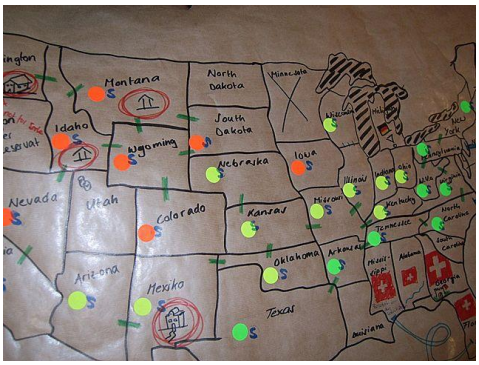
INGEDIEND DOOR
Fuchs45

ON
05-11-2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Lundrun-spel



Het doel is om zoveel mogelijk aaneengesloten percelen – die een zo hoog mogelijke waarde hebben – te verwerven en uiteindelijk de meeste grondstoffen te bezitten.

Spelinformatie

- Leeftijd: 6–13 jaar
- Aantal deelnemers: minimaal 16, 4 clans (groepen)
- Terrein: bos, weide; bij voorkeur met paden
- Begeleiders: 4–12 personen, afhankelijk van het aantal deelnemers
- Duur: 2,5 uur

Doel van het spel

Het doel is om zoveel mogelijk aaneengesloten stukken land te verwerven – stukken met de hoogst mogelijke waarde – en uiteindelijk de meeste grondstoffen te bezitten.

Voorbereiding

- Verdeel het gebied in percelen met behulp van vogelafweertape
- Jeugdgroepen worden verdeeld in 4–7 clans; elke clan kiest een kleurnaam (Greenhorns, Brownies...)
- Zet de hulpposten „Station“ en „Country Office“ op

Gameplay

*Om het doel te bereiken, moet elke clan eerst grondstoffen verzamelen.
Alle clans richten zich hier de eerste 20 minuten op.
*Zodra deze tijd is verstreken, benoemt elke clan één burgemeester.
Deze burgemeester (samen met een JS-leider) beheert het
kamp van de clan en de grondstoffen.
*Terwijl de meeste spelers in de clan na de eerste 20 minuten doorgaan met het verzamelen van grondstoffen,
krijgen anderen (de Landrunners) toegang tot Californië.
*Daar verkennen ze de verschillende percelen en vergelijken ze deze (prijs, kwaliteit, nabijheid van andere percelen, belangrijke gebouwen, enz.).
*Zodra ze een perceel hebben gekozen, gaan ze naar het HOOFDKWARTIER VAN DE COUNTRY CHEF.
*In het HOOFDKWARTIER VAN DE COUNTRY CHEF moeten ze de chef en zijn adviseur laten weten welk perceel ze willen kopen.
*Als het perceel nog beschikbaar is, moeten ze daar de voor de aankoop benodigde grondstoffen afleveren. Je ontvangt dan een stempel op je perceelkaart en een vermelding in het kadaster:
Eerste aankoop: blauwe „S“-stempel voor „Verkocht“
Ruil: rode „C“-stempel voor „Gewijzigd“
*Als het perceel dat de clan wil kopen al door een andere clan is gekocht, hebben ze twee opties: 1. Ofwel zoeken ze een ander perceel, of
2. ze gaan met hun huifkar naar de kampeerplaats van de betreffende clan.
Vervolgens onderhandelen ze met die clan over een nieuwe aankoopprijs (ruilprijs).
*Zodra de twee clans overeenstemming hebben bereikt, gaan ze samen naar het HOOFDKWARTIER om de ruil daar officieel te maken: een rode „C“-stempel in het kadaster.

*Zodra een clan een stuk grond heeft gekocht, kan zij op elk perceel een huis bouwen met behulp van extra grondstoffen.
*Om aangrenzende gebieden aan dit perceel te verbinden, moeten er wegen worden aangelegd. Dit kan echter pas gebeuren nadat er een huis is gebouwd op een perceel naar keuze
.

De clans

- Alle kinderen worden in clans ingedeeld.
- Belangrijk: alle groepen moeten even groot zijn en hetzelfde aantal deelnemers hebben! (oudere/jongere deelnemers)
- Elke clan heeft een huifkar en een eigen kampeerplaats.
- Alle interne besprekingen en overleggen, evenals handelsbesprekingen met andere clans (“Uitwisseling/Ruil”), vinden plaats op de kampeerplaats.
- Bovendien worden alle grondstoffen van de clan daar opgeslagen.
- Elke clan heeft een burgemeester, een grondstoffenverzamelaar en landlopers. Deze rollen kunnen op elk moment tijdens het spel onder de deelnemers worden gewisseld.

Middelen verzamelen

Het verzamelen van grondstoffen houdt in dat je verschillende taken moet uitvoeren.

De taken zijn afgestemd op de specifieke grondstof. Elke taak moet twee keer worden voltooid.

