Grandes negociações de cavalos

O "Big Cow Trade" requer uma preparação mais longa como um jogo de terreno, mas é realmente original como uma ideia de jogo!

Tópico da estrutura, 1ª fase, 2ª fase

Tópico da estrutura

Cada grupo tem a tarefa de comprar um grande rebanho de vacas no mercado de gado e, em seguida, trazê-las para casa em segurança em uma corrida, apesar de uma variedade de obstáculos.

1ª fase: mercado de gado

É jogado um tipo de "Monopólio". Cada grupo (máximo de 4-5 jovens guerreiros) recebe uma taxa de entrada de Fr. 50.000. No tabuleiro do jogo, há campos com os diferentes tipos de animais. Há também campos com informações sobre a pós-corrida (Fr. 500 a 1.500, dependendo do conteúdo das informações) e campos onde você pode comprar vouchers para uma visita ao veterinário, sinos para vacas leiteiras ou um cartão de vacinação (Fr. 1.000). Em alguns campos, você também pode ganhar ou perder dinheiro.

São oferecidos os seguintes tipos de animais (valor = preço de venda):
Muni..... de reprodução Fr. 6'000
vaca leiteira boa..... Fr. 5'000
vaca leiteira..... Fr. 4'000
vaca prenha..... Fr. 4'000
gado..... Fr. 3.500
muni de engorda..... Fr. 3'000
vaca de cria..... Fr. 1'000
vaca leiteira aposentada..... Fr. 800

Também faz parte da primeira fase um leilão. Um líder de filhote é o gantmaster e leiloa 10 animais para os grupos com os maiores lances.

A primeira parte termina quando todos os animais em oferta (cerca de 50) são vendidos.

2ª fase: condução do gado (pós-corrida)

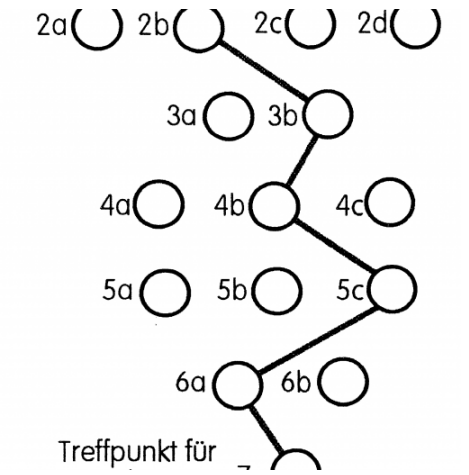
Agora os grupos devem tentar levar seus rebanhos para casa da forma mais segura possível por meio de uma corrida pós-corrida repleta de eventos bons e ruins.

O rebanho também pode aumentar de tamanho durante a corrida.

Cada grupo é acompanhado por um líder nessa corrida. Esse líder garante que as instruções nos postos sejam seguidas e cuida da coleta e do pagamento do dinheiro.

Cada grupo deve percorrer apenas um posto com o mesmo número. Portanto, ele pode criar sua própria variação de corrida (veja o esboço do layout de corrida). Os grupos podem montar a rota mais favorável com base nas informações que adquiriram no jogo Monopoly. Essas informações dizem, por exemplo, "No posto 1c você pode esperar um evento ruim" ou "No posto 2a ou 2d você pode ganhar algo".

Foto do pós-corrida



- Uma vaca cai em um barranco. Uma carta é retirada do líder e deve ser entregue.
- Uma vaca prenha deu à luz um bezerro saudável. Um bezerro pode ser adicionado ao rebanho.
- A febre aftosa está se espalhando. Todos os animais não vacinados estão morrendo. (Cartões de vacinação podem ser comprados no jogo de Monopólio)
- Um animal quebrou uma perna. Se o grupo não tiver um voucher para tratamento no veterinário, deverá "abater" um animal.
- Queda de raio: o rebanho se dispersa.
- Todas as vacas leiteiras que não têm um sino não podem mais ser encontradas e estão "perdidas".
- etc.

Os últimos postos são administrados por todos os grupos juntos. Novamente, alguns animais são leiloados. A comparação e o aumento mútuos novamente trazem tensão ao jogo.

Se um grupo ficar sem dinheiro no caminho, ele terá de abater os animais e receber 75% do preço de compra por eles.

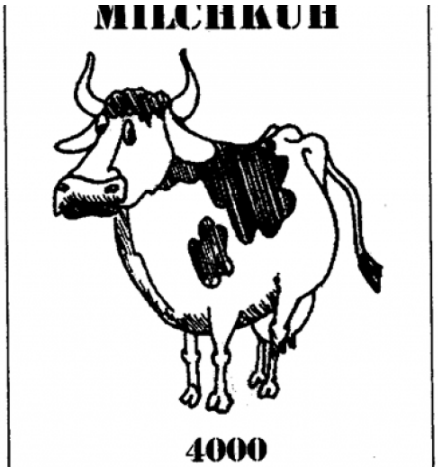
Encerramento do jogo:

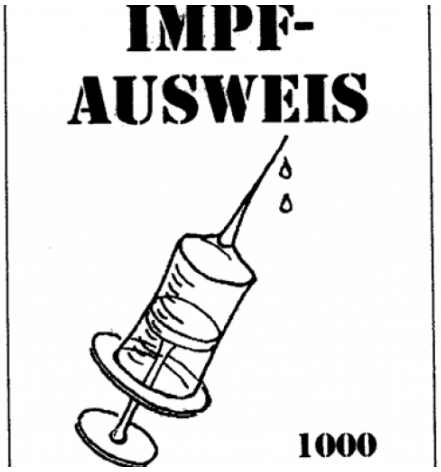
Contagem. Cada animal é contado de acordo com seu valor. O dinheiro restante conta apenas pela metade.

Preparativos

- Faça o tabuleiro do jogo
- Desenhe e duplique as cartas de animais (veja exemplos). Aproximadamente 10 cartas por animal.
- Faça cartões de informações e cartões especiais (cartão de vacinação, sinos, vouchers para tratamento no veterinário).
- Imprima o dinheiro do jogo (ou transfira-o do jogo de tabuleiro).
- Prepare e desconecte o pós-corrida

Cartões de amostra





Créditos da fonte:

Autor e imagens: Martin Weidmann, BESJ www.besj.ch