori aree adiacenti a questo appezzamento, è necessario costruire delle strade. Tuttavia, ciò può avvenire solo dopo che è stata costruita una casa su un appezzamento di loro scelta
.

I clan

- Tutti i bambini sono suddivisi in clan.
- Importante: tutti i gruppi devono avere le stesse dimensioni e lo stesso numero di partecipanti! (partecipanti più grandi/più piccoli)
- Ogni clan dispone di un carro coperto e di un proprio accampamento.
- Tutte le discussioni e le consultazioni interne, così come le trattative commerciali con gli altri clan ("Scambio/Cambio"), si svolgono presso l'accampamento.
- Inoltre, tutte le risorse del clan vengono conservate lì.
- Ogni clan ha un capo, un raccoglitore di risorse e dei corrieri. Questi ruoli possono essere scambiati tra i partecipanti in qualsiasi momento durante il gioco.

Raccolta delle risorse

La raccolta delle risorse comporta il completamento di varie attività.

Le attività sono specifiche per ogni risorsa. Ogni attività deve essere completata due volte.

- PELLE: Tendere un lenzuolo di lino (1x = una carta)

- BOVINI: Gara con carri coperti (40 sec = 5 carte / 50 sec = 4 carte...)
- GRANO: Trasporto di macine (20 m = 2 carte)
- LEGNO: Segare assi (per ogni pezzo segato = 3 carte)
- ARGILLA: Montaggio di una tenda a due falde con 2 teloni (2 min = 5 carte / ogni 20 sec = 1 carta)
- MATTONI: Trasporto di pietre (per ogni 1 m = 1 carta)
- MINERALE: Martellare (1 colpo = 5 carte / 3 s = 4 carte / 6 s = 3 carte / 9 s = 2 carte / 12 s = 1 carta)

È del tutto possibile che la produzione di materie prime venga sospesa a causa di:

- CATASTROFI NATURALI
- INCURSIONI INDIANE
- SCIOPERO
- GIORNI FESTIVI
- CHIUSO PER I SEGUENTI MOTIVI!
- FUNZIONE RELIGIOSA

Questo può essere utilizzato, ad esempio, quando ci sono troppe materie prime in circolazione, ecc.

I lotti

- A tutti i lotti vengono assegnati fin dall'inizio i nomi delle città.
- I confini tra i lotti sono contrassegnati da nastro (giallo) da spaventa-uccelli.
- Al centro si trova un cartello con il nome dell'appezzamento.
- Non appena un lotto viene acquistato, il proprietario del lotto (nome del clan) viene scritto sulla prima riga.
- Quando un lotto viene scambiato (tra due clan), il nuovo proprietario (Clan 2) viene indicato nella seconda riga.

Valori degli appezzamenti:

I lotti hanno prezzi variabili. Ciò dipende dalla loro ubicazione e dalle loro caratteristiche. Quelli situati vicino al palazzo del governo, alla stazione ferroviaria, alle banche o ai saloon più importanti — o quelli che potrebbero contenere ricchi giacimenti minerari — sono più costosi degli altri.

Trattative di scambio tra clan

- Queste trattative possono aver luogo solo quando gli acquirenti giungono all'accampamento dell'altro clan a bordo del loro carro coperto. Solo dopo aver raggiunto un accordo sulle materie prime o sugli appezzamenti di terreno da scambiare per il trasferimento della proprietà, le parti possono recarsi insieme al QUARTIER GENERALE.

- Un appezzamento di terreno può cambiare proprietario una sola volta. = timbro rosso «C» (Cambiato)

SEDE CENTRALE DI COUNTRY CHEF: (3-HEAD)

- Country Chef: Iscrizione nel registro fondiario
- Consulente: Ufficio di revisione
- Tesoriere: Scambio e distribuzione delle merci (alloggi e sentieri)

Tutte le firme dei contratti centrali, ecc., avvengono presso la SEDE CENTRALE DEL COUNTRY CHEF. (Si trova vicino agli appezzamenti di terreno, il che la rende facilmente accessibile da tutti i campeggi. È disponibile una mappa ampia e dettagliata di tutti gli appezzamenti di terreno, sulla quale è indicato quali appezzamenti sono stati acquisiti da quale clan (contrassegnarli sulla mappa). Come prova, i clan ricevono un timbro (“S” o “C”) sia nel catasto che sulla propria mappa.

Case e strade

Non appena un clan possiede un appezzamento di terreno, può costruire una casa e, se lo desidera, una strada. Le case e le strade sono carte (C6) che raffigurano una casa o una strada. Queste carte vengono attaccate al cartello dell’appezzamento corrispondente.

Costi:

1 casa = 20 pietre da costruzione / 5 minerali / 15 mattoni /

1 strada = 10 legna / 12 bestiame / 5 grano /

Le case e le strade devono essere pagate presso il Country Chef utilizzando il carro coperto e poi trasportate da lì al lotto corrispondente.

Fine della partita

Il clan che ha acquistato di più
e vi ha costruito case e strade
. A ciò si aggiunge il valore di tutte le risorse alla fine del limite di tempo.

Variazioni

Per controllare il gioco è possibile utilizzare diversi elementi.

- I punti di raccolta delle materie prime potrebbero essere temporaneamente chiusi per i motivi sopra descritti.
- I prezzi delle materie prime possono aumentare o diminuire (si paga di più o di meno per lo stesso numero di carte materia prima)
- I prezzi dei terreni possono aumentare o diminuire (Quartier Generale di Country Chef)

- L’intero gioco è disponibile anche in versione “da interno” (Lundrun Game Indoor); in questa versione, alcune stazioni di risorse devono essere adattate. Gli appezzamenti di terreno non sono segnati sul pavimento, ma sono visibili a tutti su una grande mappa (vedi immagine di copertina).

Prezzi dei terreni

Elenco dei materiali

Materiale di gioco Lundrungame

Foto del Lundrungame (versione indoor)









Crediti per le immagini e i giochi

Tutte le immagini sono © Raphi D.; JS Murmeli, Regione Besj 45

Il gioco è stato sviluppato e testato da JS Murmeli nell’ambito di un campo regionale di Pentecoste nella Regione 45

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Strategia

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/lundrun-game