- LEER: Een linnen laken opspannen (1x = één kaart)
- VEE: Race met huifkarren (40 sec = 5 kaarten / 50 sec = 4 kaarten...)
- TARWE: Molenstenen vervoeren (20 m = 2 kaarten)
- HOUT: Planken zagen (per gezaagd stuk = 3 kaarten)
- KLEI: Een gable-tent opzetten met 2 zeilen (2 min = 5 kaarten / elke 20 sec = 1 kaart)
- BAKSTENEN: Stenen dragen (per 1 m = 1 kaart)
- ERT: Hameren (1 slag = 5 kaarten / 3 s = 4 kaarten / 6 s = 3 kaarten / 9 s = 2 kaarten / 12 s = 1 kaart)

Het is heel goed mogelijk dat de productie van grondstoffen wordt stilgelegd als gevolg van:

- NATUURRAMPEN
- INDIANENOVERVALLEN
- STAKING
- FEESTDAGEN
- GESLOTEN OM DE VOLGENDE REDENEN!
- KERKDIENST

Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt wanneer er te veel grondstoffen in omloop zijn, enz.

De percelen

- Alle percelen krijgen vanaf het begin een plaatsnaam toegewezen.
- De grenzen tussen de percelen zijn gemarkeerd met (geel) afzetlint.
- In het midden staat een perceelbordje met de naam van het perceel.
- Zodra een perceel is gekocht, wordt de eigenaar van het perceel (clannaam) op de eerste regel vermeld.
- Wanneer een perceel wordt geruild (tussen twee clans), wordt de nieuwe eigenaar (Clan 2) op de tweede regel vermeld.

Waarde van de percelen:

De prijzen van percelen variëren. Dit hangt af van hun ligging en kenmerken. Percelen die in de buurt van het regeringsgebouw, het treinstation, banken of belangrijke saloons liggen – of die mogelijk rijke minerale afzettingen bevatten – zijn duurder dan andere.

Onderhandelingen over ruil tussen clans

- Deze onderhandelingen kunnen alleen plaatsvinden wanneer de kopers met hun huifkar bij het kamp van de andere clan aankomen. Pas nadat er overeenstemming is bereikt over welke grondstoffen of percelen grond zullen worden geruild voor de eigendomsoverdracht, kunnen de partijen samen naar het HOOFDKWARTIER gaan.

- Een stuk grond kan slechts één keer van eigenaar wisselen. = rode stempel „C“ (Changed)

HOOFDKANTOOR VAN COUNTRY CHEF: (3-HEAD)

- Country Chef: Inschrijving in het kadaster
- Adviseur: Auditbureau
- Penningmeester: Goederenuitwisseling/Goederenverdeling (Huizen & Paden)

Alle centrale contractondertekeningen, enz., vinden plaats op het HOOFDKANTOOR VAN DE COUNTRY CHEF. (Dit bevindt zich vlakbij de percelen, waardoor het gemakkelijk bereikbaar is vanaf alle kampeerterreinen. Er hangt een grote, gedetailleerde kaart van alle percelen, waarop is aangegeven welke percelen door welke clan zijn verworven (markeer deze op de kaart). Als bewijs ontvangen de clans een stempel (“S” of “C”), zowel in het kadaster als op hun eigen kaart.

Huizen en wegen

Zodra een clan een stuk grond bezit, kan deze een huis bouwen – en, indien gewenst, een weg. Huizen en wegen zijn kaarten (C6) waarop een huis of een weg is afgebeeld. Deze kaarten worden aan het bordje van het betreffende stuk grond bevestigd.

Kosten:

1 huis = 20 bouwstenen / 5 erts / 15 bakstenen /

1 weg = 10 hout / 12 vee / 5 tarwe /

Huizen en wegen moeten bij de Country Chef worden betaald met behulp van de huifkar en vervolgens van daaruit naar het betreffende perceel worden vervoerd.

Einde van het spel

De clan die het meeste heeft gekocht
en daarop huizen en wegen heeft gebouwd
. Daarbij komt de waarde van alle grondstoffen aan het einde van de tijdslimiet.

Variaties

Er kunnen verschillende elementen worden gebruikt om het spel te besturen.

- Verzamelpunten voor grondstoffen kunnen om de hierboven beschreven redenen tijdelijk gesloten zijn.
- De prijzen van grondstoffen kunnen stijgen of dalen (je betaalt meer of minder voor hetzelfde aantal grondstofkaarten)
- De grondprijzen kunnen stijgen of dalen (hoofdkwartier van Country Chef)

- Het hele spel is ook verkrijgbaar als „indoor“-versie (Lundrun Game Indoor); in deze versie moeten bepaalde grondstofstations worden aangepast. De percelen zijn niet op de vloer gemarkeerd, maar zijn voor iedereen zichtbaar op een grote kaart (zie omslagafbeelding).

Grondprijzen

Lijst van materialen

Lundrungame-materiaal

Foto's van de Lundrungame (indoorversie)









Afbeeldingen en spelcredits

Alle afbeeldingen zijn © Raphi D.; JS Murmeli, Besj Regio 45

Het spel is ontwikkeld en getest door JS Murmeli in het kader van een regionaal Pinksterkamp in Regio 45

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Strategie

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Materiaal
Geen

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/lundrun-spel