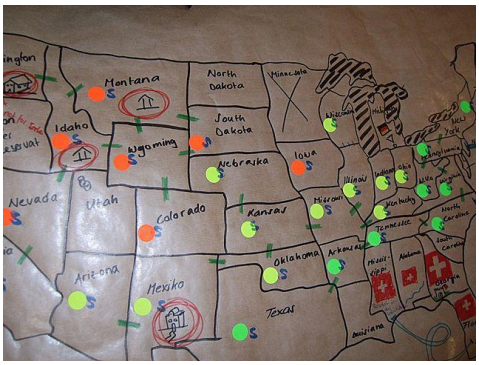
ENVIADO POR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jogo Lundrun



O objetivo é adquirir o maior número possível de terrenos contíguos — que tenham o maior valor possível — e, no final, ser quem tiver mais matérias-primas.

Informações sobre o jogo

- Idade: 6 a 13 anos
- Número de participantes: pelo menos 16, 4 clãs (grupos)
- Terreno: Floresta, prado; ideal com trilhas
- Líderes: 4 a 12 pessoas, dependendo do número de participantes
- Duração: 2,5 horas

Objetivo do jogo

O objetivo é adquirir o maior número possível de lotes contíguos — aqueles com o maior valor possível — e, por fim, ter o maior número de recursos.

Preparação

- Divida a área em parcelas usando fita repelente de pássaros
- Os grupos de jovens são divididos em 4 a 7 clãs; cada clã escolhe um nome de cor (Greenhorns, Brownies...)
- Monte as estações de recursos “Estação” e “Escritório Regional”

Jogabilidade

*Para atingir o objetivo, cada clã deve primeiro coletar recursos.
Todos os clãs se concentram nisso durante os primeiros 20 minutos.
*Após esse tempo, cada clã nomeia um prefeito.
Esse prefeito (junto com um líder JS) administra o
acampamento do clã e seus recursos.
*Enquanto a maioria dos jogadores do clã continua coletando recursos após os primeiros 20 minutos, outros (os Landrunners) ganham acesso à Califórnia.
*Lá, eles exploram os diversos lotes de terra e os comparam (preço, qualidade, proximidade de outros lotes, edifícios importantes etc.).
*Depois de decidirem por um lote, eles se dirigem à SEDE DO CHEFE DO PAÍS.
*Na SEDE DO CHEFE DO PAÍS, eles devem informar ao chefe e ao seu assessor qual lote desejam adquirir.
*Se o terreno ainda estiver disponível, eles devem entregar ali os recursos necessários para a compra.
Você receberá então um carimbo no mapa do seu terreno e um registro no cadastro imobiliário:
Compra inicial: carimbo azul “S” para “Vendido”
Troca: carimbo vermelho “C” para “Troca”
*Se o lote que o clã deseja comprar já tiver sido adquirido por outro clã, eles têm duas opções: 1. Ou procuram outro lote, ou
2. vão com sua carroça coberta até o acampamento do clã em questão.
Em seguida, negociam um novo preço de compra (preço de troca) com esse clã.
*Assim que os dois clãs chegarem a um acordo, eles vão juntos à SEDE e oficializam a troca lá: um carimbo vermelho “C” no registro de imóveis.

*Depois que um clã adquire um lote, ele pode construir uma casa em cada lote utilizando matérias-primas adicionais.
*Para conectar áreas adicionais adjacentes a esse lote, é necessário construir estradas. No entanto, isso só pode ocorrer após a construção de uma casa no lote de sua escolha
.

Os Clãs

- Todas as crianças são divididas em clãs.
- Importante: Todos os grupos devem ter o mesmo tamanho e o mesmo número de participantes! (participantes mais velhos/mais novos)
- Cada clã tem uma carroça coberta e seu próprio acampamento.
- Todas as discussões e consultas internas, bem como as negociações comerciais com outros clãs (“Troca/Permuta”), ocorrem no acampamento.
- Além disso, todos os recursos do clã são armazenados ali.
- Cada clã tem um prefeito, um coletor de recursos e corredores de terra. Essas funções podem ser trocadas entre os participantes a qualquer momento durante o jogo.

Coleta de recursos

A coleta de recursos envolve a realização de várias tarefas.

As tarefas são específicas para cada recurso. Cada tarefa deve ser concluída duas vezes.

- COURO: Esticar um lençol de linho (1x = uma carta)

- GADO: Corrida de carroças cobertas (40 seg. = 5 cartas / 50 seg. = 4 cartas...)
- TRIGO: Transporte de mós (20 m = 2 cartas)
- MADEIRA: Serrar tábuas (por peça serrada = 3 cartas)
- ARGILA: Montar uma barraca de duas águas com 2 lonas (2 min = 5 cartões / a cada 20 seg = 1 cartão)
- TIJOLOS: Transporte de pedras (por 1 m = 1 cartão)
- MINÉRIO: Martelar (1 golpe = 5 cartas / 3s = 4 cartas / 6s = 3 cartas / 9s = 2 cartas / 12s = 1 carta)

É perfeitamente possível que a produção de matéria-prima seja suspensa devido a:

- DESASTRE NATURAL
- ATAQUES DE ÍNDIOS
- GREVE
- FERIADOS
- FECHADO PELAS SEGUINTES RAZÕES!
- CULTO

Isso pode ser usado, por exemplo, quando há excesso de matérias-primas em circulação, etc.

Os lotes

- Todos os lotes recebem nomes de cidades desde o início.
- Os limites entre os lotes são demarcados com fita amarela de espantalho.
- No centro, há uma placa com o nome do lote.
- Assim que um lote é comprado, o nome do proprietário (nome do clã) é escrito na primeira linha.
- Quando um lote é trocado (entre dois clãs), o novo proprietário (Clã 2) é indicado na segunda linha.

Valores dos lotes:

Os lotes variam de preço. Isso depende de sua localização e características. Aqueles localizados próximos ao prédio do governo, à estação ferroviária, aos bancos ou a bares importantes — ou aqueles que possam conter ricos depósitos minerais — são mais caros do que os demais.

Negociações de troca entre clãs

- Essas negociações só podem ocorrer quando os compradores chegam ao acampamento do outro clã em sua carroça coberta. Somente após um acordo ter sido alcançado sobre quais matérias-primas ou parcelas de terra serão trocadas pela transferência de propriedade é que as partes podem seguir juntas até a SEDE.
- Um terreno só pode mudar de mãos uma vez. = carimbo vermelho “C” (Alterado)

SEDE DO COUNTRY CHEF: (3-HEAD)

- Country Chef: Registro de Imóveis

- Assessor: Órgão de Auditoria
- Tesoureiro: Troca e Distribuição de Bens (Casas e Trilhas)

Todas as assinaturas de contratos centrais, etc., ocorrem na SEDE DO CHEFE DO PAÍS. (Ela está localizada próxima aos lotes de terra, tornando-a facilmente acessível a partir de todos os acampamentos. Há um mapa grande e detalhado de todos os lotes de terra, no qual está indicado quais lotes foram adquiridos por qual clã (marque-os no mapa). Como comprovante, os clãs recebem um carimbo (“S” ou “C”) tanto no registro de imóveis quanto em seu próprio mapa.

Casas e estradas

Assim que um clã se torna proprietário de um lote, ele pode construir uma casa — e, se desejar, uma estrada. Casas e estradas são cartas (C6) que representam uma casa ou uma estrada. Essas cartas são anexadas à placa do lote em questão.

Custos:

1 casa = 20 pedras de construção / 5 minério / 15 tijolos /

1 estrada = 10 de madeira / 12 de gado / 5 de trigo /

As casas e estradas devem ser pagas na casa do Chefe do País usando a carroça coberta e, em seguida, transportadas de lá para o terreno correspondente.

Fim do Jogo

O clã que comprou mais
e construiu casas e estradas neles
. A isso soma-se o valor de todos os recursos no final do prazo.

Variações

Vários elementos podem ser usados para controlar o jogo.

- Os pontos de coleta de matéria-prima podem ser temporariamente fechados pelos motivos descritos acima.
- Os preços das matérias-primas podem subir ou descer (você paga mais ou menos pela mesma quantidade de cartas de matéria-prima)
- Os preços dos terrenos podem subir ou descer (Sede do Country Chef)

- O jogo completo também está disponível em uma versão “para ambientes fechados” (Lundrun Game Indoor); nessa versão, certas estações de recursos devem ser ajustadas. Os lotes de terreno não são marcados no chão, mas ficam visíveis para todos em um grande mapa (veja a imagem da capa).

Preços dos terrenos

Lista de materiais

Materiais do Lundrungame

Fotos do Lundrungame (versão indoor)









Créditos das imagens e do jogo

Todas as imagens são © Raphi D.; JS Murmeli, Região 45 de Besj

O jogo foi desenvolvido e testado por JS Murmeli como parte de um acampamento regional de Pentecostes na Região 45

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Estratégia

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Ausência

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/jogo-lundrun